

COMUNICATO

Immersive Italy 2017: dal 16 al 19 novembre conferenza internazionale a Lucca

Evento dedicato alla didattica immersiva. Previsti workshop formativi per i docenti

Dal 16 al 19 novembre la città di Lucca ospita Immersive Italy 2017, la conferenza internazionale sulla didattica e sulle tecnologie immersive. L'evento, organizzato dall'associazione **Immersive Education Initiative**, con la collaborazione scientifica di **Indire** (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa) e la **Fondazione Uibi** per l'innovazione pedagogico-didattica, con sede a Lucca, si svolge quest'anno in parallelo con la settima edizione dello **European Immersive Education Summit (EIED)**. L'evento si svolgerà nel **complesso di San Michele** e si concluderà a Pisa il 19 novembre con una visita immersiva alla Torre di Pisa attraverso l'uso di dispositivi per la realtà virtuale e aumentata.

Immersive Italy 2017 sarà un'occasione di scambio, tra ricercatori italiani, stranieri e docenti, di **esperienze su realtà virtuale e aumentata, giochi di apprendimento, stampa 3D e robotica**, ma anche un'esposizione di tecnologie immersive e una preziosa occasione di **formazione per i docenti**.

Grazie alla collaborazione con l'Indire, il 16 e il 17 novembre gli insegnanti avranno infatti un accesso a condizioni vantaggiose (15 euro) e potranno partecipare a **3 workshop formativi** riguardanti la creazione di contenuti didattici per la realtà virtuale/aumentata, la modellazione e la stampa 3D, la progettazione di attività didattiche con Minecraft (una tecnologia per l'educazione coinvolgente, che immerge gli studenti in attività di scienze, tecnologia, arte, architettura e matematica), l'apprendimento delle lingue in ambienti virtuali e creazione di lezioni basate su video interattivi a 360 gradi. Per iscriversi ai workshop basta collegarsi a <http://www.indire.it/immersiveitaly2017/>

Il progetto di Indire sulla didattica Immersiva ha l'obiettivo di esplorare e consolidare le potenzialità in ambito educativo dei cosiddetti "mondi virtuali": ambienti 3D online simulati dal computer nei quali gli utenti – mediati da un *avatar* – possono esplorare ambientazioni, contribuire a realizzarle, partecipare e progettare attività, comunicare con altri utenti.

Lucca, 14 novembre 2017