

REALTÀ AUMENTATA A SCUOLA

ATTIVITÀ DIDATTICHE: Video-lezioni - Test intermedi - Attività didattiche - Forum in itinere - Test finale.

OBIETTIVI: comprendere al meglio la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata, capire cosa sono e come poterle sfruttare per la creazione lezioni interessanti e coinvolgenti in un ambiente VR sicuro e controllato.

PROGRAMMA DEL CORSO:

1. Introduzione alla VR e alla AR
2. Realtà Aumentata: che cos'è e perchè portarla in classe
3. Metaverse studio e la Realtà Aumentata
4. Creare semplici prodotti didattici in realtà virtuale e in realtà aumentata

DIGICOMP 2.2:

- AREA DigCompEdu: 2, 3
- LIVELLO IN INGRESSO DigCompEdu: A2
- LIVELLO IN USCITA DigCompEdu: B1

SUPERAMENTO: al termine del corso è previsto un test online che verifica l'apprendimento con domande a risposta multipla.

TIPOLOGIA DI EROGAZIONE: E-learning.

FRUIZIONE: webinar sincroni.

FORMATORE: dott.ssa Flavia Giannoli

Al termine del corso viene rilasciato l'Attestato di frequenza con profitto da CFIScuola, in qualità di soggetto qualificato MIUR per la formazione del personale scolastico con D.M. del 15/07/2014.