



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA



CORSI PER
L'APPRENDIMENTO
PERMANENTE

ANNO 2017 - PRIMA EDIZIONE

PERIODO DI SVOLGIMENTO

27 e 28 Gen - 3 e 4 Feb 2017

DURATA DEL CORSO

20 ore

ORARIO

Venerdì 14:00-18:00

Sabato 9:30-18:00

PRESSO

Dipartimento FISPPA - Piazza
Capitaniato- Università di Padova

RESPONSABILE SCIENTIFICO

Prof. Corrado Petrucco

DOCENTI

Prof. Corrado Petrucco (Dip. FISPPA),
Dott. Daniele Agostini (Dip. FISPPA),
Dott. Jacopo Zambon (Arcadia
Consulting)
Dott. Piergiorgio Marin (Arcadia
Consulting)

QUOTA DI ISCRIZIONE

350 euro

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Le procedure di iscrizione verranno
rese disponibili prossimamente

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

tel. 049 8274741, 049 8274552

mail dip.fisppa@unipd.it

www.unipd.it/realta-aumentata

CORSO IN COLLABORAZIONE CON

ARCADIA Consulting

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA -
FISPPA

TITOLO DEL CORSO PROPOSTO

Realtà Aumentata nei contesti didattici, formativi e culturali

DESTINATARI

Docenti Scuola di ogni ordine e grado, educatori sociali, territoriali e culturali, formatori aziendali, learning practitioner.

OBIETTIVI

Aggiornare le conoscenze sui modelli emergenti nell'apprendimento e nella formazione: in particolare quelli che coinvolgono le nuove tecnologie di realtà aumentata e virtuale. Sviluppare le competenze per la progettazione e implementazione di attività formative, educative e progettuali con la realtà aumentata e virtuale.

PROGRAMMA

MODULO 1: LE TECNOLOGIE DI REALTÀ AUMENTATA E VIRTUALE

Il modulo si propone di presentare ai corsisti le ultime tecnologie di realtà aumentata e virtuale e quindi di sperimentare di persona tramite la sperimentazione in prima persona di tutte le possibilità che queste possono offrire.

Tipologia didattica: lezione frontale + hands-on

N. ore: 8

Docente: Dott. Jacopo Zambon (Arcadia Consulting)

MODULO 2: ESPERIENZE PRATICHE DI UTILIZZO DI AR E VR PER EDUCAZIONE E FORMAZIONE

Il modulo si propone di presentare ai corsisti esperienze pratiche e contesti di utilizzo di queste tecnologie, sempre con la possibilità di provarle da vivo ed una riflessione sulla struttura e sulle caratteristiche didattiche e di progettazione di queste sperimentazioni.

Tipologia didattica: lezione frontale + laboratorio

N. ore: 8

Docenti: Prof. Corrado Petrucco (Dip. FISPPA), Dott. Daniele Agostini (Dip. FISPPA)

MODULO 3: MODELLI DI PROGETTAZIONE PER UN APPRENDIMENTO E INSEGNAMENTO AUMENTATO

Il modulo si propone di presentare le principali teorie e metodologie per permettere di ricondurre le esperienze svolte entro cornici teorico-progettuali e valutative adeguate e mettere le basi per portare nel proprio contesto di provenienza un progetto innovativo.

Tipologia didattica: lezione frontale + laboratorio

N. ore: 4

Docente: Prof. Corrado Petrucco (Dip. FISPPA)

MODULO 4: PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DI UNA APPLICAZIONE DI REALTÀ AUMENTATA

Il modulo si propone di dare le basi ai corsisti per lo sviluppo di una semplice applicazione di realtà aumentata.

Tipologia didattica: laboratorio

N. ore: 4

Docente: Dott. Piergiorgio Marin (Arcadia Consulting)