



DM66 Laboratorio di realtà virtuale

Titolo Percorso

Realtà Virtuale per l'apprendimento con Unity - Formazione docenti

Tipologia

Online/Presenza

Data inizio

28/5/2024

Data di conclusione

30/9/2024

Durata (in ore)

15

Numero posti

10

Descrizione

In questo corso gli insegnanti verranno guidati attraverso le basi della creazione di esperienze immersive di realtà virtuale (VR) utilizzando il motore di sviluppo real-time 3D di Unity.

Come docenti, sappiamo quanto sia importante coinvolgere attivamente gli studenti e rendere l'apprendimento un'esperienza stimolante e memorabile. La VR offre un'opportunità unica per raggiungere questo obiettivo, trasportando gli studenti in mondi virtuali e arricchendo la realtà circostante con informazioni digitali.

In questo corso, non solo verranno acquisite le competenze tecniche per creare esperienze VR, ma si esplorerà anche il loro potenziale pedagogico. Si imparerà come la VR può essere utilizzata per:

- **Promuovere l'apprendimento esperienziale:** Gli studenti possono immergersi in simulazioni storiche, esplorare modelli anatomici in 3D o sperimentare fenomeni scientifici complessi in un ambiente sicuro e coinvolgente.
- **Migliorare la visualizzazione di concetti astratti:** La VR può rendere più concreti concetti matematici, processi scientifici o teorie storiche, facilitandone la comprensione.
- **Sviluppare competenze digitali:** La creazione di esperienze VR richiede l'utilizzo di strumenti digitali e di pensiero computazionale, competenze sempre più importanti nella transizione verso il digitale.
- **Potenziare il “problem solving”:** Gli studenti possono risolvere problemi in modo collaborativo in ambienti VR, sviluppando abilità di comunicazione e pensiero critico.

Insieme, esploreremo casi di studio di successo e rifletteremo su come integrare la VR nelle vostre lezioni in modo efficace. Entro la fine del corso, si saranno acquisite le conoscenze e le competenze per creare esperienze VR personalizzate da utilizzare in classe, con l'obiettivo di motivare gli studenti e portare l'apprendimento a un nuovo livello.

Prerequisiti:

Per partecipare a questo corso, è consigliabile avere una conoscenza di base di Unity 3D e del linguaggio di programmazione C#. Inoltre, è importante avere un atteggiamento aperto e la predisposizione a sperimentare nuove tecnologie.

Obiettivi del corso:

Alla fine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di:

- Configurare un ambiente di sviluppo Unity 3D
- Creare esperienze VR comprensivo degli elementi di base
- Integrare elementi multimediali e interattivi nelle loro esperienze

- Applicare i principi di design per creare esperienze VR efficaci dal punto di vista didattico
- Esplorare casi di studio di successo e riflettere su come integrare la VR nelle loro lezioni

Regioni destinatarie della formazione

INTERO TERRITORIO NAZIONALE

Tipologia scuola

Scuola secondaria I e II grado

Macro-argomento

Transizione digitale

Destinatari

Docenti

Area DigCompEdu

1.2 Collaborazione professionale, 1.3 Pratiche Riflessive, 2.1 Selezionare le risorse digitali, 2.2 Creare e modificare le risorse digitali, 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali, 3.1 Pratiche di insegnamento, 3.2 Guida e supporto agli studenti, 3.3 Apprendimento collaborativo, 3.4 Apprendimento autoregolato, 4.2 Analisi dei dati del processo di apprendimento, 4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica, 5.1 Accessibilità e inclusione, 5.3 Partecipazione attiva

Livello di ingresso

B1 Sperimentatore, utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche

Programma

Le lezioni si terranno in presenza.

Date e orari

- Dal 28 maggio 2024, ore 14:30-17
- 04 giugno 2024, ore 14:30-17
- 11 giugno 2024, ore 14:30-17
- I tre incontri successivi saranno programmati durante la prima lezione

Relatori

MARCELLO BOZZI

Data inizio iscrizioni

22/5/2024

Data fine iscrizioni

25/5/2024