

FUTURA



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PILANO NAZIONALE DI INIZIATIVA E INNOVAZIONE



LICEO DELLE SCIENZE UMANE E LINGUISTICO

“Danilo Dolci”

Via Natale Carta 5 - 90124 Palermo - tel. 0916304749 - C.M. PAPM07000P

Piano nazionale di ripresa e resilienza, Missione 4 – Istruzione e ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle università – Investimento 2.1 *“Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico”*, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU – *“Formazione del personale scolastico per la transizione digitale”*. D.M. n. 66/2023)

CNP: M4C1I2.1-2023-1222 -P-42632 CUP C74D23003770006

TITOLO PROGETTO: Comunità Digitale

LABORATORI SU CAMPO

Laboratori su campo n° 4 e n° 5

Titolo

LABORATORIO SU USO DI VISORI IN REALTA' VIRTUALE

LABORATORI SU CAMPO

Partecipanti: minimo 8 docenti per laboratorio

Durata: Ore 20

Modalità: in presenza (intensivo 5 incontri)

Calendario:

- Laboratorio n°1: Aprile: 3, 8, 10 - Maggio: 6, 8 (14:30-18-30)
- Laboratorio n°2: settembre

Discipline: Trasversale

Obiettivi:

Il modulo in assetto formativo-laboratoriale è finalizzato all’acquisizione di conoscenze, abilità e competenze in merito all’esplorazione del metaverso e alla costruzione di stanze virtuali.

Articolazione e programma (ipotesi Programma del corso)

1. Introduzione alle tecnologie immersive

- Realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR): differenze e applicazioni.
- Impatti sul processo di insegnamento-apprendimento.
- Panoramica sulle tecnologie disponibili e focus sui visori Oculus Meta Quest 2.

2. Configurazione e utilizzo dei visori

- Configurazione degli Oculus Meta Quest 2.
- Navigazione nell'interfaccia utente.
- Sicurezza e gestione delle sessioni.

3. Progettare lezioni immersive

- Creazione e personalizzazione di ambienti virtuali.
- Utilizzo di applicazioni didattiche AR/VR per diverse discipline.
- Strategie di coinvolgimento e inclusione digitale.

Strumenti

Computer, Visori Meta Quest 2

Materiali

Piattaforma Meta, piattaforma e materiali EduPortal

Formatore: Daniele Crisci

Tutor: Gabriele Giacalone e Giorgio Caddemi