VIRTRAIN Virtual Reality in Teaching

Le moderne tecnologie e soprattutto la realtà virtuale nelle mani degli insegnanti per migliorarne la qualità di insegnamento e apprendimento

Obiettivi e contenuti del progetto

L’obiettivo generale del progetto Virtual Reality in Teaching (VirTrain) è portare le moderne tecnologie e soprattutto la realtà virtuale direttamente nelle mani degli insegnanti per migliorarne la qualità di insegnamento e apprendimento nell’Istruzione e Formazione professionale. L’obiettivo del progetto è mappare i bisogni formativi, mostrare i vantaggi della realtà virtuale nei contesti formativi, formare gli insegnanti e sviluppare le loro capacità di insegnamento e soprattutto superare le potenziali barriere all’uso della realtà virtuale nell’insegnamento e nell’apprendimento. Il progetto vuole mostrare la facilità d’uso e l’accessibilità, attraverso apposite attività di valutazione e validazione, di queste tecnologie nell’ambito dell’insegnamento delle lingue straniere nel settore dell’Istruzione e formazione professionale.

Chi

Il progetto è rivolto a dirigenti scolastici, docenti, studenti e studentesse di scuola secondaria di secondo grado e dell’istruzione e formazione professionale

Cosa e come

Il progetto, anche fornendo la dotazione tecnologica minima (visori, accesso alle piattaforme di apprendimento, e telecamere 360°) svilupperà un percorso formativo per docenti e il relativo materiale a supporto per introdurre l’uso della realtà virtuale nelle attività di insegnamento delle lingue in ambito tecnico e professionale. Il percorso formativo verrà reso disponibile attraverso una piattaforma di apprendimento online.

Il percorso avrà **quattro moduli** principali.
Il modulo di accessibilità. Il primo modulo si concentra sull'accessibilità (il prerequisito chiave per imparare la realtà virtuale nella pratica didattica). Questo modulo include l'orientamento generale alla realtà virtuale, gli aspetti rilevanti dell'alfabetizzazione tecnologica e la prontezza tecnologica a livello individuale e istituzionale.

Il modulo di scoperta e acquisizione di competenze. Il secondo modulo si occupa di creare un ambiente di apprendimento interattivo e coinvolgente. Si focalizzerà l’attenzione su come l'ambiente virtuale stimola gli studenti e sulle modalità di presentare le informazioni in modo più realistico e autentico.

Il modulo di insegnamento con la realtà virtuale. Il terzo modulo si occupa di simulare esperienze di vita reale con la realtà virtuale, attraverso l’esplorazione di scenari autentici e pertinenti. Attraverso questo modulo gli insegnanti saranno in grado di applicare la realtà virtuale per sfruttare situazioni peculiari che toccano le emozioni degli studenti e li costringono ad agire, esplorare nuovi domini, fare previsioni e interpretare i risultati.

Il modulo di indipendenza. Il quarto modulo attribuisce ai docenti maggiore autonomia nell’uso della realtà virtuale. Attraverso questo modulo i docenti saranno incoraggiati a tenere un documento di auto-riflessione del loro processo sia come creatori di attività che lesson plan per l'uso finale in classe.

Per chiedere informazioni sul progetto e per eventuali adesioni o richieste di supporto sul tema del progetto è possibile contattare l'Ufficio per la Valutazione delle Politiche Scolastiche (ufficio.valutazione@provincia.tn.it).

Quando

Settembre 2020 – Giugno 2023

Dipartimento istruzione e cultura
Servizio istruzione
Ufficio per la valutazione delle politiche scolastiche

Capofila:
Sdruzeni Profesniho Terciarniho Vzdelavani (CZ)

Partners:
Provincia autonoma di Trento (IT)
C.I.F.P. Armeria Eskola L.H.I.I. (ES)
Moravian Training Institute, s.r.o. (CZ)