

«Scuola VR 4.0»

**La porta d'accesso
a coinvolgenti
contenuti didattici
interattivi in Realtà
Virtuale (VR) per
gli studenti di tutte
le età**



«Scuola VR 4.0» è la piattaforma software che crea aule e laboratori digitali ed innovativi usando la tecnologia della Realtà Virtuale Interattiva.

Obiettivi e Vantaggi

Obiettivi

- Trasferire competenze tecniche e teoriche ad alunni di qualsiasi età, attraverso l'esperienza immersiva ed interattiva della VR
- Aumentare e velocizzare la propria curva di apprendimento

Vantaggi

- Aumento del 75% dell'assimilazione delle informazioni, grazie all'apprendimento esperienziale
- Miglioramento del 20% dei risultati con strumenti VR in classe
- Potenziamento della creatività, curiosità e della partecipazione attiva degli alunni
- Condivisione dei contenuti didattici interattivi in Realtà Virtuale con altre scuole
- Possibilità di creazione da parte dei docenti dei singoli contenuti didattici in Realtà Virtuale.

Scuola VR 4.0 è in linea con i requisiti del PNRR Next Generation EU - Next Generation Classroom e Labs

Destinatari

- Studenti Scuola Elementare (visore indossato dal docente)
- Studenti Scuola Media
- Studenti Scuola Superiore

Contenuti Didattici

Per ogni istituto scolastico saranno creati contenuti ad hoc in Realtà Virtuale Interattiva, anche scambiabili e condivisibili con altre scuole.

I contenuti si divideranno in due macro-categorie:

1. Classroom: contenuti teorici
2. Labs: contenuti pratici

I docenti riceveranno formazione su come usare la piattaforma e su come creare i singoli contenuti didattici.

Classroom: contenuti teorici VR

I contenuti teorici VR sono lezioni didattiche in Realtà Virtuale Interattiva ove l'alunno potrà toccare con mano quanto appreso in aula, ma in modalità «virtuale», vivendo un'esperienza che innalzerà la sua curva di apprendimento. Le tematiche saranno:

- Scienze Umane e Naturali
- Storia Classica e Moderna
- Geografia e Geografia Astronomica
- Chimica
- Biologia
- Fisica
- Sanità
- Arte
- ... e tante altre

Labs: contenuti pratici VR

I contenuti pratici VR sono esercitazioni di laboratorio in Realtà Virtuale Interattiva (simulazioni, test, esperimenti, montaggio, manutenzione, ecc.) per l'acquisizione di determinate competenze tecniche: il discente potrà sperimentare, infinite volte e senza alcun pericolo, quanto appreso in aula ma in una modalità virtuale che velocizzerà la sua curva di apprendimento. Le tematiche saranno:

1. Automazione
2. Meccanica
3. Meccatronica
4. Elettronica
5. Elettrotecnica
6. Chimica
7. Biotecnologie
8. Manutenzione

... e tante altre

Il visore VR

- **Semplicità:** sarà sufficiente accendere il visore e sarà pronto all'uso.
- **Gestione centralizzata dei visori:** dal server o dal cloud, il docente potrà gestire facilmente i visori e riprodurre i contenuti interattivi in realtà virtuale contemporaneamente su questi, grazie ad una cabina di regia centralizzata.
- **Contenuti interattivi in realtà virtuale ad-hoc:** ogni contenuto didattico sarà creato in funzione delle esigenze scolastiche del tuo Istituto.
- **Storage e ricarica:** tutti i visori saranno consegnati in un armadio mobile di custodia e ricarica per garantirti che questi siano sempre pronti all'uso.
- **Formazione:** 40 ore di formazione per guidarti al corretto utilizzo del visore, della piattaforma e della creazione dei contenuti didattici in Realtà Virtuale.

**Verso una nuova frontiera scolastica,
da toccare con mano.**

Grazie per l'attenzione!

Per info, contattare Giuseppe Modugno:

- modugno@mtmproject.com
 - 340 127 3660
 - 080 897 8493

www.scuolavr.it
www.mtmproject.com