



## Didattica immersiva con visori VR

Docente: Gaetano Affuso

### Obiettivi

- **Formare i docenti** sull'utilizzo di visori immersivi, contenuti 3D e metodologie gamificate.
- **Promuovere la produzione attiva** di materiali didattici innovativi tramite piattaforme come CoSpaces.
- Favorire l'integrazione delle tecnologie immersive e ludiche per aumentare il coinvolgimento degli studenti.
- Esplorare approcci come **gamification** ed **escape room virtuali** per una didattica dinamica e inclusiva.

### Struttura del corso

#### Modulo 1: introduzione alle tecnologie immersive e metodologie innovative

- Comprendere il funzionamento e il potenziale educativo di visori immersivi.
- Introduzione a contenuti 3D: creazione, personalizzazione e utilizzo nella didattica.
- Gamification ed escape room virtuali: principi base e applicazioni nei percorsi formativi.
- Panoramica delle piattaforme 3D e ludiche disponibili.

#### Modulo 2: applicazioni didattiche trasversali

- Progettare **simulazioni immersive**: esplorazioni storiche, esperienze scientifiche e visite virtuali.
- Attività creative: sviluppo di ambienti narrativi e scenari interattivi personalizzati.
- Creazione di **escape room virtuali** con contenuti tematici per risolvere enigmi e sfide.
- Integrare la **gamification** nella didattica: livelli, punti e obiettivi per incentivare l'apprendimento.



## Modulo 3: uso pratico di piattaforme 3D (CoSpaces)

- Introduzione pratica a **CoSpaces**:
  - Creazione di ambienti 3D.
  - Progettazione di interazioni dinamiche per giochi, simulazioni ed escape room.
  - Pubblicazione e condivisione dei contenuti con gli studenti.
- Sviluppo di attività didattiche gamificate personalizzate.

## Modulo 4: progettazione di esperienze immersive e ludiche

- Pianificare una lezione con visori e contenuti 3D.
- Costruire escape room tematiche con obiettivi formativi specifici.
- Strategie per favorire la collaborazione e mantenere l'attenzione degli studenti durante attività immersive.

## Modulo 5: gestione tecnica e organizzativa

- Configurazione dei visori immersivi per la **produzione e fruizione** di contenuti educativi.
- Gestione della classe durante esperienze immersive e ludiche.
- Precauzioni e linee guida per garantire un uso sicuro e responsabile delle tecnologie.