

Contesto

Programma: Erasmus +

Azione chiave: Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

Azione: Partenariati Strategici

Settore: Partenariati Strategici per l'istruzione scolastica

Identificazione del progetto

Titolo del progetto: Scuole future che sfruttano il potere della Realtà Virtuale e Aumentata nell'istruzione e nella formazione in classe

Acronimo del progetto: VR@School

Rif.: 2018-1-RO01-KA201-049411

Data di inizio del progetto: 01-09-2018

Data di fine del progetto: 28-02-2021

Partenariato

Organizzazione richiedente - P1: Liceo delle Scienze Informatiche "Grigore Moisil", Iasi (Romania) - www.liis.ro

Partner:

P2: FundatiaEuroEd, Iasi (Romania) - www.euroed.ro

P3: Make up your business, Iasi (Romania) - www.makeupyourbusiness.com

P4: Pixel Associazione, Firenze (Italia) - www.pixel-online.net

P5: CIPAT, Florence (Italy) - www.cipat.it

P6: InstitutoPolitécnico de Bragança, Braganca (Portugal) - www.ipb.pt

P7: Soros International House, Vilnius (Lithuania) - www.sih.lt

P8: VilniausKaroliniskiu Gymnasium, Vilnius (Lithuania) - www.vkg.vilnius.lm.lt

Scopo del progetto

Nel mondo digitale di oggi, gli insegnanti lottano per trovare nuove strategie per coinvolgere gli studenti. Quando le tecnologie domestiche come telefoni cellulari, tablet e console per videogiochi sono molto avanzate, ampiamente disponibili e popolari tra i giovani, trovare un coinvolgimento educativo attraverso la tecnologia in classe può essere ancora più difficile, soprattutto se la tecnologia utilizzata è meno interessante di quella che i ragazzi usano a casa. Attualmente, l'uso delle TIC nell'insegnamento e nell'apprendimento nell'UE è scarso, riguarda solo circa il 50% degli studenti e gli insegnanti usano le TIC solo il 25% delle loro lezioni.

La Realtà Virtuale può diventare un'innovazione e un valore aggiunto nell'istruzione scolastica, può offrire esperienze e interazioni agli studenti altrimenti poco pratiche o impossibili nel "mondo reale" e rappresenta un'attrattiva senza precedenti per gli studenti di tutte le età. La Realtà Virtuale può diventare un metodo di insegnamento che aiuta gli studenti a sentirsi immersi in un'esperienza, afferrando la loro immaginazione e stimolando il pensiero diversamente da quanto i libri, le immagini e i video tradizionali riescano già a fare, e favoriscono un livello molto più elevato di interiorizzazione dei saperi. Migliorare ed estendere l'esperienza di apprendimento è il cuore di ciò che la Realtà Virtuale può offrire agli studenti ed è probabilmente la più potente di tutte le tecnologie che potrebbe aiutare a cambiare per sempre il nostro modo di apprendere.

Il metodo di insegnamento della Realtà Virtuale nelle scuole ha un impatto enorme su diversi settori sia per gli insegnanti che per gli studenti, basti pensare agli effetti e ai benefici che possono ottenere gli studenti con minori opportunità, provenienti da aree o scuole svantaggiate, con disabilità, in situazioni di abbandono o con scarsi risultati scolastici.

Introducendo il nuovo concetto di Realtà Virtuale e Aumentata nella tecnologia educativa, il progetto VR@School crea una classe completamente diversa. VR@School è un progetto innovativo che offre un'interfaccia semplice tra studente e insegnante, risorse e linee guida pratiche, risorse educative integrate e lezioni di Realtà Virtuale semplici da utilizzare, progettate per aumentare il coinvolgimento e migliorare l'interiorizzazione dei saperi degli studenti.

Destinatari del progetto

Nel contesto presentato, il progetto coinvolge i seguenti destinatari:

- Insegnanti (inclusi insegnanti di scienze)
- Studenti (scuola secondaria)
- Studenti con minori opportunità, provenienti da aree o scuole svantaggiate, con disabilità, in situazioni di abbandono o con scarsi risultati scolastici
- Dirigenti scolastici
- Formatori nell'istruzione scolastica

Obiettivi del progetto

Valutando le esigenze dei destinatari, il progetto si pone i seguenti obiettivi:

- Aprire gli insegnanti all'utilizzo di nuove tecnologie e di risorse didattiche online nelle loro classi offrendo loro una raccolta di strumenti e piattaforme online per agevolare il processo di insegnamento e attirare gli studenti affinché diventino più motivati e coinvolti nell'apprendimento
- Formare gli insegnanti sull'uso della Realtà Virtuale e Aumentata in classe e sensibilizzarli all'uso di questa tecnologia in classe
- Sviluppare lezioni di RV per le discipline scientifiche e per argomenti trasversali che incidano sulla crescita dello studente quali: motivazione allo studio, orientamento al lavoro, lingue straniere, didattica inclusiva, prevenzione della dispersione scolastica

- Guidare i dirigenti e gli insegnanti sulle modalità di realizzazione di laboratori scolastici sulla RV nelle loro scuole
- Realizzare laboratori scolastici sulla RV nelle scuole destinatarie del progetto e organizzare lezioni simulate di scienze e discipline scolastiche trasversali che prevedono l'utilizzo della RV

Attività del progetto

O1: Teach@School Online Library - Tecnologie Didattiche e Risorse Didattiche Aperte

Leader: P2

Periodo: 01-11-2018 - 30-06-2019

Stage 1: Ricerca sulle risorse didattiche aperte (OER) da utilizzare da parte degli insegnanti nelle scuole

Stage 2: Catalogazione delle risorse basate sulle categorie di implementazione

Stage 3: Creazione di piani di lezione

Stage 4: Guidare gli insegnanti e produrre una raccolta di feedback

Indicatori:

- 1 Teach@School Online Library (biblioteca online)
- 40 Tecnologie Didattiche e Risorse Didattiche Aperte catalogate
- 40 piani di lezione, esempi di illustrazione dell'applicabilità delle risorse in una classe
- 40 insegnanti che testino le risorse e producano un feedback (10 per paese)

O2: Guida per Insegnanti sulla Realtà Virtuale nell'istruzione scolastica

Leader: P6

Periodo: 01-01-2019 - 31-08-2019

Stage 1: Definizione della struttura e indice dei contenuti della Guida dell'insegnante

Stage 2: Sviluppo della Guida dell'insegnante sulla Realtà Virtuale nell'istruzione scolastica

Stage 3: 1 Video tutorial sulla guida

Stage 4: Corsi di formazione nazionali sulla Guida per insegnanti e formatori

Indicatori:

- 1 Guida per Insegnanti sulla Realtà Virtuale nell'istruzione scolastica
- 1 Video tutorial sulla guida
- 4 corsi di formazione nazionale sulla Guida per insegnanti e formatori
- 80 insegnanti e formatori competenti nell'uso della guida (20 per paese)

O3: Risorse Educative sulla RV in scienze e nelle discipline scolastiche trasversali

Leader: P3

Periodo: 01-09-2019 - 30-06-2020

Stage 1: Definizione delle discipline e degli argomenti didattici delle lezioni

Stage 2: Sviluppo del contenuto didattico delle lezioni

Stage 3: Filmati video e raccolta di contenuti multimediali sulla natura per le lezioni

Stage 4: Montaggio video delle lezioni sulla RV

Stage 5: Guidare gli insegnanti e produrre una raccolta di feedback

Indicatori:

- 40 lezioni relative a discipline scientifiche + 5 lezioni su argomenti trasversali
- 8 insegnanti che testino le risorse e producano feedback (2 per paese)

O4: Laboratori Scolastici sulla RV (*non approvato come produzione intellettuale*)**Leader: P1****Periodo: 01-01-2020 - 28-02-2021**

Stage 1: Sviluppo della Guida per la Realizzazione della RV nelle scuole per dirigenti scolastici e insegnanti

Stage 2: Creazione di una Rete di scuole, dirigenti, centri educativi da raggiungere con la Guida per la Realizzazione della RV nelle scuole

Stage 3: Realizzazione dei Laboratori Scolastici sulla RV

Stage 4: Sviluppo delle Lezioni Simulate usando VR@School con studenti e insegnanti

Stage 5: Raccolta di feedback e testimonianze di studenti e insegnanti

Indicatori:

- 1 Guida per la Realizzazione della RV nelle scuole per dirigenti e insegnanti
- 5 Laboratori Scolastici sulla RV
- 40 Lezioni Simulate usando VR@School con studenti e insegnanti
- 50 insegnanti coinvolti nei Laboratori Scolastici sulla RV (10 per paese, 20 in Romania)
- 200 studenti coinvolti nei Laboratori Scolastici sulla RV (50 per paese)
- 20 scuole, dirigenti, centri educativi da raggiungere con la Guida per la Realizzazione della RV nelle scuole

Learning/Teaching/Training Activities:

- C1. Uso della RV per gli insegnanti (5 giorni di formazione in Romania)
- C2. Come realizzare i laboratori di RV nella scuole partecipanti, per insegnanti e dirigenti scolastici (5 giorni di formazione in Italia)

Meeting divulgativi

- 4 Meeting divulgativi - VR@School - Realtà Virtuale e Aumentata per l'istruzione e la formazione in classe (uno in ogni paese del progetto, 120 partecipanti)

Diffusione & Sostenibilità

- 1 sito web: numero annuale di visitatori pari o superiore a 500;
- 1 pagina Facebook - con almeno 400 membri;
- 1 brochure di progetto;
- 1 poster di progetto;
- 240 campagne divulgative;
- oltre 2000 persone informate sul progetto.