

Usare simulatori di realtà virtuale nella didattica disciplinare

Format

Tipologia: Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Durata: 10 ore - online

Target: massimo 25 insegnanti di secondarie di 2°

Abstract

Il VR è utilizzato da tempo e in modo efficace per svolgere attività realistiche, interattive altrimenti difficili, costose o poco sicure, per prepararsi prima di affrontare situazioni reali, così come per coinvolgere gli utenti in esperienze attrattive e significative. È possibile fare lo stesso, in modo semplice ed efficace anche a scuola?

Il corso introduce alle potenzialità didattiche del VR e dei simulatori di esperienze in realtà virtuale e supporta gli insegnanti nel gestire ed immaginare per i propri studenti attività che integrano l'uso delle tecnologie di VR con la didattica in classe e nei laboratori disciplinari.

Un momento introduttivo fa luce sulla differenza tra VR, AR, Realtà mista e realtà estesa a scuola e fornisce indicazioni su come predisporre e gestire la flotta di visori della scuola (il corso utilizzerà Oculus Quest). Negli appuntamenti successivi i partecipanti esplorano e testano diversi contenuti e simulatori per approfondire argomenti didattici. Verranno presentati prodotti relativi a diverse discipline, con un focus specifico anche su scienze. L'appuntamento conclusivo consente poi di approfondire le modalità ottimali per l'organizzazione delle attività degli studenti nei diversi setting d'aula.

3/5/2025	9:00-13:00
10/5/2025	9:00-13:00
15/5/2025	14:30-16:30

A cura di G-Lab Srl Impresa Sociale di Fondazione Golinelli.