

Corso di formazione e aggiornamento professionale

“Corso Base di didattica immersiva in Edmondo”

III edizione

Direttore del corso - Dott. Andrea Benassi



Indice

Introduzione.....	3
1 - Finalità e obiettivi.....	3
2 - Destinatari e modalità di ammissione.....	3
3 - Metodologia didattica.....	3
4 - Organizzazione didattica e contenuti.....	4
5 - Durata.....	5
6 - Modalità e costi di iscrizione.....	5
7 – Privacy.....	5
8 - Recesso.....	5
9 - Conseguimento dell'Attestazione finale.....	6

Introduzione

L'Università Telematica degli Studi IUL organizza per la terza volta un corso di formazione e aggiornamento professionale di 25 ore, "*Corso base di didattica immersiva in edMondo*", rivolto a docenti e dirigenti di scuola primaria e secondaria che intendono sperimentare in prima persona il potenziale educativo dei *mondi virtuali*. La caratteristica distintiva di questo corso di formazione è l'utilizzo di un mondo virtuale come principale ambiente di formazione a distanza. Una parte consistente del corso si svolgerà infatti in "edMondo", il mondo virtuale di INDIRE progettato appositamente per un utilizzo didattico in classe.

Il Corso offre una panoramica complessiva e le competenze necessarie per progettare una didattica con i *mondi virtuali*. Gli argomenti trattati vanno dalla costruzione 3D allo *scripting*, dalla creazione di *textures* alla realizzazione di foto e video in virtuale, ma soprattutto il corso prevede l'*immersione* dei corsisti in esperienze didattiche in un *mondo virtuale*, declinate su varie discipline e volte a dimostrarne in concreto il potenziale in ambito sia scientifico che umanistico. Terminato il corso, il docente sarà in grado di progettare attività didattiche da implementare in classe con i propri studenti.

1 - Finalità e obiettivi

Obiettivo principale del Corso è di fornire ai partecipanti le competenze necessarie per progettare attività didattiche *immersive* da implementare in classe con i propri studenti. Le lezioni avverranno all'interno di un mondo virtuale pensato appositamente per la scuola: "edMondo" di Indire.

Inoltre, il Corso si propone di:

- offrire un aggiornamento costante e puntuale sulle tecnologie immersive;
- analizzare le migliori "buone pratiche" didattiche con i mondi virtuali e incentivare la loro replicabilità nei singoli contesti;
- fornire ai corsisti la tecnologia ed il supporto necessari per avviare esperienze didattiche immersive con le proprie classi.

2 - Destinatari e modalità di ammissione

I destinatari del corso sono docenti e dirigenti di scuola primaria e secondaria. Il requisito minimo di accesso al corso è il diploma di scuola secondaria di secondo grado.

Il numero minimo necessario per l'attivazione del Corso è di **25 iscritti**.

3 - Metodologia didattica

L'Università Telematica degli Studi IUL è sottoposta ad accreditamento e controllo da parte dell'ANVUR (Agenzia Nazionale di Valutazione del Sistema Universitario e della Ricerca). L'offerta formativa dell'Ateneo deve quindi fare riferimento ad un preciso quadro normativo.

Nel contesto dell'Ateneo la didattica è da intendersi inserita nell'ambiente online sia web che virtuale, distinta in Didattica Erogativa e Didattica Interattiva.

Per Didattica Erogativa si intende il complesso delle azioni didattiche assimilabili alla didattica frontale:

1. registrazioni audio o video;
2. lezioni in web-conference (riunioni online, altresì denominate "sincroni");
3. courseware prestrutturati o varianti assimilabili - si tratta di qualsiasi materiale strutturato ai fini didattici e offerto in ambienti web di vario tipo.

Nella Didattica Interattiva sono considerati:

1. Esperienze immersive all'interno di un mondo virtuale;
2. Interventi didattici da parte del docente o del tutor rivolti alla classe o a una sua parte sotto forma di

dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive, FAQ (Frequently Asked Questions), mailing lists, forum;
3. Interventi brevi, effettuati dai corsisti in forum, blog e wiki.

Il Corso è interamente fruibile online e si articola in 10 lezioni di 1 ora per 10 settimane, più 1 mese finale dedicato alla realizzazione di un *project-work* incentrato sulla progettazione e realizzazione, da parte dei corsisti, di una attività didattica in virtuale.

La strategia didattica permette un approccio integrato tra docenti e discenti. L'ambiente di apprendimento a distanza è ospitato sulla piattaforma di formazione IUL e nel mondo virtuale di "edMondo". Le attività degli insegnamenti prevedono momenti di approfondimento individuale su contenuti proposti dai docenti, a cui si affiancano momenti più operativi che consistono in attività da svolgersi all'interno del mondo virtuale. Le registrazioni delle lezioni saranno sempre fruibili nell'ambiente online. Le lezioni saranno tenute da docenti di alto profilo professionale, selezionati in modo da soddisfare il fabbisogno formativo dei corsisti.

L'ambiente di apprendimento online è organizzato secondo il modello formativo dell'Ateneo, flessibile e personalizzabile in base alle esperienze pregresse degli studenti. I percorsi di formazione dell'Ateneo sono adattabili in funzione delle necessità del singolo studente.

4 - Organizzazione didattica e contenuti

La formazione sarà suddivisa in 10 lezioni riguardanti i principali ambiti dell'esperienza in virtuale.

Al termine delle attività didattiche è prevista una prova finale da svolgere nel mondo virtuale di edMondo.

Contenuti		SSD	Tot. Ore
Lezione 1	Primo accesso a Edmondo	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 2	Contenuti virtuali: Gestire l'inventario	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 3	Costruire contenuti in edMondo	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 4	"Viaggiare" in un mondo virtuale	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 5	Virtual storytelling	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 6	Mondi virtuali come simulatori	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 7	Programmare oggetti virtuali - 1	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 8	Programmare oggetti virtuali - 2	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 9	Progettare contenuti di dattici in Edmondo - 1	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Lezione 10	Progettare contenuti di dattici in Edmondo - 2	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	1
Prove intermedie	Elaborati intermedi	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	5
Prova finale	Project work (da realizzarsi nel mondo virtuale di edMondo)	M-PED/04 - Pedagogia sperimentale	10
		TOTALE	25

5 - Durata

Il percorso formativo di **25 ore** avrà la durata di circa quattro mesi dall'**inizio delle attività didattiche**, previsto per il giorno **28 ottobre 2021**.

6 - Modalità e costi di iscrizione

Il costo complessivo di iscrizione, frequenza e attestazione finale è di **€ 116,00** (centosedici/00) pagabili in un'unica soluzione al momento dell'iscrizione e comprensivi dell'importo di € 16,00 (sedici/00) per la marca da bollo virtuale.

Per chiunque ne fosse in possesso, è possibile effettuare il pagamento tramite la [Carta del Docente](#).

Le iscrizioni sono aperte fino al 26/10/2020.

L'iscrizione al Master avviene attraverso il portale studenti Gomp (<https://gomp.iuline.it/>). La procedura di iscrizione e di pagamento attraverso il sistema PagoPA è **descritta dettagliatamente nella Guida pubblicata sul sito istituzionale contestualmente al presente Bando**.

Per perfezionare la propria iscrizione, una volta effettuata la procedura e compilata online la domanda di iscrizione, questa dovrà necessariamente essere trasmessa alla Segreteria in una delle seguenti modalità:

- 1) **in formato digitale**: trasmissione della scansione della propria domanda di iscrizione, debitamente firmata e compilata, esclusivamente da un proprio indirizzo nominale di posta elettronica certificata al seguente indirizzo: iul@pec.it;
- 2) **invio della domanda in formato cartaceo**: trasmissione dell'originale cartaceo, debitamente compilato e firmato all'indirizzo postale "UNIVERSITÀ TELEMATICA DEGLI STUDI IUL, VIA M. BUONARROTI, 10 – 50122 FIRENZE".

Per maggiori informazioni è possibile scrivere a: edmondo@iuline.it.

7 – Privacy

Il trattamento dei dati forniti avverrà ai sensi del Regolamento UE 2016/679 - Regolamento Generale per la Protezione dei Dati (GDPR). I dati personali forniti saranno raccolti e trattati dall'Ateneo, prevalentemente con mezzi informatici, per fornire i servizi di offerta formativa in attuazione degli scopi istituzionali dell'Università. Il conferimento di tali dati è obbligatorio, ed il loro mancato, parziale o inesatto conferimento potrà avere, come conseguenza, l'impossibilità per il soggetto interessato di iscriversi al corso. L'interessato gode dei diritti di cui all'articolo 7 del Codice in materia di protezione dei dati personali e agli articoli da 15 a 22 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR), tra i quali: il diritto di accesso ai dati personali, di ottenere la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che lo riguardano, di chiedere la portabilità dei dati, di opporsi al trattamento, di revocare il consenso, di proporre reclamo all'autorità di controllo (Garante Privacy). Il Titolare del Trattamento dati è l'Università Telematica degli studi IUL, con sede legale in Via M. Buonarroti 10, 50122 Firenze, al quale è possibile rivolgersi per esercitare i suddetti diritti e/o per chiedere eventuali chiarimenti in materia di tutela dei dati personali. L'Ateneo ha provveduto a nominare il Responsabile della protezione dei dati (cd. "Data Protection Officer", nel seguito "DPO").

<http://www.iuline.it/note-legali/>

8 - Recesso

Allo studente è concessa la facoltà di recedere dalla partecipazione al percorso e di richiedere il riaccredito

della somma pagata solo in data antecedente all'avvio ufficiale delle attività didattiche del percorso formativo. Tale recesso potrà essere esercitato mediante l'invio di una comunicazione alla Segreteria didattica (segreteria@iuline.it); in tal caso l'importo già corrisposto in un'unica soluzione verrà interamente restituito entro 30 giorni dal ricevimento della lettera di recesso.

9 - Conseguimento dell'Attestazione finale

Al termine del percorso sarà rilasciato un Attestato di partecipazione attestante le ore di formazione frequentate.

Per un ulteriore sviluppo professionale, si prevede che i docenti che abbiano partecipato al corso possano richiedere a Indire uno spazio dedicato nel mondo virtuale di edMondo, da destinarsi ad attività didattiche progettate con la propria classe.