

Realtà Aumentata e Realtà Virtuale.
Corso introduttivo per la scuola primaria e sec. I grado
Rete ambito 27 – Monza e Brianza

Sede	Giorno	Data	Orario	Formatore
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Mercoledì	03/04/19	17-19.30	Fodri
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Lunedì	08/04/19	17-19.30	Fodri
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Lunedì	15/04/19	17-19.30	Fodri
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Lunedì	29/04/19	17-19.30	Migliavacca
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Lunedì	06/05/19	17-19.30	Migliavacca
Banfi Via Adda 6 Vimercate	Mercoledì	15/05/19	17-19.30	Migliavacca

Occorre iscriversi entro il 29 marzo compilando la scheda online al link
<https://goo.gl/forms/BUOXOh2vT6yvtjr2>

Il progetto presentato verrà declinato secondo le competenze in entrata dei docenti che si iscriveranno tramite questionario online.

La modalità sarà prevalentemente laboratoriale, con esercitazione già nel momento in presenza sui software presentati.

Al docente che partecipa verranno conteggiate ore 15 in presenza e ore 5 per le esercitazioni online in modo da poter rilasciare un attestato di ore 20 (unità formativa).

L'attestato viene rilasciato da Diesse Lombardia che è il livello regionale dell'associazione nazionale Diesse che, essendo già soggetto qualificato per

l'aggiornamento e la formazione del personale della scuola (Protocollo n. 1004 del 9 giugno 2005), è stato confermato secondo la direttiva 170/2016.

ID Corso	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
	<p>Realtà aumentata e realtà virtuale</p> <p>Corso introduttivo</p> <p>15 ore</p>	<p>Tutti gli incontri proposti di seguito hanno una durata di 3 ore con attività laboratoriali per i docenti coinvolti.</p> <p>1) La realtà aumentata AR e la realtà virtuale AV</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realtà virtuale e realtà aumentata, quale la differenza? ● AR e AV nella didattica: quale l'efficacia? ● AR e AV: esempi d'uso in classe ● Tecnologie/ambienti per realizzare percorsi AR-AV ● Confronto tra i docenti sulle potenzialità di percorsi AR/VR <p>2) La realtà aumentata AR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esempi di software per la realizzazione di percorsi di Realtà Aumentata: es. Aurasma, Layar, Augment, Wikitude, Star Walk 2, Membit ● Sperimentazione funzionalità del software prescelto ● Progettazione/ideazione percorso di AR ● Attività laboratoriale <p>3) La realtà virtuale: VR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Panoramica di strumenti /software per la realizzazione di percorsi di Realtà Virtuale: tipi di cardboard + esempi di software quali Justpano, Esplorazione e altri ● Sperimentazione strumenti e software prescelti ● Attività laboratoriale <p>4) Creare contenuti AR nel curriculum scolastico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare contenuti che permettano di arricchire la realtà ● Acquisizione di immagini reali e fusione con quelle digitali ● Attività laboratoriali per docenti <p>5) Creare contenuti VR nel curriculum scolastico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare contenuti che permettano: simulazione, interazione, immersione presenza. ● VR testuale, VR desktop, VR immersiva ● Attività laboratoriali per docenti 	<p><i>Ref. "Proposal for a European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu - March 2017 " - https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</i></p> <p><i>Traduzione a cura di Dienesse Lombardia</i></p> <p>Area 3 3.1 Istruzione Implementare dispositivi e risorse digitali nel processo d'insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche. Supportare in modo adeguato, gestire e orchestrare gli interventi di insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione</p> <p>Area 6 Facilitare la competenza digitale dei discenti</p> <p>6.1 Informazione e alfabetizzazione dei media Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che portino gli studenti a soddisfare i propri bisogni informativi; Trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare informazioni; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.</p> <p>6.2 Comunicazione e collaborazione digitale Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile gli strumenti digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.</p>

Contenuto della consegna

1. **Progettazione di un'attività *collaborativa***
2. sviluppo **di n.2 risorse digitali** create scegliendo tra le varie app proposte

Modalità di consegna

Inviare in Classroom

- link alla scheda di progettazione del percorso
- link alle risorse digitali sviluppate (riportare in ognuna delle risorse la licenza d'uso)