

## Didattica immersiva con la realtà virtuale

### Scheda di presentazione del corso



**Il corso è valido per l'area prosumer del percorso Edu designer.**

### Presentazione del corso

Il corso offre l'opportunità di progettare e implementare attività didattiche con realtà virtuale. Gli ambiti che verranno affrontati saranno quelli della esplorazione, creazione e comunicazione con la VR, partendo dalla identificazioni di risorse fruibili su web come supporto alla didattica tradizionale, fino a organizzare digital storytelling con immagini e video a 360 gradi.

Si prevede una articolazione in corsi diversi:

**RV1 - Didattica immersiva con la realtà virtuale** (i contenuti di questi corsi sono adatti per gli insegnanti di qualsiasi materia o ordine e grado scolastico, poiché il corso è focalizzato maggiormente sulla metodologia e gli strumenti, indipendentemente dalle materie trattate)

**RV2 - Didattica immersiva con la realtà virtuale per geografia, storia e storia dell'arte** (i contenuti di questi corsi sono adatti per gli insegnanti di storia, storia dell'arte e geografia e delle discipline umanistiche in generale)

**RV3 - Didattica immersiva con la realtà virtuale per le lingue straniere e i CLIL**

(i contenuti di questi corsi sono adatti per gli insegnanti di lingue straniere o coinvolti nel CLIL)

I corsi si propongono di analizzare una rassegna di strumenti fruibili on line per realizzare attività con la VR. L'obiettivo è quello di progettare flipped classroom e cooperative learning con la realtà virtuale, con attenzione rivolta alla realizzazione di compiti autentici e compiti di realtà.

Nello specifico il corsista imparerà a:

- utilizzare risorse e applicazioni per l'esplorazione con la realtà virtuale
- progettare attività didattiche secondo un modello costruttivista
- utilizzare piattaforme per la creazione di tour virtuali
- utilizzare piattaforme per la comunicazione e la condivisione in uno spazio virtuale

### Descrizione argomenti trattati

- × Identificazione e illustrazione di risorse disponibili per l'esplorazione
- × Utilizzo del modello CIAK per la progettazione di attività didattiche
- × Presentazione dettagliata e utilizzo di due diverse piattaforme per la creazione di tour virtuali; comparazione tra le diverse soluzioni
- × Carrellata sugli ambienti di social VR e possibili impieghi didattici

Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"><li>× Utilizzare l'hardware necessario per la VR (webcam, smartphone...)</li><li>× Utilizzare materiali disponibili sul web per progettare lezioni con il supporto della VR</li><li>× Progettare e realizzare DST con la VR</li><li>× Considerare la possibilità di interagire a scopo didattico negli spazi virtuali a 3D</li></ul>

## RV 4 Didattica con la realtà aumentata

### **Scheda di presentazione del corso**

#### Presentazione del corso

*Il corso offre l'opportunità di progettare e allestire didattica con realtà aumentata. Gli ambiti che verranno affrontati saranno quelli dell'esplorazione, creazione e comunicazione con la AR, partendo dall'identificazione di risorse fruibili su web come supporto alla didattica tradizionale, fino alla realizzazione di micro progetti da utilizzarsi in classe.*

*Una particolare attenzione sarà rivolta alla realizzazione di compiti autentici e compiti di realtà.*

**Il corso è valido per l'area prosumer del percorso Edu designer.**

Il corso propone di analizzare una rassegna di strumenti, fruibili on line, per realizzare attività con la AR. L'obiettivo è quello di progettare flipped classroom e cooperative learning.

Nello specifico il corsista imparerà a:

- Utilizzare le app disponibili in rete, come occasione per supportare la didattica tradizionale o per trarre esempi e suggerimenti.
- Creare mini-lezioni attivabili con codice QR o applicazioni per la AR
- Realizzare photo wall, Word Wall, flashcard e libri aumentati

#### Descrizione argomenti trattati

- × Identificazione e illustrazione di risorse disponibili per l'esplorazione
- × Indicazioni metodologiche per la progettazione
- × Presentazione dettagliata e utilizzo di applicazioni per la creazione di AR.
- × Carrellata sugli ambienti di social AR e possibili impieghi didattici

#### Competenze in uscita

- × Utilizzare materiali disponibili sul web per progettare lezioni con il supporto della AR
- × Progettare e realizzare prodotti e attività con AR
- × Considerare la possibilità di interagire a scopo didattico con la social AR