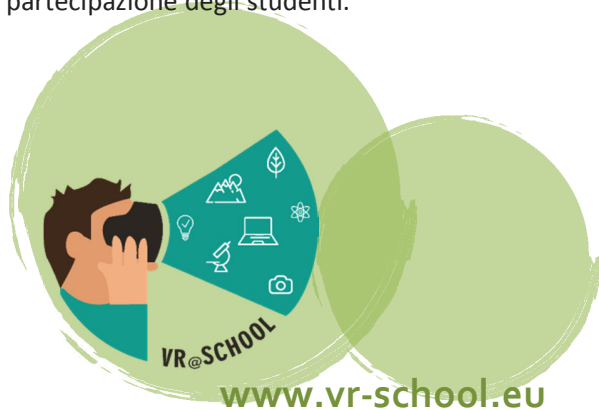


Introdurre un nuovo concetto nella tecnologia applicata all'insegnamento: Realtà Virtuale e Realtà Aumentata

Nel mondo digitale odierno, gli insegnanti stanno lottando per trovare nuovi modi per coinvolgere gli studenti. Quando le tecnologie alla portata di tutti come smartphone, tablet e console di gioco sono molto avanzate, ampiamente disponibili e assai popolari tra i bambini, individuare per la tecnologia un impiego educativo può risultare ancora più difficile, soprattutto se la tecnologia implementata è meno coinvolgente di quella disponibile a casa.

Attualmente, il tasso europeo di uso delle TIC nelle attività di insegnamento è particolarmente basso, con il 50% circa degli studenti che apprendono da docenti che, a loro volta, usano le TIC in almeno il 25% delle loro lezioni.

VR@School è un progetto innovativo che offre linee guida, risorse educative integrate e lezioni basate sulla realtà virtuale e progettate per contribuire ad aumentare il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti.



Partnership

P1: Liceul Teoretic de Informatică "Grigore Moisil", Iași (Romania) - www.liis.ro

P2: Fundația EuroEd, Iași (Romania) – www.euroed.ro

P3: Make up your business, Iași (Romania) - www.makeupyourbusiness.com

P4: Pixel Associazione, Firenze (Italia) - www.pixel-online.net

P5: CIPAT, Firenze (Italia) - www.cipat.it

P6: Instituto Politécnico de Bragança, Bragança (Portogallo) - www.ipb.pt

P7: Soros International House, Vilnius (Lituania) - www.sih.lt

P8: Vilniaus Karoliniskiu Gymnasium, Vilnius (Lituania) - www.vkg.vilnius.lm.lt

Contesto

Programma: Erasmus+

Azione Chiave: Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone prassi

Azione: Partenariati Strategici

Settore: Istruzione scolastica

"Questa pubblicazione è stata finanziata con il sostegno della Commissione europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione, pertanto, non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute"

www.vr-school.eu



Future schools using the power of Virtual and Augmented Reality for education and training in the classroom

Ref. no.: 2018-1-RO01-KA201-049411



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Obiettivi del progetto

- Incoraggiare gli insegnanti ad utilizzare le nuove tecnologie e le risorse didattiche online offrendo loro una **raccolta di strumenti** già pronti.
- **Formare i docenti** nell'utilizzo della Realtà Virtuale & Aumentata in classe.
- Sviluppare **lezioni VR** per materie scientifiche e su argomenti trasversali che abbiano un impatto su: motivazione / orientamento al lavoro / lingue straniere / educazione inclusiva / prevenzione dell'abbandono scolastico.
- Guidare dirigenti scolastici e docenti nell'implementazione di **Laboratori VR** nelle loro scuole.

Destinatari del progetto

- Docenti (inclusi docenti in materie scientifiche)
- Studenti (scuola secondaria)
- Studenti con gap cognitivi e disabilità, provenienti da aree svantaggiate, in situazioni di abbandono scolastico o con scarse prestazioni
- Dirigenti scolastici

**il progetto VR@School
crea una classe
completamente
differente**

Attività del progetto

- **Teach@School Libreria Online**
40 Risorse Educative aperte (OER)
catalogate
40 Lezioni
- **Linee Guida sulla Realtà Virtuale nell'educazione scolastica**
1 Linea Guida rivolta ai docenti
Video tutorial
- **Risorse Educative VR in ambito scientifico ed interdisciplinare**
40 lezioni VR in materie scientifiche
5 lezioni VR su argomenti trasversali
5 laboratori scolastici VR
40 lezioni di simulazione basate sull'utilizzo della VR a scuola
- **Attività di formazione per i docenti**
1 training internazionale sull'uso della VR
1 training internazionale su come implementare laboratori VR a scuola
4 training nazionali

