



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"ARTURO MALIGNANI"
UDINE



Programma del Corso

"Realtà aumentata, realtà virtuale e tecnologie immersive: introduzione e contesti didattici. Realtà virtuale con Minecraft ed Edmondo"

Formatore:

dott. Andrea Benassi: ricercatore di Indire si occupa di nuove tecnologie per la didattica ed in particolare di mondi virtuali. Referente del progetto "Didattica Immersiva" e membro del gruppo di progetto di Avanguardie Educative.

Il corso verrà erogato esclusivamente in modalità on-line utilizzando l'ambiente TEAMS di Office 365 for Education per le lezioni sincrone e la condivisione dei materiali del formatore.

DATE E LINK ALLE LEZIONI:

- **02 settembre 2020** - dalle 14.30 alle 17.30 - **on line**

Link alla Lezione 1 >> [Partecipa alla riunione di Microsoft Teams](#)

- **04 settembre 2020** - dalle 14.30 alle 17.30 - **on line**

Link alla Lezione 2 >> [Partecipa alla riunione di Microsoft Teams](#)

- **22 settembre 2020** - dalle 14.30 alle 17.30 - **on line**

Link alla Lezione 3 >> [Partecipa alla riunione di Microsoft Teams](#)

- **23 settembre 2020** - dalle 14.30 alle 17.30 - **on line**

Link alla Lezione 4 >> [Partecipa alla riunione di Microsoft Teams](#)

Descrizione:

Corso di introduzione teorica alla realtà aumentata ed a quella virtuale e successivi laboratori sulla realtà virtuale. Sono previste quattro fasi:

- fase "Introduzione": dedicata all'introduzione alla terminologia ed alle differenze tra i termini "realtà virtuale", "realtà aumentata", "tecnologia immersiva", alla presentazione di alcuni possibili contesti didattici ed alle necessarie strumentazioni correlate;
- fase "Didattica Immersiva", incentrata sull'introduzione delle cosiddette tecnologie immersive (visori 3D e affini) a supporto di esperienze didattiche di laboratorio e non;
- fase "Minecraft": incentrata sulla sperimentazione dell'ambiente "Minecraft for Education" e finalizzata alla progettazione di una attività spendibile in aula con gli studenti;
- fase "Edmondo": incentrata sulla sperimentazione dell'ambiente Edmondo e finalizzata alla progettazione di una attività spendibile in aula con gli studenti.