

## Potenziare la didattica attraverso l'impiego della realtà virtuale e della realtà aumentata

- ID percorso **250429**
- Tipologia di svolgimento **Blended**
- Data inizio **29/04/2024**
- Data di conclusione **30/05/2024**
- Durata (in ore) **20**
- Numero posti **50**
- Luogo di svolgimento **Liceo F. Fiorentino Lamezia Terme**

Le tecnologie digitali ed immersive rappresentano una validissima opportunità, inclusiva e coinvolgente, per affrontare lo studio anche degli argomenti più complessi ed astratti in maniera esperienziale e laboratoriale, favorendo così la piena comprensione di tutti gli studenti. Imparare a muoversi consapevolmente in queste dimensioni diventa una competenza necessaria per il docente 4.0 per promuovere la centralità dell'allievo e valorizzare pienamente il suo potenziale di apprendimento. Il percorso formativo, strutturato in modalità blended, consente di familiarizzare con la realtà virtuale e la realtà aumentata, identificandone possibili impieghi e ricadute didattiche.

Attraverso un approccio laboratoriale, saranno forniti metodi e strumenti per coinvolgere e motivare gli studenti mediante la proposta di risorse digitali per le STEAM pronte all'uso e la produzione di nuovi contenuti che spazieranno dal Digital Storytelling (estendendo la narrazione alla didattica immersiva) alla Gamification. Durante gli incontri i corsisti saranno guidati nella costruzione di tour e mostre virtuali, scenari immersivi, Escape Room in VR e percorsi esperienziali fruibili in realtà aumentata. Si farà ricorso all'intelligenza artificiale per la generazione di contenuti digitali da includere all'interno dei progetti. Le attività realizzate saranno infine inserite in una opportuna repository online nell'ottica della condivisione di best practices.

- Regioni destinatarie della formazione **INTERO TERRITORIO NAZIONALE**
- Tipologia scuola **Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)**
- Macro argomento **Transizione digitale**
- Destinatari **Docenti**
- Area **DigCompEdu**

### 2. Risorse digitali

### 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

### 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

- Livello di ingresso **A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base**

- Programma

**Articolazione del percorso formativo: 20 h (4 h in presenza – 12 h sincrone online – 4 h asincrone).**

**LEZIONE 1:**

**Lunedì 29 aprile online dalle ore 15.00 alle ore 18.00.**

**Introduzione al corso.**

**La Realtà Virtuale e i possibili impieghi nella didattica. Gestione di foto e video a 360°. Costruzione di scenari immersivi e tour virtuali.**

**LEZIONE 2:**

**Martedì 07 maggio online dalle ore 15.00 alle ore 18.00.**

**L'intelligenza artificiale per la generazione di immagini bidimensionali e scene a 360°. Indicazioni didattiche per l'allestimento di mostre virtuali ed Escape Room in VR.**

**LEZIONE 3:**

**Martedì 14 maggio online dalle ore 15.00 alle ore 18.00.**

**La realtà aumentata e i possibili impieghi nella didattica: QRcode, strumenti e app di immediato utilizzo in assetto BYOD. Modelli 3D: dove reperirli e come realizzarli in maniera semplice attraverso l'utilizzo di web app.**

**LEZIONE 4:**

**Lunedì 20 maggio online dalle ore 15.00 alle ore 18.00.**

**Guida alla realizzazione di percorsi esperienziali fruibili in realtà aumentata.**

**LEZIONE 5:**

**Martedì 28 maggio dalle ore 15.00 alle ore 19.00 in presenza, presso il Liceo Francesco Fiorentino di Lamezia Terme.**

**Utilizzo della fotocamera a 360°. Impiego di visori VR per la fruizione dei percorsi realizzati. Riflessioni finali ed allestimento di una repository online.**

**ATTIVITA' ASINCRONA:**

**4 ore – Autoformazione e sperimentazione in classe. Realizzazione di una proposta didattica attraverso una delle tecnologie digitali presentate durante il corso.**

- Formatore/i **CARMELA FUOCO**
- Data inizio iscrizioni **15/04/2024**
- Data fine iscrizioni **26/04/2024**