



Corso di Formazione:

Visori e Visoriani

Nuovi scenari di apprendimento con Realtà Virtuale e Aumentata

Prof. Fabio Pitotti

Descrizione:

Gli scenari introdotti dagli ambienti di apprendimento virtuale offrono nuove possibilità agli studenti rendendoli in grado di esplorare il mondo, nello spazio e nel tempo, senza mai abbandonare l'aula e facendo loro rivivere persino episodi della storia. Focus del corso è l'interdisciplinarietà delle metodologie e degli strumenti di didattica immersiva con la realtà virtuale, indipendentemente dall'ordine di scuola e grado o dalle materie di insegnamento. Il corso introduce i docenti alle tecnologie immersive e di implementare attività didattiche attraverso la Realtà virtuale e la Realtà Aumentata con lo scopo di utilizzare ambienti laboratoriali attraverso strumenti educativi fruibili on line e dal proprio PC o mediante device mobili e Digital Board.

Obiettivi:

Comprendere i fondamenti di Realtà Virtuale (RV) e Realtà Aumentata (RA) e il loro impatto sulla didattica. Imparare ad utilizzare efficacemente strumenti RV e RA (CoSpaces e Merge Cube) per creare esperienze educative immersive.

Sviluppare competenze per progettare lezioni e attività didattiche che integrano RV e RA.

Promuovere il pensiero critico e la creatività degli studenti attraverso l'uso di tecnologie innovative.

Valutare l'efficacia delle attività RV e RA nel migliorare l'apprendimento e l'engagement degli studenti.

Programma:

- Introduzione alla Realtà Virtuale e Aumentata: definizioni, tecnologie e potenziale educativo
- Panoramica di CoSpaces e Merge Cube: funzionalità, applicazioni e integrazione didattica
- Realizzazione di un ambiente laboratoriale Web con il contributo della realtà virtuale
- Pensiero Computazionale e Coding con la Realtà Virtuale Progettazione di esperienze RV e RA: tecniche, buone pratiche e considerazioni etiche
- Creazione di ambienti virtuali 360° 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

Organizzazione e metodologia: Il Corso, della durata complessiva di **12 ore** si svolgerà in **4** incontri da effettuarsi **a distanza** (lezioni online sincrone) nei seguenti giorni e orari:

Calendario:

14/06/2023	16.30-19.30
23/06/2023	16.30-19.30
30/06/2023	16.30-19.30
7/07/2023	16.30-19.30

LINK agli incontri: <https://meet.google.com/jhk-jceh-vhv>

Numero di iscritti: 50 (max)

Per iscrizioni al corso: Codice Sofia 84032 – ID: 123978 - dal 3 al 12 giugno 2023

LINK perfezionamento iscrizione: <https://forms.gle/YRpTgFSUwqxvnrGo6>

Per informazioni contattare Prof. Elisabetta Vaccaro all'indirizzo formazione@liceogullace.edu.it

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa *Alessandra Silvestri*

(Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice
dell'Amministrazione Digitale e norme ad esso connesse)