

**Corso 01-2021/2022 – Mondi Virtuali 3 D: Didattica Aumentata e Apprendimento Immersivo**

**Codice Sofia: 87141**

*Per una didattica Digitale a distanza, integrata, immersiva, collaborativa e condivisa  
Primo e secondo livello, 3<sup>a</sup> edizione su Piattaforma SOFIA: 87141 (inserisci sul portale Sofia per la ricerca)  
Nuove modalità per accompagnare l'attività didattica anche fuori dall'aula scolastica.*

*Dall'insegnamento remoto d'emergenza all'insegnamento remoto programmato come integrazione alla didattica in presenza. Didattica mista: equilibrato bilanciamento tra attività sincrone e asincrone.*

*"La 'scuola digitale' non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (dal Piano Nazionale Scuola Digitale).*



Il Mondo Virtuale 3D per la scuola è progettato per un utilizzo didattico. L'accesso è riservato esclusivamente a personale identificato, a docenti di tutti gli ordini di scuola, assistenti ed educatori, professionisti e formatori che successivamente potranno utilizzare l'ambiente con i loro studenti, garantendo sicurezza e privacy. E' possibile richiedere un account, iscriversi e gestire le proprie classi. Sotto la guida del docente, gli studenti/avatar accedono a un luogo virtuale attrezzato per pratiche operative e laboratori di lingua, matematica, geometria, arte, storia, tecnologia, coding, scienze, musica, lingue straniere, lingue antiche ed altro. All'interno di edu-ANITel 3D si realizzano cantieri virtuali, si riproducono musei, laboratori, edifici, monumenti ed epoche storiche, percorsi logici, ambienti di apprendimento, lezioni interattive ed altro ancora utilizzando LIM, videoproiettori, strumenti e ambienti didattici. Nel mondo virtuale si sperimenta tramite un senso di "presenza reale" assai forte che nessun'altra attività sincrona a distanza riesce a dare.

Molto spesso gli insegnanti si trovano in classi con alunni senza motivazione allo studio. Ebbene, essi potrebbero trovare nel metaverso una soluzione al problema, secondo il punto di vista bruneriano, "che si appella alla motivazione intrinseca, cioè al piacere in sé dell'apprendere e dell'uso di una nuova conoscenza" [Calvani, 2011, p. 24].

Per gli alunni l'esperienza didattica nello spazio virtuale 3D è molto emozionante e coinvolgente.

Non perdere l'occasione per l'acquisizione di competenze professionali importanti.

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007.

Attestati riconosciuti, corsi validi per il monte ore di formazione obbligatoria, contributo deducibile dalla card del docente.  
 Sede legale: via P. Levi n. 2, 43040 Varano de' Melegari (PR). Sede operativa: Parma, via Boscoli. Tel. 3397114535 - CF: 92126000345  
 Registrazione c/o l'Ufficio delle Entrate del Ministero delle Finanze, atto costitutivo 100358/ 22 luglio 2004



## 1-Dati

**Codice ANITel:** 01-2021/2022

**Codice Sofia:** 87141 (inserisci sul portale Sofia per la ricerca)

**Destinatari:** Docenti e assistenti di tutti gli ordini di scuola, professionisti, educatori e formatori.

**Modalità:** **sincrona** oppure **"on demand"** (servizio interattivo asincrono che permette di seguire il corso e gli incontri in qualsiasi momento permettendo di gestire i tempi e gli orari di presenza e frequenza. Un docente-tutor sempre a disposizione. Periodo in cui è attivo va dal 22/12/2021 al 30/5/2022).

**Iscrizione:** **individuale** (sempre aperte) o tramite Istituto con **convenzione** (rete di Scuole). Ci si può iscrivere in qualsiasi periodo dell'anno scolastico.

**Inizio Corso:** da dicembre 2021 in poi. **In caso di Convenzione, l'inizio e il termine di ogni corso è da concordare.**

**Termine Corso:** personalizzato (entro la fine dell'anno scolastico).

**Orario delle dirette:** al mercoledì dalle 17:00 alle 19:00 secondo le date del calendario (oppure 21:00-23:00). Gli incontri vengono registrati per potervi assistere "on demand".

**Numero moduli totale:** 06

**Totale ore:** 30 di cui 12 per la visualizzazione dei webinar, 9 di ricerca e approfondimento, 8 di produzione elaborati e verifiche, 1 di socializzazione, brainstorming, condivisione e forum, corrispondenti a 2 CF.

**Perfezionamento iscrizione:** <https://www.anitel.cloud/fad/mod/book/view.php?id=947&chapterid=692>

## 2. Di cosa si tratta?

I Mondi Virtuali sono ambienti tridimensionali adatti per comunicare, collaborare, progettare, realizzare e sperimentare. Possono quindi essere utilizzati come laboratori di pratica e problem solving nel campo didattico stimolando un apprendimento significativo e immersivo. Non sostituiscono la realtà bensì possono integrarla nei limiti che la caratterizzano.

Gli assunti metodologici-didattici si basano sull'attivismo, il cognitivismo, l'approccio multidisciplinare, il Cooperative Learning, la gamification in un contesto di didattica laboratoriale.

Il docente e lo studente sono sostituiti da avatar tramite i quali interagiscono con il Mondo e con gli altri.  
Edu-ANITel 3D è una Land su Craft-World dedicata alla didattica, riservata alla scuola e quindi vengono garantite la Privacy e la Sicurezza anche dei minori.

### 3. Prerequisiti

- Sapersi orientare in una piattaforma Moodle, utilizzare il forum, inserire o scaricare allegati, partecipare a una videoconferenza o webinar
- Devices aggiornati fissi o notebook, connessione internet media o veloce, cuffie e microfono.

### 4. Obiettivi generali e competenze

#### Competenze

1. Includere dispositivi e materiali didattici digitali nel processo educativo per migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche.
2. Supportare in modo appropriato, gestire e progettare le attività didattiche con le tecnologie digitali.
3. Sperimentare e sviluppare nuovi modelli e metodi didattici.
4. Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e con il gruppo classe, durante e oltre il tempo delle lezioni.
5. Sperimentare e sviluppare nuovi modelli per offrire guida e supporto.
6. Usare le tecnologie digitali per favorire e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo: per lo scambio nei gruppi, come strumento per condurre compiti collaborativi o come strumento per presentare risultati.
7. Realizzare attività didattiche, di valutazioni e assegnare compiti che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire in modo creativo conoscenze tecnologiche a nuove situazioni.

#### Obiettivi

- attivare nuovi metodi e nuove modalità d'insegnamento/apprendimento
- sviluppare nuove competenze e modalità lavorative attraverso l'uso del digitale
- organizzare un apprendimento personalizzato
- coinvolgere gli alunni nel loro processo di apprendimento
- favorire i diversi stili di apprendimento degli allievi (e alunni con BES)
- favorire gli approcci inter e multi-disciplinari
- sfruttare la potenzialità immersiva del gaming in contesti didattici
- incrementare la motivazione e il coinvolgimento degli alunni
- stimolare la progettazione e la creazione
- trasforma i device in strumenti di apprendimento a supporto della didattica
- incrementare la didattica laboratoriale
- attivare percorsi di tutoring e di coaching on-line

### 5. Ambienti utilizzati o disponibili:

**1- La piattaforma Anitel-fad Moodle** (<https://www.anelit.cloud/fad>) costituisce l'ambiente ufficiale di partenza in grado di tracciare le attività in cui trovare l'implementazione completa del percorso: l'iscrizione al corso, il calendario, la tabella dei crediti, le dispense, le guide, i video tutorial, i forum tematici, il repository degli elaborati, i monitoraggi, il portfolio personale e il registro, la valutazione e la certificazione finale. Le attività sulla piattaforma non sono legate a un orario o a un giorno specifico, consentendo una completa libertà d'azione dagli impegni quotidiani.

**2- I webinar** o web conference <https://meeting.anymeeting.com/corsianitel1> per gli incontri di introduzione, approfondimento e conclusione di ogni modulo. Potranno essere in diretta o registrati (maggiore libertà nella scelta dei tempi).

**3- I Forum** per il confronto e la condivisione di progetti e risorse.

**4- Mondo Virtuale 3D** (edu-ANITel 3D) a disposizione per l'esplorazione e le esercitazioni individuali o di gruppo.

Edu-ANITel 3D Mondo Virtuale: [hop://craft-world.org:8002/ANITel/94/132/24](http://craft-world.org:8002/ANITel/94/132/24) (prima installa Firestorm)

#### 6. Materiali di studio e risorse:

- 6 lezioni sincrone con archiviazione della registrazione.
- Guide agli ambienti e alle Apps utilizzate
- Video
- Dispense e approfondimenti
- Esercizi e training
- Verifiche
- Forum di confronto e condivisione
- Glossario de corso

#### 7. Il programma in sintesi

*Soluzione dei problemi in ordine d'ingresso al Mondo Virtuale*

##### MODULO 1 - **Introduzione** (webinar da Anymeeting)

- Cosa sono? La storia. I MV nella didattica. Scenari possibili
- Requisiti
- Iscrizione (insegnante e alunni)
- Il Viewer (scaricare e installare)
- edu-Anitel 3D

##### MODULO 2 - **L'avatar** (webinar da Anymeeting)

- l'interfaccia Firestorm
- l'Ingresso

(successivamente da Firestorm)

L'avatar:

- significato, il nome, la Skin, gli Abiti, il Profilo, le Modifiche

##### MODULO 3 - **Muoversi, comunicare, orientarsi, socializzare e condividere** (da edu-ANITel 3D)

- Muoversi: camminare, volare, sedersi, alzarsi, teleport
- Comunicare: mic, chat, IM
- Orientarsi: panoramica, zoomare, inquadrare, mappa, fissare home, segnaposto, luoghi
- l'amicizia: Offrire, accettare, vantaggi
- il Gruppo: Offrire, accettare, indossare, il profilo, i vantaggi
- l'inventario: Organizzare, cercare, offrire, accettare, prendere copia, condividere.

##### MODULO 4 – **Progettare, costruire e creare** (da edu-ANITel 3D)

- creare: proprietà, forma, nome, posizione, texture

##### MODULO 5 - **Archiviare e documentare** (da edu-ANITel 3D)

- video stream
- fotografare
- l'inventario

##### MODULO 6 - **gestire la didattica** (da edu-ANITel 3D)

- Lim, TV
- Script



- Organizzare una lezione

8. **IL CALENDARIO e TABELLA VALUTATIVA.** Soggetti a ulteriori aggiornamenti

Il calendario e la tabella di valutazione sono reperibili anche all'interno del corso e soggetti ad aggiornamenti.

9. **Info e guide**

Contatti: [anitel@anitel.it](mailto:anitel@anitel.it) cell. e WhatsApp 3397114535

**Guida generale:** [versione digitale >>](#)

10. **Iscrizioni**

A- Iscrizione **individuale**: **Perfezionamento iscrizione:**

<https://www.anitel.cloud/fad/mod/book/view.php?id=947&chapterid=692>

B- in gruppo con **Convenzione** d'Istituto: contattaci al **3397114535** (cell. o WhatsApp) per stipulare la convenzione e concordare il contributo oppure tramite **e-mail** >> (generalmente finanziata dall'istituto)

Data: 05/11/2021