



Circolare nr. *vedasi segnatura*
Vicenza, 21 ottobre 2024

Agli Studenti dell'elenco allegato
p.c. ai loro Genitori
p.c. ai Docenti delle classi
2^CSA, 3^ASA, 3^ASC, 3^ASE, 3^DSE, 3^BSA, 3^CSA,
3^DSA, 3^FSA, 4^ASE, 4^ESA, 4^FSA, 5^ASA
p.c. al Personale ATA
Sede

Oggetto: **avvio del progetto "incontri col virtuale – introduzione all'uso dei visori VR".**

Si comunica che, **lunedì 28 ottobre p.v. dalle ore 14:30 alle ore 16:30 in aula B201**, si terrà il primo incontro del progetto "incontri col virtuale – introduzione all'uso dei visori VR".

Gli studenti iscritti, suddivisi in due gruppi, seguiranno cinque incontri di due ore ciascuno; si allega il dettaglio degli argomenti, il calendario del corso e l'elenco degli studenti dei due gruppi. La suddivisione in gruppi e la rimodulazione di incontri e contenuti si sono rese necessarie a causa dell'elevato numero di iscritti.

Per ulteriori informazioni o chiarimenti è possibile rivolgersi al prof. S. Bellanda (stefano.bellanda@liceoquadri.it) o al prof. S. Salvetti (stefano.salvetti@liceoquadri.it).

Cordiali saluti.

I DOCENTI REFERENTI
Prof. Stefano Bellanda
Prof. Stefano Salvetti

IL DIRIGENTE
Dott.ssa Isabella Bartolone
*Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse*





Allegato 1 – Argomenti incontri e calendario degli incontri

Percorso dettagliato

Incontro 1: Introduzione alla Realtà Virtuale (VR) 2 ore

- Obiettivi: comprendere cos'è e cosa la realtà virtuale.
- Contenuti: definizione di VR e panoramica storica. Differenze tra VR, AR (realtà aumentata) e MR (realtà mista). Potenzialità della tecnologia VR. Introduzione ai visori Meta Quest 2 e alle loro funzionalità di base.
- Attività pratica: familiarizzazione con i visori Meta Quest 2: configurazione iniziale, interfaccia utente e navigazione di base. Sensori di movimento, display stereoscopici, tracciamento spaziale e feedback aptico...

Incontro 2: Arte e VR (parte prima) 2 ore

- Obiettivi: capire come l'arte sia da sempre legata al virtuale. Scoprire come la VR stia influenzando l'arte contemporanea.
- Contenuti: carrellata di esempi che dimostrino la virtualità dell'espressione artistica sin dall'antichità e lo sforzo che l'arte ha compiuto sulla riflessione dell'esistenza o meno di una realtà. Alcuni esempi di artisti contemporanei che lavorano con la realtà virtuale.
- Attività pratica: esperienza con applicazioni VR che dimostrano diverse tecniche di interazione (es. Open Brush per la pittura in VR).

Incontro 3: Filosofia e Realtà Virtuale (parte prima) 2 ore

- Obiettivi: esplorare le connessioni tra filosofia e VR (D. J. Chalmers, Reality +). Analizzare il mito della caverna di Platone in relazione alla VR. Approfondire le teorie filosofiche legate alla percezione della realtà. Analizzare il concetto di "simulazione" in filosofia e scienza. Il dubbio metodico di Cartesio. L'idealismo di Berkeley. Il "velo di Maya" di Schopenhauer
- Contenuti: il mito della caverna di Platone. Parallelismi tra il mito e l'esperienza VR. Introduzione al concetto di realtà percepita vs realtà oggettiva
- Attività pratica: creazione di un semplice scenario VR che illustri il mito della caverna o altre rappresentazioni sulla questione realtà - illusione. Discussione guidata sulle implicazioni filosofiche. Creazione di scenari VR e immagini AI che illustrino i concetti filosofici discussi. Dibattito guidato: "Viviamo in una simulazione?"

Incontro 4: Arte e VR (parte seconda) 2 ore

- Obiettivi: capire come la VR sia utile alla divulgazione e valorizzazione del patrimonio artistico
- Contenuti: mostre virtuali e esperienze di realtà aumentata in contesti museali. Mostre immersive. Tour virtuali
- Attività pratica: creazione di una mostra virtuale su piattaforma Spatial.

Incontro 5: Filosofia e Realtà Virtuale (parte seconda) 2 ore

- Obiettivi: approfondire teorie filosofiche contemporanee sulla realtà e percezione. Analizzare le teorie di Donald Hoffman sulla natura della realtà
- Contenuti: introduzione alle teorie di Donald Hoffman. Il concetto di "interfaccia utente" della realtà. Implicazioni per la VR e la nostra comprensione del mondo
- Attività pratica: creazione di scenari VR che illustrino i concetti presentati. Discussione



LICEO QUADRI

Calendario incontri

| Gruppo | Data | Orario | | Aula |
|----------|-------------------------|--------------|--------------|------|
| | | dalle ore | alle ore | |
| Gruppo A | Lunedì 28 ottobre 2024 | 14:30 | 16:30 | B201 |
| Gruppo B | Lunedì 18 novembre 2024 | | | |
| Gruppo A | Lunedì 25 novembre 2024 | 13:30 | 15:30 | |
| Gruppo B | Lunedì 2 dicembre 2024 | 14:30 | 16:30 | |
| Gruppo A | Lunedì 9 dicembre 2024 | | | |
| Gruppo B | Lunedì 16 dicembre 2024 | | | |
| Gruppo A | Lunedì 20 gennaio 2025 | | | |
| Gruppo B | Lunedì 27 gennaio 2025 | | | |
| Gruppo A | Lunedì 03 febbraio 2025 | | | |
| Gruppo B | Lunedì 10 febbraio 2025 | | | |