



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA – USR LAZIO  
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “S. BENEDETTO”  
IST. PROF. LE DI STATO PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITA' ALBERGHIERA  
MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA, SERVIZI SOCIO-SANITARI, PRODUZIONI TESSILI INDUSTRIALI,  
GESTIONE DELLE ACQUE E RISANAMENTO AMBIENTALE  
Via Berlino n.2 – 03043 CASSINO Tel. 0776/21733 - Fax 0776/325342  
C.M. FRIS007004 e-mail: fris007004@istruzione.it C.F. 90012980604

Ai docenti delle classi IV G, IV H, V G e VH  
Agli alunni delle classi IV G, IV H, V G e VH

OGGETTO: PROGETTO AI DI PCTO

L'obiettivo di Ambizione Italia per i giovani, progetto frutto della rinnovata collaborazione tra Fondazione Mondo Digitale e Microsoft, è offrire opportunità di skilling, re-skilling e up-skilling a chi ha bisogno di acquisire o potenziare competenze digitali o di migliorare il profilo professionale.

L'iniziativa è quello di formare studenti delle scuole secondarie di secondo grado sulle opportunità delle digital skills, in particolare dell'intelligenza artificiale e sulle sue applicazioni più diffuse.

Non è necessario avere account Microsoft o scaricare la piattaforma: basterà cliccare sul link e scegliere di proseguire da web, dichiarando il proprio nome o in modalità anonima. Per raccogliere la presenza, al termine del webinar il tutor esterno invierà in chat un link su cui lo studente dovrà cliccare e compilando il questionario attesterà la propria presenza alla data corrispondente. In questo modo, al termine dell'anno il tutor esterno avrà modo di generare un report dettagliato da fornire ai docenti (tutor interni) sulla partecipazione dei vostri alunni.

**BASE** - 6 incontri sull'intelligenza artificiale (introduzione all'AI, AI per la creazione di chatbot, AI per il web development, AI e videogame con Unity 3D, AI e strategie di marketing, AI e lavori del futuro). Ogni incontro è della durata di 1 ora e 30 minuti. Il percorso prevede il riconoscimento di **15 ore di PCTO**.

DATA	ORA	MODULO	ARGOMENTO	LINK
11 / 11	10:30 - 12	AI	Introduzione all'Intelligenza artificiale	<a href="#">Link</a>
18/11	10:30 - 12	AI e le sue applicazioni	AI per la creazione di chatbot	<a href="#">link</a>

DATA	ORA	MODULO	ARGOMENTO	LINK
25/11	10:30 - 12	AI e le sue applicazioni	AI per il web marketing	<a href="#">Link</a>
2/12	10:30 - 12	AI e le sue applicazioni	AI e videogame (modulo1 )	<a href="#">Link</a>
3/12	9:30 - 11	AI e le sue applicazioni	AI e videogame (modulo 2)	<a href="#">Link</a>
10/12	9:30 - 11	AI e le sue applicazioni	AI e lavori del futuro	<a href="#">Link</a>

**AVANZATO** - Corso base + Corso di approfondimento su Gaming e Intelligenza Artificiale della durata di 15 ore. Il percorso prevede il riconoscimento di **30 ore di PCTO** per il corso avanzato.

### GAME & AI

DATA E ORA	MODULO LINK	ARGOMENTO
6 dicembre ore 10-11:30	Introduzione e mercato del lavoro del Gaming- <a href="#">Link</a>	Introduzione al mondo dei videogame e opportunità lavorative: dai primi esempi ai giorni nostri. Piattaforme di lavoro: differenti tipologie di interazione con l'utente. Installazione del software.
9 dicembre ore 10-11:30	Introduzione al mondo dei videogame e opportunità lavorative- <a href="#">link</a>	la seconda lezione, ancora teorica/introduttiva mostrerà ai ragazzi le posizioni lavorative ricercate e richieste inerenti all'argomento trattato.
15 dicembre, ore 10-11:30	Primi passi- <a href="#">link</a>	Introduzione al software e all' interfaccia. Introduzione alla grafica tridimensionale e/o bidimensionale. Muoversi nella scene view e manipolare gli oggetti 3D. Fase preliminare di progettazione di un videogame.
17 dicembre, ore 10-11:30	Nuovo progetto- <a href="#">link</a>	Creare il gioco: environment, player, oggetti di scena. Aggiungere elementi: materiali e texture.
21 dicembre, ore 10-11:30	Programmazione <a href="#">link</a>	Programmare in C#, primi accenni alla programmazione ad oggetto. Esperimenti con primi script.
24 gennaio, ore 11:30-13	Definizione <a href="#">link</a>	Aggiungere oggetti con cui interagire. Modificare l'environment. Aggiungere ulteriori script.
26 gennaio, ore 11:30-13	Finalizzazione <a href="#">link</a>	Aggiungere i Canvas, introduzione di elementi bidimensionali e testuali all'interno del mondo tridimensionale. Gestione del punteggio tramite script.
1 febbraio, ore 11:30-13	Introduzione AI <a href="#">link</a>	Elementi introduttivi di intelligenza artificiale. Introdurre AI nei videogame. Navigation e pathfinding.
3 febbraio, ore 11:30-13	Integrazione AI <a href="#">link</a>	Modificare il progetto di Unity a cui applicare l'AI. Strutturare l'environment. Creare il NavMesh e fare il Bake. Aggiungere il NavMeshAgent. Scrivere uno scripting. Definire il

DATA E ORA	MODULO LINK	ARGOMENTO
		funzionamento di player e oggetti.
11 febbraio, ore 11:30-13	Finalizzazione <a href="#">link</a>	Personalizzare il progetto, attuare modifiche e migliorie. Esportazione per varie piattaforme.

Alla presente comunicazione si allega scheda progetto.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Dott.ssa Venuti Maria