

LUCCA - 16/19 NOVEMBRE 2017



DIDATTICA IMMERSIVA

IMMERSIVE ITALY 2017

CONFERENZA | ESPOSIZIONE | LIVE DEMO | WORKSHOP FORMATIVI

PROGRAMMA



GIOVEDÌ 16 NOVEMBRE

- 09:30 - 10:00
REGISTRAZIONE
- 10:00 - 13:00 - Chiesa di San Francesco [Ingresso libero]
[traduzione simultanea in Italiano]
KEYNOTES
 - Immersive Education and the State of Immersion**
Aaron Walsh [iED and Boston College, USA]
 - SPAN Immersive Space: VR&AR Experiences in Lucca**
Andrea Benassi [INDIRE], Paolo Masini [Fondazione UIBI]
 - Immersive Bent Old's Fort: Bringing the Life to Past**
USA Department of Interior Natural Park Service [sessione remota]**PANEL DI DISCUSSIONE**
 - The Future of Immersion
- 13:00 - 17:00 - Complesso San Micheletto [Ingresso libero]
ESPOSIZIONE
Live demo di applicazioni didattiche con tecnologie VR, AR e MR, 360° e stampa 3D.
A cura di: Acer | Indire | MedStore | Microsoft | Samsung | 101° | ThingLink
- 13:00 - 17:00 - Complesso San Micheletto - [accesso su prenotazione "Pick 3 for 15"]
WORKSHOP FORMATIVI PER DOCENTI
 - 1° turno 13:00 - 15:00
 - 2° turno 15:00 - 17:00
- 15:00 - 16:30 [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SESSIONS
Paper & Presentations [in Inglese]
- 17:00 - 19:00 [Ingresso libero]
AUGMENTED & VIRTUAL REALITY SOCIAL ACTIVITIES
 - Walking through Lucca** [richiede Google cardboard]

VENERDI 17 NOVEMBRE

- 09:30 - 11:30 - Complesso San Michele - [accesso su prenotazione "Pick 3 for 15"]
WORKSHOP FORMATIVI PER DOCENTI
- 11:00 - 16:30 [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SESSIONS
Paper & Presentations [in Inglese]
- 12:00 - 17:00 - Complesso San Michele [Ingresso libero]
ESPOSIZIONE
Live demo di applicazioni didattiche con tecnologie VR, AR e MR, 360° e stampa 3D. A cura di: Acer | Indire | MedStore | Microsoft | Samsung | 101° | ThingLink
- 14:30 - 18:30 - Complesso San Michele - [accesso su prenotazione "Pick 3 for 15"]
WORKSHOP FORMATIVI PER DOCENTI
 - 1° turno 14:30 - 16:30
 - 2° turno 16.30 - 18:30

SABATO 18 NOVEMBRE

- 10:00 - 17:00 [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SESSIONS
Paper & Presentations [in Inglese]
- 3:30pm to 5:00pm [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SOCIAL ACTIVITIES
Location based Scavenger Hunt, Pokémon Go, and Drones around Lucca

DOMENICA 19 NOVEMBRE

- 10:00 - 12:30 [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SESSIONS
Paper & Presentations [in Inglese]
- 3:30pm to 5:00pm [accesso "All Access" e "Day Pass"]
SOCIAL ACTIVITIES
Leaning Tower of Pisa
Travel to Pisa via train for "Pisa 360° Video Challenge" workshop

WORKSHOP FORMATIVI PER DOCENTI

I workshop di formazione per docenti sono accessibili ad un **costo complessivo di €15** per un massimo di 3 (opzione "Pick 3 for 15"). **È richiesta la prenotazione. Posti limitati.**

Di seguito la descrizione dei workshop con relativi orari:

- **CREARE ESPERIENZE VIRTUAL REALITY PER DISPOSITIVI MOBILI**

16 Novembre: 15:00/17:00 | 17 novembre: 9:30/11:30

(Richiede iED VR Headset per fare esperienza in VR - vedi iscrizione)

Questo workshop ti guiderà nel processo di creazione di scene panoramiche a 360°, ideali per tour virtuali e lezioni immersive in classe, usando il tuo smartphone Apple o Android.

Dopo aver creato scene panoramiche 360°, chiunque abbia un iPhone, un iPad o smartphone/tablet potrà farne esperienza. I partecipanti dotati di **iED VR Headset** (disponibile per 20 Euro al momento della registrazione) potranno anche fare esperienza delle proprie creazioni in Virtual Reality (VR)

- **CREARE ESPERIENZE AUGMENTED REALITY PER DISPOSITIVI MOBILI**

17 Novembre: 14:30/16:30

(Richiede smartphone Android)

Questo workshop ti guiderà attraverso il processo di creazione di esperienze di Realtà Aumentata con il tuo smartphone Android.

La realtà aumentata è una visione diretta o indiretta del mondo fisico-reale i cui elementi sono "aumentati" da suoni, video, grafica e/o dati localizzati basati su GPS.

In questo workshop imparerai a creare le tue prime esperienze di Realtà Aumentata, ricche di immagini e video.

Imparerai anche come questi media digitali possono essere "triggerati" per mostrare o eseguire qualcosa quando ti trovi in una location specifica del mondo reale.

- **MINECRAFT IN CLASSE**

17 Novembre: 9:30/11:30

(Per docenti di scuola primaria)

Riconosciuta ufficialmente da Immersive Education come "Creative Computing platform", Minecraft abilita nuove forme di apprendimento per una nuova generazione di studenti. Con la guida dei docenti Minecraft diventa una tecnologia per l'educazione potente e coinvolgente che immerge gli studenti in attività di Scienze, Tecnologia Ingegneria, Arte & Architettura e Matematica (STEAM immersivo, anche indicato come iSTEAM). Questo workshop fornisce una introduzione a Minecraft attraverso semplici best practices e regole d'oro per gli insegnanti di scuola primaria che vogliono introdurre Minecraft nelle attività scolastiche.

- **PRIMI PASSI IN UN MONDO VIRTUALE**

16 Novembre: 13:00/15:00

Sei mai entrato in un mondo virtuale? Se la risposta è no, questo workshop fa per te. A partire da zero, muoverai i primi passi in "edMondo", il mondo virtuale di INDIRE completamente dedicato alla didattica, e sarai guidato nella creazione dei tuoi primi contenuti virtuali interattivi. Infine, imparerai anche come progettare delle semplici "lezioni immersive" per i tuoi studenti. Un mondo virtuale è un ambiente virtuale simulato al computer che può essere "abitato" da numerosi utenti, i quali possono creare un avatar personale ed simultaneamente (e indipendentemente) esplorare il mondo virtuale, partecipando ad attività e comunicando con gli altri in tempo reale.

WORKSHOP FORMATIVI PER DOCENTI

- **CREARE CONTENUTI DI AUGMENTED REALITY CON APPLE SWIFT**

17 Novembre: 14:30/16:30

Swift è il nuovo linguaggio di programmazione “educativo” di Apple. Potente ed intuitivo, è pensato per creare applicazioni mobili per iPhone e iPad, applicazioni desktop e anche applicazioni per Apple TV.

Creare app di Realtà Aumentata (AR) è una delle molte cose che i bambini possono fare con Swift (anche quelli che ancora non praticano il coding).

I partecipanti saranno guidati step-by-step nella creazione di contenuti AR con Swift.

- **MODELLAZIONE E STAMPA 3D NELLA SCUOLA PRIMARIA**

16 Novembre: 13:00/15:00 | 17 Novembre: 9:30/11:30

La stampa 3D, che può essere considerata "[l'Inversione dell'Immersione](#)", consiste di vari processi usati per trasformare oggetti virtuali in oggetti del mondo reale.

In questo workshop i docenti familiarizzeranno con la stampa 3D usando [SugarCAD](#) (l'applicazione di modellazione 3D di INDIRE pensata per i bambini) e [In3Dire](#) (il server piccolo ed economico di INDIRE per stampare 3D in rete locale) per creare e modellare forme tridimensionali e quindi stamparle nella forma di oggetti fisici.

- **LA REALTÀ VIRTUALE IN CLASSE**

16 Novembre: 15:00/17:00 | 17 Novembre: 14:30/16:30

Una esperienza immersiva costruita per coinvolgere i partecipanti in una interazione transmediale. Progettata come un contesto di apprendimento, sarà l'occasione per sperimentare una dinamica collettiva di conoscenza attraverso il VR. Il workshop si concluderà con la strutturazione di una unità di apprendimento spendibile all'interno della programmazione scolastica.

- **CREARE LEZIONI INTERATTIVE CON VIDEO 360°**

16 Novembre: 13:00/15:00 - 15:00/17:00 | 17 Novembre: 14:30/16:30

Impara a creare un gioco immersivo con cui esplorare varie città del mondo nella forma di video interattivi 360°.

SESSIONS [IN INGLESE]

Le sessions sono *paper*, *presentation* e *workshop* tenuti da ricercatori da tutto il mondo.

L'accesso è riservato ai possessori di "All Access Pass" e "Day Pass".

[Book of Abstracts](#) (in progress)

Di seguito il programma delle sessioni:

16 NOVEMBRE

ROOM 1

- 15:00/15:30 - **PAPER** Heritage Education For Children Through Interactive Visualization With Virtual Reality & Augmented Reality
- 15:30/16:00 **PAPER** Promoting The Heritage Through AR and VR: The Ara Pacis As It Was
- 16:00/16:30 - **PAPER** The Hestercombe Gardens Augmented Visit: Mixed Reality Mobile Learning For Heritage Interpretation

ROOM 2

- 15:00/15:30 - **PRESENTATION** Relive: A Serious Game To Learn How To Save Lives
- 15:30/16:00 - **PRESENTATION** Road Traffic Safety Virtual Reality (VR) Project
- 16:00/16:30 - **OUTLIER** Effective Biopharmaceutical Communication Through Immersive And Interactive Virtual Reality (VR) Experiences

17 NOVEMBRE

ROOM 1

- 11:00/11:30 - **PAPER** Peer Learning And Assessment in Context With 3D Immersive Glasses
- 11:30/12:00 - **PAPER** From Desktop Cave To Home Cave
- 15:00/15:30 - **PAPER** A "Memory Palace" For English In Immersive Worlds
- 15:30/16:00 - **PAPER** Foreign Language Speakers And Their Role As An Affordance Of Virtual Worlds For Language Learning
- 16:00/16:30 - **PAPER** Chemistry For Middle School Students In An OpenSim based Virtual World

ROOM 2

- 11:00/11:30 - **PRESENTATION** CIAK: A Framework To Design A Virtual Reality (VR) School Project
- 11:30/12:00 - **PRESENTATION** Museums Digital Strategy And Marketing In Corfu Island, Greece
- 15:00/15:30 - **PRESENTATION** Immersive Learning Fosters Empathy Among Students
- 15:30/16:00 - **PRESENTATION** Sensory Immersion Training System
- 16:00/16:30 - **PRESENTATION** Using Augmented Reality To Support Learning and Teaching In The Recording Studio Environment

SESSIONS [IN INGLESE]

18 NOVEMBRE

ROOM 1

- 10:00/10:30 - **PRESENTATION** Cities in Protest: Educational Possibilities and Cultural Considerations for 360Degree Video
- 10:30/11:00 - **PAPER** Immersive Scenery Proposals – Unity 3D
- 11:00/11:30 - **PAPER** Design Trends In 3D Virtual Reality Environments Including 360 Degree Videos For Distance Learning
- 11:30/12:00 - **PAPER** Using Augmented Reality (AR) With Marginalized Students To Develop Digital Literacies And Life Skills
- 12:00/12:30 - **PAPER** Information Visualization Technologies Impacting on Individuals' Transliteracy Skills Enhancements Lifelong
- 14:00/14:30 - **PAPER** Minecraft in the Classroom: Recommendations for Primary School Teachers
- 14:30/15:00 - **PAPER** Inquiry based Games With Eauthentication Environment For Immersive Learning On Issues Of Responsible Research & Innovations
- 15:00/15:30 - **PAPER** Aerial Virtual Reality: Remote Tourism With Drones

ROOM 2

- 10:00/12:00 - **WORKSHOP** Creating Location based Scavenger Hunt
- 14:00/15:30 - **WORKSHOP** Pokémon Go As An Educational And Business Tool

19 NOVEMBRE

ROOM 1

- 10:00/10:30 - **PAPER** Opportunities of Virtual Environments to Drama & Acting
- 10:30/11:00 - **PAPER** Digital Dissemination Of Greek Museums' Contemporary Collections: Cultural And Legal Implications
- 11:00/11:30 - **PRESENTATION** Enhancing Arts based Learning Through An Immersive Popup Lab
- 12:00/12:30 - **PRESENTATION** Art Projects Visualization Of The Human Body Physical & Mental Activity Materialized Via Robotic Milling

ROOM 2

- 10:00/11:30 - **WORKSHOP** 360° Video, Storytelling And Gamification For Immersive Education
- 12:00/13:30 - **WORKSHOP** Creating 360° Video + Pisa 360° Video Challenge (hands on workshop in preparation for PISA trip)

OPZIONI DI ISCRIZIONE

- **INGRESSO LIBERO**
Accesso a Keynotes (16 Novembre) e Esposizioni/Live demo del 16 e 17 novembre
- **PICK 3 FOR 15 - €15**
Accesso ai workshop formativi per i docenti (per un massimo di 3 workshop) nei giorni 16 e 17 novembre
- **DAY PASS: €65 [SCONTO DOCENTI]**
Accesso giornaliero alle Sessions (in Inglese) e ad un massimo 9 workshops formativi per docenti
- **ALL ACCESS PASS - €250 [SCONTO DOCENTI]**
Accesso a tutti gli eventi della manifestazione + iED VR Headset in omaggio

NOTA: Per ottenere il DISCOUNT CODE da inserire per lo SCONTO DOCENTI relativo ai DAY PASS e ALL ACCESS PASS, richiederlo a a.benassi@indire.it.

Per maggiori informazioni:

www.indire.it/immersiveitaly2017

[LINK ISCRIZIONE](http://summit.immersiveeducation.org/Italy/reg.html)

<http://summit.immersiveeducation.org/Italy/reg.html>

ESPOSITORI



ORGANIZZATORI

