

FORMAZIONE DIGITALE PER INSEGNANTI SULLA REALTÀ VIRTUALE E
PREPARAZIONE AL COLLOQUIO DI LAVOROMODULO 3: FORMAZIONE SULL'USO DELLA TECNOLOGIA VR, METODOLOGIA VR E
FORMAZIONE SULLE APPLICAZIONI VR (IO3)

Esecuzione

Unità di apprendimento 3.1	AREE DI UTILIZZO
Descrizione dell' attività	<p>Premessa:</p> <p>In un mondo in continua evoluzione grazie alla digitalizzazione, vediamo applicazioni di realtà virtuale in ogni aspetto della nostra vita. Queste applicazioni VR, che spaziano dall'arte alla finanza, dalla salute all'industria cinematografica, stanno guadagnando popolarità giorno dopo giorno. Include esempi e aree di utilizzo della VR nei settori dell'istruzione, della salute, delle vendite e del marketing, della pubblicità e della promozione, della finanza, del design industriale, del cinema e della televisione. Questa unità didattica include aree di utilizzo della VR ed esempi di alcuni settori.</p> <p>Attività:</p> <p>L'insegnante e gli studenti leggono e lavorano sull'infografica: "AREE DI UTILIZZO DELLA VR"</p> <p>L'insegnante divide la classe in 4 parti e chiede agli studenti di creare un poster che mostri un'area di utilizzo della VR.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dopo un lavoro di gruppo, gli studenti condividono i loro poster e ne discutono con i compagni.
Durata	40 minuti
Formato	Infografica e preparazione di un poster