

**“PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) – MISSIONE 4 “Istruzione e ricerca”
COMPONENTE 1 “Potenziamento dell’offerta dei servizi all’istruzione: dagli asili nido all’Università”
INVESTIMENTO 1.6 “Orientamento attivo nella transizione scuola-università”**

Progetto “Consapevolmente” (2022 – 2026) - CUP J81I23000150006
Anno scolastico 2023 – 2024

**Titolo del percorso di orientamento
MFI 03 – Intelligenza Artificiale, Realtà virtuale e Gaming**

Destinatari: studenti e studentesse delle terze, quarte e quinte classi degli Istituti secondari di 2° grado

Numero alunni coinvolti: massimo 24 studenti per gruppo

Durata complessiva del percorso di orientamento: 15 ore

Articolazione: 3 moduli

Inizio attività: novembre 2023

Fine attività: agosto 2024

MODULO A

Conoscenza delle scelte post-diploma, dalla formazione superiore all’inserimento nel mondo del lavoro

A cura di: Esperti di elevata qualificazione

Durata del laboratorio: 2 ore

Modalità di erogazione: In presenza/on line. Orario da concordare con i referenti dei corsi

Sede: presso la sede del Dipartimento/Istituto scolastico

Abstract

Il modulo di orientamento è incentrato sui temi più importanti della scelta post-diploma: dall’inserimento nel mondo del lavoro alle diverse possibilità di proseguimento della formazione (corsi universitari, parauniversitari, ITS ...). Offrirà ai partecipanti la possibilità di conoscere e riflettere su tutte le scelte future da intraprendere anche grazie all’utilizzo di un approccio critico e di strumenti di auto-orientamento.

Obiettivi

Il modulo si pone l’obiettivo di accrescere la consapevolezza dei partecipanti sull’importanza di creare un proprio percorso di carriera, affrontando la differenza tra competenze e conoscenza, attitudini e valori personali.

Metodologie, strumenti, sistemi di lavoro utilizzati

Presentazioni in Power Point - Giochi dinamici di gruppo.

Articolazione del Modulo:

L’attività si svolgerà in due incontri di 1 ora.

MODULO B

Esperienza di didattica disciplinare attiva, partecipativa e laboratoriale, orientata dalla metodologia di approccio allo studio delle discipline scientifiche

A cura di: Dipartimento di Scienze Matematiche e Informatiche, Scienze Fisiche e Scienze della Terra (MIFT) – CdL in Informatica

Durata del laboratorio: 8 ore

Modalità di erogazione: In presenza, orario da concordare con il docente referente

Sede: Laboratori di Informatica del Dipartimento MIFT

Abstract del laboratorio

Il laboratorio è un percorso collaborativo rivolto a studenti che vogliono comprendere le basi dell'intelligenza Artificiale e della Realtà Virtuale per il Gaming. Le attività mirano allo sviluppo della capacità logica e critica utilizzando strumenti di programmazione semplici ed orientati alla grafica, consentendo ai partecipanti di esercitare la propria creatività per risolvere semplici esercizi orientati al gaming.

Obiettivi

- Scoprire le basi dell'Intelligenza Artificiale e della Realtà Virtuale e il loro utilizzo in svariati ambiti applicativi
- Avvicinare lo studente agli elementi della programmazione
- Conoscere degli strumenti per lo sviluppo di semplici programmi
- Applicare le conoscenze apprese per lo sviluppo di semplici giochi.

Metodologie, strumenti, sistemi di lavoro utilizzati

Lo studio dell'Intelligenza Artificiale e della realtà Virtuale verrà affrontato con un approccio di problem-solving, individuando un problema complesso e riformulandolo in maniera semplificata così da poter sviluppare possibili soluzioni software orientate al gaming. Verrà utilizzato un laboratorio di informatica messo a disposizione dal dipartimento MIFT, nel quale i partecipanti potranno utilizzare attrezzature per lo sviluppo creativo di software orientato al gaming applicando i principi dell'Intelligenza Artificiale e della Realtà Virtuale.

Articolazione del Laboratorio

Il corso verrà articolato in due incontri:

- 1) Introduzione all'Intelligenza Artificiale e alla Realtà Virtuale
 - Tecniche di Machine Learning
 - Modellazione di ambienti ed effetti virtuali
 - Esempi di utilizzo
- 2) Co-progettazione e sviluppo di un videogioco e realizzazione tramite l'ambiente Code.org
 - Progettazione di un semplice videogioco
 - Identificazione degli strumenti di programmazione necessaria
 - Implementazione collaborativa.

Docente referente

Prof. Antonio Celesti, Tel. 0906765472, e-mail: acelesti@unime.it

MODULO C

Consolidamento delle competenze trasversali per la costruzione del proprio progetto di sviluppo formativo e professionale

A cura di: Psicologi Università degli Studi di Messina ed esperti di elevata qualificazione

Durata del laboratorio: 5 ore

Modalità di erogazione: In presenza, orario da concordare con i referenti dei corsi

Sede: presso la sede del Dipartimento/Istituto scolastico

Abstract

Consolidamento delle competenze trasversali (problem solving, decision making, autostima e autoefficacia) per la costruzione del progetto di sviluppo formativo e professionale. Tale modulo si configura come un percorso di orientamento ideato con l'intento di promuovere l'autoanalisi delle proprie caratteristiche e facilitare l'esplorazione, attraverso il gruppo, di tutte quelle dimensioni che possono sostenere lo studente nella progettazione del suo futuro.

Obiettivi

- acquisire consapevolezza del proprio sé e delle proprie aspirazioni accademico/professionali
- definire quali sono le risorse più utili da investire per raggiungere un obiettivo accademico/lavorativo
- favorire l'acquisizione di strategie di decision making e problem solving.

Metodologie, strumenti, sistemi di lavoro utilizzati

Le attività facenti parte del modulo saranno realizzate sotto forma di esperienza laboratoriale.

Durante gli incontri saranno svolte attività sia individuali che in gruppo. Il lavoro si baserà sull'esperienza diretta che i partecipanti realizzeranno attraverso esercitazioni, giochi, momenti di riflessione e discussione.

Metodologie/strumenti: Presentazioni in Power Point - Uso di Questionari validati scientificamente - Giochi dinamici di gruppo - Brainstorming - Materiale cartaceo.

Articolazione del Laboratorio

Le attività, della durata complessiva di 5 ore, si svolgerà in un unico incontro.