

Realtà Aumentata e Virtuale per l'apprendimento scuola Infanzia e primaria

Il principale obiettivo del Corso è quello di permettere ai docenti di capire come le nuove tecnologie digitali possono essere sfruttate anche per l'apprendimento, e non soltanto per fini ludici o divulgativi. Realtà Aumentata e Virtuale infatti possono essere utilizzate anche come veicolo di contenuti e nuove forme di apprendimento che facilitano il percorso didattico, sempre ovviamente veicolati dal docente. Il corso prevede una introduzione alle tecnologie dal punto di vista teorico e concettuale, con diversi esempi applicativi, per poi concentrarsi sulle modalità di erogazione della didattica tramite AR/VR; infine la piattaforma ScoolAR sarà utilizzata per l'attività laboratoriale, in cui gli stessi studenti creeranno delle proprie esperienze e percorsi didattici.

TITOLO	ARGOMENTO	DATA	ORARIO
Realtà Aumentata e Realtà Virtuale (Parte 1)	Questa prima lezione teorica permetterà agli studenti di acquisire le conoscenze tecniche di base per la comprensione delle tecnologie. Oltre alla disamina storica che ha portato ai nuovi strumenti di realizzazione di esperienze di AR/VR, verranno illustrate le peculiarità dell'una e dell'altra tecnologia	15/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00
Realtà Aumentata e Realtà Virtuale (Parte 2)	Dopo aver introdotto i concetti tecnologici di base, verranno illustrati molti casi applicativi reali, sia nel dominio dei beni culturali che in altre discipline in cui la AR e la VR sono state impiegate per la creazione di esperienze immersive e multimediali. Verranno inoltre illustrati strumenti e metodi per la creazione e la digitalizzazione di contenuti virtuali	17/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00
Realtà Aumentata e Realtà Virtuale (Parte 3)	Si prosegue illustrando molti casi applicativi reali, sia nel dominio dei beni culturali che in altre discipline in cui la AR e la VR sono state impiegate per la creazione di esperienze immersive e multimediali. Verranno inoltre illustrati	19/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00

	strumenti e metodi per la creazione e la digitalizzazione di contenuti virtuali		
AR/VR per l'apprendimento e la formazione. Il progetto SmartMarca	Questa lezione è pensata per riportare delle esperienze significative dell'utilizzo di AR/VR nella scuola. Verranno illustrate le modalità di erogazione della didattica tramite queste tecnologie, e verranno introdotte delle metodologie per poter valutare i benefici della AR/VR nell'apprendimento	22/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00
ScoolAR: una piattaforma per la creazione di contenuti di AR/VR (Parte 1)	Ora che gli studenti sono a conoscenza sia della tecnologia, sia delle potenzialità nel mondo della formazione, questa lezione prevede una attività laboratoriale in cui saranno gli stessi studenti a costruire un percorso didattico, fino alla realizzazione di una esperienza di VR. Questo avverrà tramite la piattaforma ScoolAR che sarà messa a disposizione della classe per il laboratorio	24/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00
ScoolAR: una piattaforma per la creazione di contenuti di AR/VR (Parte 2)	Prosegue l'attività laboratoriale in cui saranno gli stessi studenti a costruire un percorso didattico, fino alla realizzazione di una esperienza di VR. Questo avverrà tramite la piattaforma ScoolAR che sarà messa a disposizione della classe per il laboratorio	26/06/2020	DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 12,00
Realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR)	AR e VR concetti e tecnologie con qualche elemento di contatto ma sostanzialmente diverse. Analisi di come tale diversità si riflette inevitabilmente nei rispettivi dispositivi di utilizzo.	n. 3 ore off line da svolgersi entro il 26/06/2020	

Obiettivi

- ⇒ Conoscere i principi fondamentali alla base della Realtà Aumentata e Virtuale con riguardo ai percorsi formativi per alunni di infanzia e primaria
- ⇒ Conoscere i possibili ambiti applicativi della Realtà Aumentata e Virtuale con un focus specifico sui Beni Culturali
- ⇒ Saper progettare un percorso didattico prevedendo l'uso di AR/VR e saperne valutare i benefici
- ⇒ Saper realizzare un percorso didattico su una reale esperienza di AR/VR

Destinatari:

- ⇒ Docenti di scuola per l'infanzia
- ⇒ Docenti di scuola primaria

Formatori:

- ⇒ Roberto Pierdicca

Totale ore: 21 di cui 18 ore lezioni live e n. 3 ore off line