

ABSTRACT CORSO

Titolo percorso	
Immersivamente - Nuovi scenari di apprendimento con la Realtà Virtuale e Aumentata	
Tipologia	
On-line	
Data inizio	Data fine
06-09-2023	05-10-2023
Durata in ore	N° posti
Totale ore: 20 <ul style="list-style-type: none"> • 12 ore sincrone On line • 8 ore asincrone (da definire con lo staff) 	(a cura dello staff)
Descrizione sintetica del corso	
<p>Gli ambienti di formazione virtuale aprono nuovi orizzonti per docenti e discenti, permettendo loro di navigare il mondo, viaggiare nel tempo e nello spazio e rievocare momenti storici senza mai uscire dall'aula.</p> <p>Il corso si propone l'obiettivo di avvicinare i docenti alle tecnologie immersive, promuovendo attività didattiche con l'uso della Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata, utilizzando ambienti laboratoriali accessibili online e da dispositivi personali, come computer, dispositivi mobili, lavagne digitali e visori VR e Cardboard. Attraverso gli strumenti e le piattaforme condivise nel corso delle attività didattiche, offre l'opportunità di testare e impiegare direttamente le tecnologie immersive, per sviluppare abilità che permettano un'applicazione autonoma e personalizzata, rendendo l'istruzione più avvincente e stimolante. L'immersione in scenari 3D e 360° può agevolare la comprensione di concetti complessi, fornendo agli studenti un contesto visivo e interattivo che va oltre la tradizionale lezione frontale stimolando l'apprendimento attivo, l'interazione e la memoria.</p>	
Regioni destinatarie della formazione	Tipologia scuola
(a cura dello staff)	Scuola primaria
Macro argomento	Livello di ingresso
Transizione Digitale	A2. Esploratore - Conosce le potenzialità delle tecnologie digitali per la comunicazione e ne fa un uso di base
Area DigCompEdu	Destinatari
Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento	Scuola primaria
Programma	
<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla Realtà Virtuale e Aumentata: definizioni, tecnologie e potenziale educativo • Panoramica delle piattaforme scolastiche più utilizzate per la Realtà Virtuale e Aumentata funzionalità, applicazioni e come integrarli nella didattica • Realizzazione di un ambiente laboratoriale Web con il contributo della realtà virtuale • Coding con la Realtà Virtuale • Progettazione di esperienze RV e RA: tecniche, buone pratiche • Visori VR e Carboard – vantaggi e possibili utilizzi • Creazione di ambienti virtuali e oggetti 3D per l'apprendimento • App e Piattaforme per creare esperienze di Realtà Aumentata realizzando esperienze educative coinvolgenti • Esempi di lezioni e attività didattiche che integrano RV e RA in diverse discipline • Gestione delle sfide e delle resistenze all'adozione di tecnologie RV e RA in classe • Progetto finale: sviluppo e presentazione di un'attività didattica che integra VR e AR. 	

Relatore	
Fabio Pitotti	
Data inizio iscrizioni	Data fine iscrizioni
(a cura dello staff)	(a cura dello staff)

Date di Erogazione:

- **6 settembre 2023** **h. 10:00 – 12:30**
- **13 settembre 2023** **h. 10:00 – 12:30**
- **20 settembre 2023** **h. 14:30 – 17:00**
- **27 settembre 2023** **h. 14:30 – 17:00**
- **5 ottobre 2023** **h. 15:00 – 17:00**

Note per il team di gestione delle attività

L'Approccio didattico attivo ed esperienziale si avvarrà delle seguenti metodologie:

- Laboratorio esperienziale
- Cooperative Learning
- E-tivities/Project Work

Il corso si avvarrà dei seguenti strumenti predisposti dal formatore che resteranno attivi dopo il termine del corso:

- Classe dedicata su Piattaforma Workspace gestita dal formatore;
- Sito Web di Supporto dedicato, predisposto per l'erogazione dei laboratori a cura del formatore;
- Comunità di pratica di supporto e condivisione su Gruppo Telegram dedicato ai partecipanti del corso, utilizzati per l'attività di supporto e di tutoraggio on line e accompagnamento allo sviluppo di e-tivities/Project Work sviluppato e gestito a cura del formatore;
- Repository condivisa su piattaforma per rendere disponibili i materiali del corso.

I partecipanti, individualmente o suddivisi in gruppi omogenei di lavoro, svilupperanno attività di approfondimento con il supporto del formatore nella Comunità di Pratica del Gruppo Telegram Dedicato e svilupperanno le attività di Project Work relative al corso frequentato seguendo le indicazioni contenute nella "Guida al Project Work" prodotta dal formatore.

Visto il taglio fortemente laboratoriale e interattivo del corso e la presenza costante del formatore nella comunità di pratica non si effettuerà la registrazione del corso, potendo interagire in tempo reale con i partecipanti in modalità instant messaging e, se necessario, con gli strumenti di videoconferenza disponibili in Telegram.

e-tivities/project work verranno sviluppati in modalità di autoapprendimento tutorato (come descritto precedentemente) nel periodo intercorrente tra un modulo e l'altro, appositamente calendarizzati con cadenza settimanale per concedere ai partecipanti la possibilità di metabolizzare i contenuti condivisi e mettere in pratica le attività correlate.