

CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI DI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA SULL'UTILIZZO DELLA REALTÀ VIRTUALE NELLA DIDATTICA

INTRODUZIONE

Nell'era digitale in cui viviamo, la tecnologia sta rivoluzionando rapidamente il modo in cui apprendiamo e interagiamo con il mondo. La Realtà Virtuale (VR), una volta relegata all'ambito del divertimento e dell'intrattenimento, sta emergendo come un potente strumento educativo, capace di trasformare le aule tradizionali in esperienze immersive e interattive. Questo corso è stato progettato appositamente per gli insegnanti di scuola media, offrendo loro le competenze e le risorse necessarie per integrare la VR nell'insegnamento quotidiano.

Dalle piramidi dell'antico Egitto alle intricate strutture molecolari della chimica, passando per la visualizzazione dinamica di concetti matematici, la VR ha il potenziale di rendere tangibili e comprensibili argomenti che una volta erano difficili da immaginare. Lo scopo del corso è esplorare come utilizzare questa tecnologia in diverse materie scolastiche, svelando il potenziale della VR come ponte tra teoria e pratica.

Ogni modulo del corso è stato creato con un focus specifico, offrendo esempi concreti, risorse e best practices per ogni disciplina. Inoltre, dedicheremo del tempo alla progettazione, incoraggiando gli insegnanti a collaborare, condividere idee e sviluppare piani d'azione per le loro future lezioni. L'idea è equipaggiare gli educatori con gli strumenti e le competenze per sfruttare al meglio la VR, creando esperienze educative uniche e coinvolgenti per i loro studenti.

DURATA

Il percorso si articola in diversi incontri per un totale di 25 ore tra lezioni in aula (21 ore) e studio individuale (4 ore). In particolare, le tematiche affrontate saranno rivolte a tre gruppi di docenti raggruppati nel seguente modo:

- Storia, Geografia e Arte
- Scienze e Tecnologie
- Matematica

Nella prima lezione sarà fornita ai gruppi una introduzione alle tecnologie della VR con esempi di configurazione e messa in funzione dei visori attraverso applicazioni di prova. Successivamente la formazione di ogni gruppo sarà portata avanti attraverso una lezione sulla tematica in oggetto e successivamente in una lezione di incontro/discussione che prevede una proposta progettuale di utilizzo della tecnologia in classe. Ogni gruppo sarà comunque sempre presente a tutte le lezioni.

ORGANIZZAZIONE DELLE LEZIONI

Lezione Intro: Introduzione alla Realtà Virtuale nell'Istruzione

Durata: 3 ore

Obiettivi:

- Comprendere cosa sia la realtà virtuale e la sua evoluzione storica.
- Riconoscere l'importanza della VR nell'ambito educativo.
- Familiarizzare con le principali attrezzature e software VR disponibili sul mercato.

Attività pratiche: Prova di diversi dispositivi VR e esplorazione di ambienti virtuali educativi.

Gruppo: Geografia/Storia/Arte

Lezione 1: Esplorare il Mondo e il Tempo con la VR

Durata: 3 ore

Obiettivi:

- Scoprire come la VR può arricchire l'insegnamento della geografia, storia e arte.
- Comprendere come utilizzare ambienti virtuali per viaggiare in luoghi lontani o attraversare epoche storiche.
- Conoscere le migliori risorse VR per esplorare opere d'arte e siti archeologici.

Attività pratiche: Visite virtuali a musei, siti storici e luoghi geograficamente rilevanti.

Incontro Progettazione

Durata: 2 ore

Obiettivi:

- Elaborare idee su come integrare la VR nelle proprie lezioni di geografia, storia e arte.
- Condividere e discutere idee con colleghi.

Gruppo: Scienza/Tecnologia

Lezione 2: Immersione nelle Scienze e Tecnologia attraverso la VR

Durata: 3 ore

Obiettivi:

- Apprendere come la VR può rendere tangibili concetti scientifici e tecnologici.
- Esplorare ambienti virtuali legati alla biologia, fisica, chimica e altre discipline.
- Comprendere come utilizzare la VR per spiegare concetti complessi e astratti.

Attività pratiche: Esplorazione di laboratori virtuali, simulazioni scientifiche e demo tecnologiche.

Incontro Progettazione

Durata: 2 ore

Obiettivi:

- Brainstorming su come integrare la VR nelle proprie lezioni di scienze e tecnologia.
- Scambio di idee e collaborazione tra colleghi.

Gruppo: Matematica

Lezione 3: Visualizzare la Matematica in Realtà Virtuale

Durata: 3 ore

Obiettivi:

- Scoprire come la VR può aiutare a visualizzare e comprendere concetti matematici.
- Esplorare ambienti tridimensionali per rappresentare grafici, forme geometriche e altre strutture matematiche.
- Introdurre strumenti specifici per l'insegnamento della matematica attraverso la VR.

Attività pratiche: Interazione con modelli matematici tridimensionali e risoluzione di problemi in ambienti VR.

Incontro Progettazione

Durata: 2 ore

Obiettivi:

- Ideazione di modi innovativi per incorporare la VR nelle lezioni di matematica.
- Collaborazione e feedback tra colleghi.

Lezione 4: Presentazione idee e progetti

Durata: 3 ore

Obiettivi

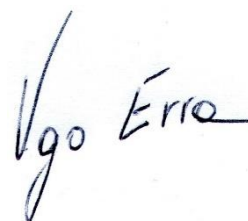
- Presentazione dei progetti da parte dei gruppi
- Discussione e scambio di idee sui progetti

COSTO

Il compenso previsto è di 70€ onnicomprensivi l'ora.

Data,
14/9/2023

Firma

A handwritten signature in black ink, reading "Vgo Erro". The signature is written in a cursive, flowing style. The "V" is large and stylized, with a long vertical stroke. The "go" is written in a smaller, more compact script. "Erro" follows, with a distinct "E" and a trailing flourish.