

Allegato 4

Progetto "Didattica immersiva per l'Alberghiero: realtà virtuale, visori e innovazione professionale docente" (ESO4.5.A2.B-FSEPN-CA-2026-510) - Modulo: "Competenze digitali: uso didattico dei visori e delle tecnologie immersive"

Descrizione del modulo

Il modulo "Competenze digitali: uso didattico dei visori e delle tecnologie immersive" è finalizzato a sviluppare nei docenti e nel personale educativo competenze digitali, metodologiche e didattiche avanzate per l'utilizzo consapevole, sicuro, inclusivo e pedagogicamente fondato dei visori e delle tecnologie immersive nei processi di insegnamento e apprendimento.

Il percorso si colloca nell'ambito del progetto "Didattica immersiva per l'Alberghiero: realtà virtuale, visori e innovazione professionale docente" e intende accompagnare i docenti nella conoscenza e nella sperimentazione della realtà virtuale, aumentata e mista, valorizzandone le potenzialità in chiave didattica, laboratoriale, interdisciplinare e professionalizzante. L'utilizzo dei visori e degli ambienti immersivi viene proposto non come semplice introduzione di strumenti tecnologici, ma come occasione per ripensare la progettazione delle attività didattiche, la gestione dell'esperienza formativa, il coinvolgimento degli studenti, la personalizzazione dei percorsi e la documentazione degli apprendimenti.

Il modulo assume particolare rilevanza per un Istituto professionale alberghiero, nel quale le tecnologie immersive possono favorire simulazioni di contesti professionali, visite virtuali, esplorazioni di ambienti di lavoro, ricostruzioni di processi produttivi, esperienze di orientamento, attività linguistiche contestualizzate, percorsi interdisciplinari e situazioni di apprendimento esperienziale difficilmente realizzabili con le sole metodologie tradizionali.

L'attività formativa dovrà essere realizzata in coerenza con gli obiettivi del progetto autorizzato, con il calendario concordato con l'Istituzione scolastica e con le esigenze organizzative dell'Istituto, ferma restando l'autonomia tecnico-professionale dell'esperto nella scelta degli strumenti, delle piattaforme, degli esempi operativi, delle simulazioni, delle esercitazioni e delle soluzioni metodologiche ritenute più efficaci per il raggiungimento degli obiettivi formativi.

Obiettivi formativi e operativi

Il modulo persegue i seguenti obiettivi:

- sviluppare nei docenti conoscenze di base e avanzate sulle tecnologie immersive, con riferimento alla realtà virtuale, alla realtà aumentata, alla realtà mista e ai relativi campi di applicazione in ambito scolastico;

Allegato 4

- promuovere l'utilizzo consapevole dei visori nella didattica, superando un approccio meramente strumentale e favorendo una progettazione pedagogicamente fondata;
- far comprendere ai docenti le potenzialità delle esperienze immersive per l'apprendimento esperienziale, la simulazione, l'osservazione, l'esplorazione, il problem solving, la motivazione e la partecipazione attiva;
- fornire criteri per selezionare contenuti immersivi adeguati agli obiettivi didattici, all'età degli studenti, al curriculum, al contesto classe e ai bisogni educativi presenti;
- sviluppare competenze nella progettazione di attività didattiche che integrino l'esperienza immersiva all'interno di una sequenza formativa strutturata;
- guidare i docenti nella predisposizione delle fasi preparatorie, della gestione dell'esperienza con i visori, del debriefing, della rielaborazione e della valutazione;
- rafforzare la capacità di gestire l'organizzazione del gruppo classe durante l'utilizzo dei dispositivi immersivi, anche in presenza di dotazioni limitate o di gruppi numerosi;
- promuovere attenzione alla sicurezza, all'accessibilità, all'inclusione, alla prevenzione dell'affaticamento visivo, alla gestione responsabile dei dispositivi e all'uso equilibrato delle tecnologie;
- sviluppare la capacità di documentare l'esperienza didattica immersiva attraverso schede operative, griglie di osservazione, rubriche valutative, prodotti digitali e materiali di restituzione;
- favorire la trasferibilità delle attività progettate nella pratica didattica quotidiana, nelle discipline di indirizzo, nelle attività laboratoriali e nei percorsi interdisciplinari.

Competenze attese

Al termine del modulo, i docenti corsisti dovranno essere orientati a:

- riconoscere le principali caratteristiche delle tecnologie immersive e distinguere tra realtà virtuale, realtà aumentata e realtà mista;
- individuare opportunità, limiti, rischi e condizioni di efficacia dell'uso dei visori nella didattica;
- selezionare contenuti immersivi coerenti con obiettivi, destinatari, discipline, livelli di partenza e bisogni formativi degli studenti;
- progettare una breve attività didattica con l'uso dei visori, definendo obiettivi, tempi, materiali, setting, modalità di gestione, consegne, strumenti di osservazione e momenti di rielaborazione;
- organizzare l'ambiente di apprendimento in modo sicuro, accessibile e inclusivo, predisponendo ruoli, turnazioni, attività alternative e strategie di accompagnamento;
- integrare l'esperienza immersiva in percorsi disciplinari e interdisciplinari, anche collegati alle specificità dell'Istituto alberghiero;

Allegato 4

- gestire il debriefing e la rielaborazione dell'esperienza, trasformando la fruizione immersiva in apprendimento consapevole e documentabile;
- utilizzare strumenti di osservazione e valutazione coerenti con la natura dell'attività immersiva;
- produrre materiali didattici e documentativi utili alla replicabilità dell'esperienza;
- assumere un atteggiamento critico, riflessivo e responsabile rispetto all'impiego delle tecnologie immersive nella scuola, collaborare all'interno del gruppo di lavoro, assumendo ruoli coerenti con il compito assegnato;
- valutare il prodotto realizzato sotto il profilo tecnico, estetico e sensoriale;
- documentare, anche in forma semplice, le fasi essenziali della preparazione e il risultato ottenuto.

Contenuti essenziali del percorso

Nel rispetto dell'autonomia tecnico-professionale dell'esperto, il modulo potrà sviluppare, in forma laboratoriale e progressiva, i seguenti nuclei tematici e operativi:

- introduzione alle tecnologie immersive: realtà virtuale, realtà aumentata, realtà mista, ambienti simulati, contenuti 3D, esperienze a 360 gradi;
- caratteristiche tecniche essenziali dei visori e dei dispositivi immersivi: accensione, configurazione, utilizzo, manutenzione ordinaria, gestione degli account, igienizzazione, custodia e sicurezza;
- criteri per la scelta di contenuti immersivi didatticamente significativi;
- esempi di applicazione nei diversi ambiti disciplinari: lingue straniere, storia, geografia, arte, scienze, educazione civica, discipline professionalizzanti, orientamento, inclusione, competenze trasversali;
- utilizzo delle tecnologie immersive nel contesto dell'Istituto alberghiero: simulazione di ambienti professionali, osservazione di processi, visita virtuale a strutture ricettive, laboratori simulati, scenari di accoglienza, situazioni comunicative e linguistiche contestualizzate;
- progettazione di una lezione con esperienza immersiva: obiettivi, prerequisiti, setting, consegne, tempi, ruoli, gestione delle turnazioni, attività preliminari e successive;
- organizzazione del gruppo classe durante l'attività immersiva;
- strategie inclusive per studenti con bisogni educativi speciali, difficoltà attentive, fragilità emotive, disabilità sensoriali o motorie, competenze digitali eterogenee;
- sicurezza, accessibilità e benessere nell'uso dei visori: tempi di esposizione, affaticamento visivo, igiene, postura, supervisione, gestione di eventuali disagi;
- debriefing, riflessione guidata e rielaborazione dell'esperienza;
- strumenti per l'osservazione, la documentazione e la valutazione delle attività immersive;

Allegato 4

- costruzione di una scheda di progettazione per attività didattica immersiva;
- analisi di casi d'uso, simulazioni guidate e progettazione di micro-attività trasferibili nelle classi;
- criteri per la sostenibilità organizzativa e la replicabilità delle esperienze immersive nell'Istituto.

L'articolazione dei contenuti ha valore orientativo e potrà essere adattata dall'esperto in raccordo con l'Istituzione scolastica e con il tutor del modulo, tenendo conto dei livelli di partenza dei docenti corsisti, delle dotazioni disponibili, delle esigenze organizzative, delle discipline rappresentate e degli obiettivi del progetto.

Metodologie

Il modulo sarà realizzato privilegiando metodologie attive, laboratoriali, cooperative e riflessive, idonee a favorire l'apprendimento attraverso l'esperienza, la sperimentazione diretta e la produzione di materiali utilizzabili nella pratica didattica. Potranno essere utilizzate, a titolo esemplificativo:

- dimostrazione tecnica guidata;
- sperimentazione diretta dei dispositivi;
- learning by doing;
- simulazione di attività didattiche immersive;
- progettazione guidata;
- analisi di casi d'uso;
- lavoro in piccoli gruppi;
- peer review;
- problem solving;
- debriefing;
- confronto tra pari;
- produzione di schede operative;
- costruzione di griglie di osservazione e rubriche;
- autovalutazione guidata;
- documentazione dell'esperienza.

Le metodologie dovranno essere adattate ai bisogni formativi dei docenti corsisti, con particolare attenzione ai diversi livelli di competenza digitale, alle eventuali resistenze all'uso delle tecnologie, alla necessità di assicurare un clima collaborativo e alla spendibilità concreta delle attività progettate.

Prodotto finale

Il percorso dovrà condurre alla realizzazione di uno o più prodotti finali da parte dei docenti corsisti. Il prodotto finale potrà consistere, a titolo esemplificativo, in:

- una scheda di progettazione di attività didattica immersiva;
- una micro-unità di apprendimento con utilizzo dei visori;

Allegato 4

- una proposta di scenario immersivo collegato a una disciplina o a un percorso interdisciplinare;
- una griglia di osservazione dell'attività;
- una rubrica valutativa;
- una checklist per l'organizzazione e la sicurezza dell'esperienza;
- un protocollo operativo per l'utilizzo dei visori nell'Istituto;
- una breve documentazione dell'esperienza progettata, anche in formato digitale.

Il prodotto finale dovrà essere coerente con gli obiettivi del modulo, trasferibile nella pratica didattica e documentabile ai fini del monitoraggio e della rendicontazione.

Verifica e documentazione

La verifica avrà carattere prevalentemente formativo e documentale e sarà orientata a rilevare la partecipazione, il progresso, la capacità progettuale, l'acquisizione di metodo, la qualità dei prodotti elaborati e la trasferibilità delle attività nella didattica ordinaria. La documentazione potrà comprendere:

- registro delle presenze;
- calendario delle attività;
- materiali didattici predisposti dall'esperto;
- schede operative utilizzate;
- schede di progettazione prodotte dai corsisti;
- griglie di osservazione;
- rubriche valutative;
- checklist di sicurezza e organizzazione;
- eventuali materiali digitali o multimediali prodotti;
- documentazione fotografica o descrittiva delle attività, ove consentita e pertinente;
- questionari di gradimento o autovalutazione;
- relazione finale dell'esperto;
- ogni ulteriore documentazione richiesta ai fini del monitoraggio, della rendicontazione e della disseminazione del progetto.

Autonomia dell'esperto e raccordo con l'Istituzione scolastica

L'esperto incaricato svolgerà l'attività senza vincolo di subordinazione, nel rispetto dell'autonomia tecnico-professionale propria dell'incarico. Resta fermo l'obbligo di garantire la coerenza delle attività con il progetto autorizzato, con gli obiettivi del modulo, con il calendario concordato, con le disposizioni organizzative dell'Istituzione scolastica, con le norme in materia di sicurezza, protezione dei dati personali e corretto utilizzo delle dotazioni tecnologiche, nonché con gli obblighi di documentazione, monitoraggio e rendicontazione previsti dal Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027.

L'esperto opererà in raccordo funzionale con l'Istituzione scolastica, con il Dirigente scolastico, con il tutor del modulo, con il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi e con gli uffici amministrativi per gli aspetti organizzativi, documentali e gestionali connessi alla realizzazione del modulo.

Aversa 26/06/2026

**Il Dirigente Scolastico
(Prof. Nicola Buonocore)**

Documento informatico sottoscritto con firma elettronica ai sensi del D.lgs. 82/2005 così come modificato D.L. 18 ottobre 2012, n. 179 convertito con L. 17 dicembre 2012, n. 221