

Funded by
the European Union

VRINVET

VIRTUAL REALITY MAINSTREAMING AND
INNOVATING IN VOCATIONAL EDUCATION
AND TRAINING

IL PROGETTO

Il progetto “**Virtual reality mainstreaming and innovating in vocational education and training**” mirava ad utilizzare la *realtà virtuale (VR)* come nuovo approccio didattico, coinvolgendo docenti per sperimentarne l’uso nella didattica nel campo dell’istruzione e la formazione professionale nei seguenti ambiti:

- Matematica
- Comunicazione (inglese)
- Campo elettrico.

La **VR** ha permesso agli studenti di fare esperienze all’estero e di incontrare e interagire con studenti di altri Paesi senza dover mai lasciare l’aula.

I VANTAGGI DELL’APPLICAZIONE DELLA VR IN CLASSE:

- Sostituzione dei libri di testo con esperienze didattiche interattive.
- Promozione dell’interazione **Peer to Peer**, in quanto gli studenti sono incoraggiati a interagire tra loro.
- **Motiva e coinvolge gli studenti:** le moderne tecnologie attirano l’attenzione degli studenti e ne promuovono il coinvolgimento attivo.
- **Inclusione:** ogni studente ha la stessa opportunità di godere dell’esperienza **VR**, anche quelli con bisogni speciali.
- Promozione dell’immaginazione e del pensiero creativo, poiché gli studenti vengono “trasportati” fuori dalla loro classe.



GLI AMBIENTI VR UTILIZZATI

In questo progetto, gli ambienti VR utilizzati sono stati “**Altspace**” e “**GLUE**”, accompagnati dal set di **Oculus Quest II** (visori per la realtà virtuale), fungendo da punti di incontro e luoghi internazionali per insegnare, imparare, co-creare e condividere con coetanei, colleghi, insegnanti, studenti, esperti, visitatori, aziende. La VR ha migliorato le strategie di digitalizzazione dei partner, ma anche l’internazionalizzazione e il networking.



I PRINCIPALI DESTINATARI DEL PROGETTO:

- Gli insegnanti, in particolare gli insegnanti di matematica, di lingue/comunicazione e di elettricità,
- Gli studenti, che sono stati istruiti in ambienti di apprendimento VR motivanti, emozionanti e divertenti.
- Coloro che avevano urgente bisogno di soluzioni per l’apprendimento online e misto, un’esigenza che è stata portata avanti dalla pandemia da Covid-19.



PROGRAMMA

15:00 - 15:15

REGISTRAZIONE

15:15 - 15:30

SALUTI ISTITUZIONALI

15:30 - 16:00

IL PROGETTO VRINNET:

Risultati e benefici della realtà virtuale applicata in ambito didattico

16:00 - 17:00

DIMOSTRAZIONI PRATICHE

17:00 - 18:00

QUESTION TIME E
APERITIVO

NOI TI ASPETTIAMO!

QUANDO?

MARTEDÌ

28.02.2023

DALLE 15.00 ALLE 17.00

DOVE?

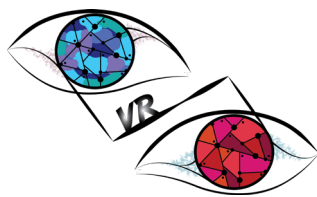
DOMUS STELLA MARIS

Colle Ameno 5, Ancona

REGISTRAZIONE OBBLIGATORIA:

<https://forms.gle/EbhafXd8moF8Zva88>





DOMUS STELLA MARIS
Via di Colle Ameno, 5
60126 - TORRETTE DI ANCONA (AN)

domusstellamaris.it
info@domusstellamaris.it
T. 071 883784