

LA REALTA' AUMENTATA E VIRTUALE A SCUOLA

Introduzione	<p>Questa formazione è stata pensata per promuovere l'innovazione didattica attraverso l'introduzione e l'integrazione consapevole e pedagogicamente efficace della realità aumentata e virtuale nelle pratiche di insegnamento della scuola media, al fine di arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti e sviluppare nuove metodologie didattiche.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere i concetti base di AR e VR: Distinguere tra le due tecnologie e identificarne i principi di funzionamento. - Identificare il potenziale didattico di AR e VR: Riconoscere come queste tecnologie possano essere applicate nelle diverse discipline per migliorare l'apprendimento. - Esplorare e utilizzare strumenti e applicazioni AR/VR: Acquisire familiarità con le principali app e piattaforme disponibili per la didattica (es. Merge Cube, Google Expeditions/Arts & Culture, CoSpaces Edu). - Progettare e implementare semplici attività didattiche che integrino AR e VR, in linea con i programmi ministeriali. - Valutare l'efficacia delle risorse AR/VR: Sviluppare un approccio critico nella scelta e nell'utilizzo di tali strumenti. - Condividere buone pratiche e risorse con i colleghi, promuovendo una cultura dell'innovazione all'interno della scuola.
Durata complessiva	10 ore

Modalità di fruizione	In presenza , presso i locali dell'IC 6 Cosmè Tura in via Montefiorino, 30 - Pontelagoscuro, Ferrara. L'attività di formazione sarà di tipo laboratoriale (consigliato l'utilizzo del proprio dispositivo).
Modalità di iscrizione	Tramite accesso alla piattaforma Futura con SPID inserendo ID 405161 o il titolo della formazione dopo aver selezionato TUTTI I PERCORSI .
Relatore	Fabrizio Radica (esperto esterno)
Attestato	L'attestato verrà rilasciato al termine della formazione previa partecipazione ad almeno il 70% delle ore complessive e sarà scaricabile sulla piattaforma Scuola Futura

PROGRAMMA

1° INCONTRO	<i>Comprensione dei concetti base di AR e Vr e riconoscimento di come queste tecnologie possano essere applicate nelle diverse discipline per migliorare l'apprendimento</i>	<i>giovedì 4 settembre, ore 9-12 (3 ore)</i>
2° INCONTRO	<i>Esplorazione e utilizzo di strumenti e applicazioni AR/VR: Acquisire familiarità con le principali app e piattaforme disponibili per la didattica (es. Merge Cube, Google Expeditions/Arts & Culture, CoSpaces Edu).</i>	<i>mercoledì 10 settembre, ore 9-12 (3 ore)</i>
3° INCONTRO	<i>Esplorazione e utilizzo di strumenti e applicazioni AR/VR: Acquisire familiarità con le principali app e piattaforme disponibili per la didattica (es. Merge Cube, Google Expeditions/Arts & Culture, CoSpaces Edu).</i>	<i>lunedì 15 settembre, ore 17-19 (2 ore)</i>
4° INCONTRO	<i>Progettare e implementare semplici attività didattiche che integrino AR e VR e valutarne l'efficacia</i>	<i>giovedì 18 settembre, ore 17-19 (2 ore)</i>