

SCHEMA UNITA' FORMATIVA

TITOLO UNITA' FORMATIVA (massimo 7 parole)

Metodi e Tecniche della Didattica Immersiva

PRIORITA' STRATEGICA (una tra le 9 codificate dal MIUR)

Competenze digitali e nuovi ambienti

TARGET (a quali docenti è rivolta l'unità formativa)

Docenti scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI DELL'UNITA' FORMATIVA

In questa unità si introduce e si approfondisce il tema della "didattica immersiva", basata sulle tecnologie che abilitano l'*immersione*, ovvero un tipo di esperienza nella quale si ha la sensazione di essere circondati da una realtà totalmente diversa da quella in cui ci troviamo fisicamente, e nella quale possiamo *agire*.

Tra le tecnologie immersive rientrano i dispositivi per la *realtà virtuale* (visori 3D, guanti aptici etc), ma anche un *videogame* può essere considerato *immersivo*, nella misura in cui riesce a farti sentire *presente e agente* in una realtà diversa da quella in cui ci si trova fisicamente.

Verranno poi approfondite le implicazioni didattiche dell'*immersione*, sia dal punto di vista teorico che pratico. In particolare, verranno esaminati alcuni progetti didattici già in essere, e le tecnologie a cui fanno riferimento, come i *mondi virtuali* (in particolare edMondo, "il mondo virtuale per la scuola") e i dispositivi per l'immersione "percettiva", basati sull'impiego di *3D headsets*.

Infine, i corsisti saranno accompagnati attraverso esperienze didattiche introduttive basate sulle suddette tecnologie, e nella progettazione di *setting* d'aula per attività immersive finalizzate ad obiettivi didattici.

FINALITA' DELL'AZIONE FORMATIVA

L'azione formativa si propone di introdurre e approfondire il tema dell'"immersione" finalizzata ad interventi didattici. In particolare, vengono trattati i principi teorici, le tecniche e i metodi della didattica immersiva, per arrivare infine alla progettazione, da parte dei corsisti, di attività didattiche immersive e dei relativi setting tecnologici.

SEDE O SEDI DEL CORSO

IIS Marconi Pieralisi Via R. Sanzio 8 Jesi (AN)

SCUOLA/E REFERENTI PROGETTAZIONE DELL'UNITA' FORMATIVA

IIS Marconi Pieralisi – Maria Teresa Brizzi

ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' FORMATIVA

Azione 1: Lezione frontale

Tematica prevista	Principi teorici dell'immersione
Strumenti	LIM
Tempi	2 ore
Spazi	Aula
Competenze attese	Conoscere e approfondire applicazioni didattiche basate sull'immersione

Azione 2: Lezione frontale

Tematica prevista	Tecnologie per l'immersione
Strumenti	LIM
Tempi (<i>in ore</i>)	2 ore
Spazi	Aula
Competenze attese	Conoscere le dinamiche e le meccaniche relative alle esperienze immersive

Azione 3: Attività laboratoriale

Tematica prevista	Prime esperienze in un "mondo virtuale"
Metodologia	Didattica laboratoriale
Strumenti	PC connessi alla rete locale, Internet
Tempi	4 ore
Spazi	Laboratorio di informatica
Competenze attese	Saper usare ad un livello base le tecnologie immersive

Azione 4: Lezione frontale

Tematica prevista	Realtà virtuale e tecniche per l'immersione percettiva
Strumenti	LIM
Tempi	4 ore
Spazi	Aula
Competenze attese	Conoscere i principi teorici e le tecniche dell'immersione percettiva

Azione 5: Ricerca e approfondimento individuale accompagnato dai formatori

Tematica prevista	Prime esperienze didattiche di "immersione percettiva"
Metodologia	Apprendistato
Strumenti	LIM, PC connessi alla rete locale, Internet
Tempi	4 ore
Spazi	Laboratorio informatica
Competenze attese	Saper usare tecnologie didattiche basate sull'immersione percettiva

Azione 6: Lezione frontale

Tematica prevista	Linee guida per la progettazione didattica
Strumenti	LIM
Tempi	2 ore
Spazi	Aula
Competenze attese	Conoscere i principi per la progettazione di attività didattiche basate su tecnologie immersive

Azione 7: Attività laboratoriale

Tematica prevista	Progettare attività didattiche immersive
Metodologia	Esercitazione guidata
Strumenti	LIM, PC connessi alla rete locale, Internet
Tempi	4 ore
Spazi	Laboratorio informatica
Competenze attese	Saper progettare attività didattiche basate su tecnologie immersive

Azione 8: Programmazione di sperimentazione in contesto reale

Tematica prevista	Progettare <i>setting</i> d'aula basati su tecnologie immersive
Metodologia	Esercitazione guidata
Strumenti	LIM, PC connessi alla rete locale, Internet
Tempi	2 ore
Spazi	Laboratorio informatica
Competenze attese	Saper progettare setting d'aula a supporto di attività didattiche basate su tecnologie immersive