

Un evento di:



Realizzato con:



INTELLIGENZA ARTIFICIALE E ROBOTICA

PER LA SFIDA DELLA SOSTENIBILITÀ OLISTICA

CONTEST CREATIVI DI ROBOTICA

21 marzo, Università degli studi di Roma Tor Vergata

Scuola di Atene VR, 5Gbot

IIS G. Marconi Civitavecchia
in collaborazione con Istituto Pantheon Roma

Con il Patrocinio di:



Mobility Partner:

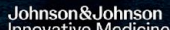


In Collaborazione con:



Un progetto congiunto di
Google Cloud, Intesa Sanpaolo,
Tim Enterprise

Partner:





Un evento di:



Realizzato con:



La nostra scuola

IIS Guglielmo Marconi di Civitavecchia.

1200 studenti, indirizzi liceo scientifico e tecnico.





Un evento di:



Realizzato con:



Il progetto

Iniziato a settembre 2022.

Realizzato da studenti e docenti del liceo scientifico scienze applicate e del tecnico informatico.

Materie coinvolte: disegno, storia dell'arte, filosofia, italiano, storia, matematica, fisica, scienze, informatica, inglese.

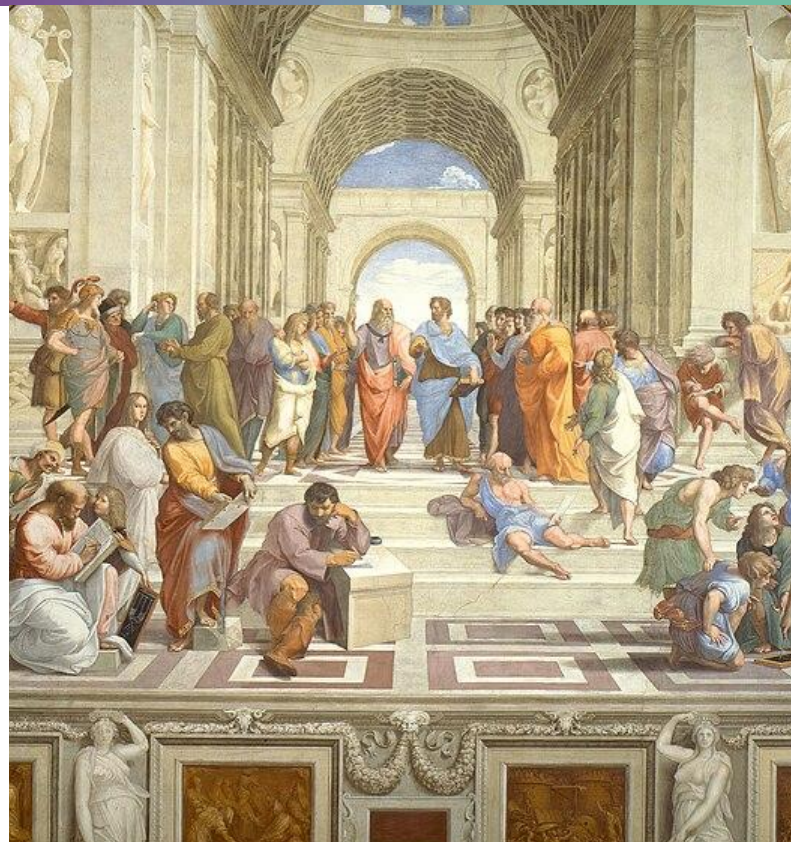
Studenti coinvolti: circa 50 studenti da 12 classi, in diversi gruppi di lavoro.



Perché la Scuola di Atene?

Prototipo e ispirazione per una Nuova Scuola basata su:

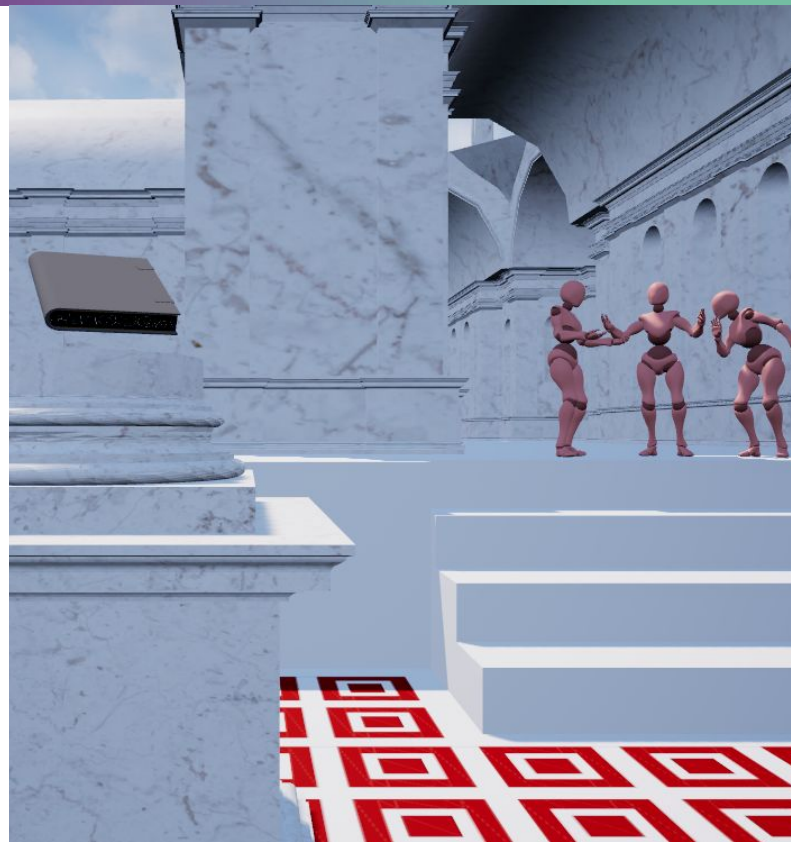
- l'armonia di saperi molteplici e condivisi: attraverso il dialogo e il libero confronto
- abbattimento delle barriere culturali, linguistiche, religiose, socio-economiche
- dialogo con le nuove generazioni
- rispetto dell'altro come valore fondante



Un'esperienza in VR

Strumento didattico per le scuole secondarie con lo scopo di:

- creare un luogo in cui studenti e insegnanti anche lontani contribuiscono ad un nuovo tipo di esperienza didattica
- approcciarsi in modo nuovo e più motivante allo studio delle materie
- riflettere in modo responsabile, critico e consapevole sul presente





Un evento di:



Realizzato con:



Il protagonista è uno studente della nostra scuola.

Primo capitolo: Agheomètretos medèis eisìto!

Platone, il piccolo Gonzaga ed Ipazia. Rapporto tra musica e matematica, geometria e materia, tra kalòn kai agathòn

Secondo capitolo: Alètheia

I sofisti, Socrate e Platone. Il concetto di verità: cos'è, come si raggiunge, le fake news e la scienza.

Terzo capitolo: Medèn àgan!

Tolomeo, Aristotele e Michelangelo. Il principio etico della medietas: sviluppo sostenibile, etica e scienza, responsabilità individuale e collettiva.



Un evento di:



Realizzato con:



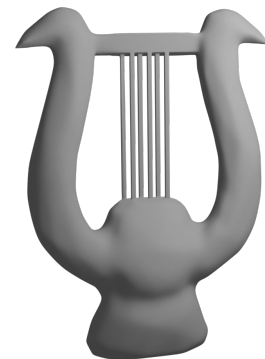
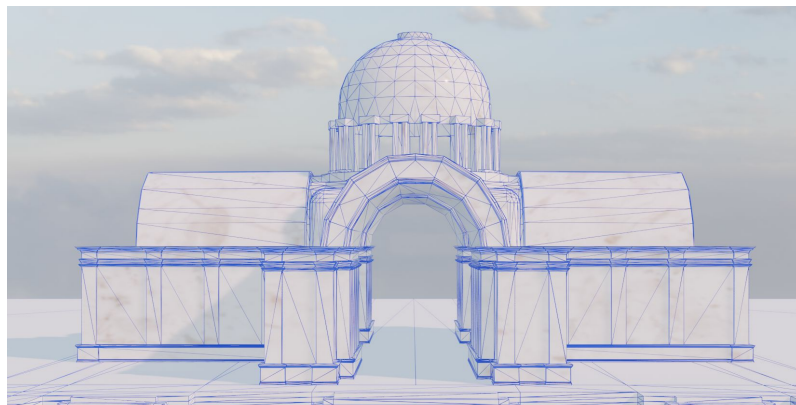
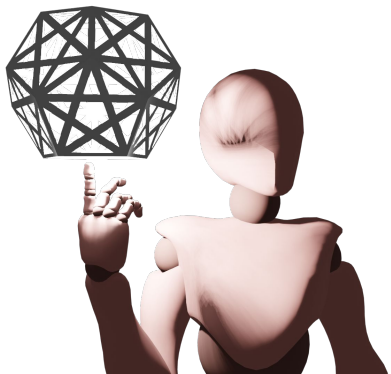
Meraviglia ed emozione

L'esperienza è pensata per sfruttare le potenzialità della realtà virtuale, facendo leva sulla **meraviglia** ed il **coinvolgimento emotivo** rendendo i momenti di interazione vivi e realmente immersivi.

Ogni tappa prevede un momento in cui l'utente può interagire con il mondo circostante, un oggetto o un personaggio.

Esempi di interazione

- Muoversi fra le linee di costruzione prospettica della scuola
- Rappresentazione del mondo virtuale destrutturato in triangoli elementari
- Suonare la tavoletta-tablet (Epogdoon) riproducendo la serie armonica



Quali tecnologie abbiamo usato?

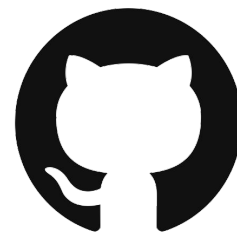
Il progetto è completamente **open-source** ed ospitato su **GitHub**.

Per la realizzazione di questo progetto usiamo:

- **Blender** per la modellazione
- **Unreal Engine 5** come motore grafico
- **Meta Quest 2 + Developer Hub** come visore
- **Mixamo + Motion Builder** per le animazioni



+





Un evento di:



Realizzato con:



Doppiaggio

Il doppiaggio è realizzato nella sala radio della nostra scuola, con il supporto dei gestori della radio e del gruppo del teatro.

Attualmente stiamo realizzando il doppiaggio in **italiano** ed **inglese**, ma la nostra scuola possiede anche le capacità per spagnolo, cinese, tedesco.





Un evento di:

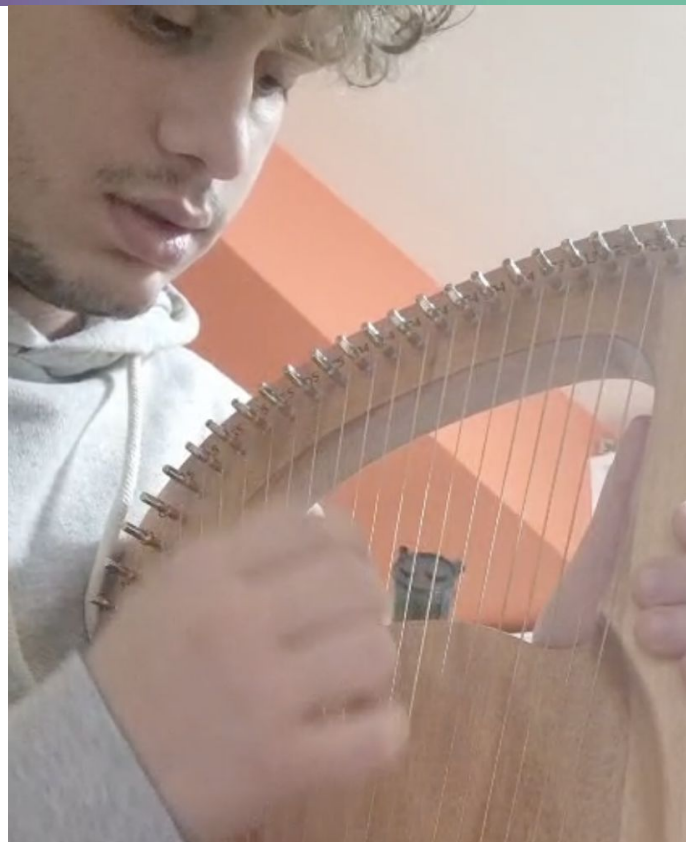


Realizzato con:



Musica

Le musiche del primo capitolo sono **composte** ed **eseguite** da uno studente della scuola con una **lira** acquistata per il progetto e registrate in sala di registrazione.





Un evento di:



Realizzato con:



Un'esperienza per tutti

L'esperienza è destinata al pubblico sia **italiano** che **internazionale**, dai **13 anni in su**. I primi destinatari sono gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Prevediamo come canale di distribuzione **App Lab** di **Meta**.

Ci piacerebbe anche partecipare ai **film festival**, come ad esempio la Biennale di Venezia, Cannes, Tribeca, Sundance, etc... per poter raggiungere ancora più persone!



Un evento di:



Realizzato con:



Settembre 2022

Nasce il progetto

Marzo 2023

Prima alpha release nel Meta Store

Marzo 2024

Go public @ RomeCup!

Giugno 2024

Prototipo del primo capitolo

A.S. 2024/25

Completamento primo capitolo,
partecipazione a competizioni e festivals



Un evento di:



Realizzato con:



Quanto costa? Utenti finali

Per fruire dell'esperienza, è sufficiente un visore Meta Quest 2.

Prezzo di partenza: oggi intorno ai €300.



Un evento di:



Realizzato con:



Quanto costa? Sviluppo

Per sviluppare l'esperienza è necessario, oltre al visore, un **PC con una buona scheda grafica**.

Per il software, tutte le tecnologie usate sono open-source e/o gratuite per le scuole e piccoli progetti.

Il progetto con tutti gli asset è disponibile open-source su GitHub, con licenza MIT. Chiunque volesse contribuire al progetto ed entrare nella nostra **comunità** è il benvenuto!



Un evento di:



Realizzato con:



Cosa ci serve?

Risorse hardware: server con GPU performante per permettere agli studenti di lavorare con connessione remota; sistema di motion capture inerziale.

Competenze: aiuto da parte di istituti o aziende specializzate nel settore VR per aiutarci nello sviluppo dell'applicazione.

Partnership: con enti o aziende per la promozione della nostra applicazione in Italia e all'estero.

Patreon: finanziamento del lavoro degli studenti per raggiungere obiettivi precisi



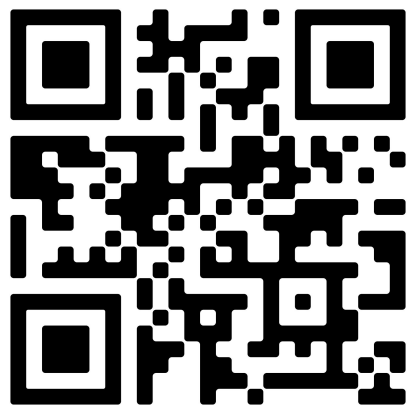
Un evento di:



Realizzato con:



Grazie!



<https://github.com/marconicivitavecchia/the-school-of-athens-vr>