

LUCCA - 16/19 NOVEMBRE 2017



IMMERSIVE ITALY 2017

CONFERENZA | ESPOSIZIONE | LIVE DEMO | WORKSHOP FORMATIVI

DIDATTICA IMMERSIVA

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.

- **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.

iED

**IND
IRE** ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA

fondazione
UIBI

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.

- **CREARE CONTENUTI DI AUGMENTED REALITY CON APLE 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 tv 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°.

