

## **Progetto Next Generation Classroom**

### **Obiettivo:**

Migliorare la qualità dell'apprendimento ponendo lo studente al centro della lezione, attraverso le più avanzate tecnologie di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata su cui si basa l'esperienza zSpace. La lezione sarà resa più interattiva e più coinvolgente grazie agli oltre 2500 modelli 3D e le oltre 400 lezioni già pronte all'uso.

### **Metodo:**

1. Installare workstation olografica zSpace nell'aula, da utilizzare durante le lezioni.
2. Fornire ai docenti accesso ai contenuti digitali zSpace tra i quali una libreria di modelli 3D da utilizzare nelle loro lezioni.
3. Formare i docenti su come utilizzare la tecnologia ed i software per creare lezioni coinvolgenti e interattive in ogni materia: dalla storia, alla letteratura, dall'arte alle scienze naturali, dalla fisica alla matematica, e tanto altro ancora.
4. Monitorare e valutare i progressi e l'impegno degli studenti durante l'implementazione del progetto.

### **Benefici:**

- L'uso della tecnologia di realtà virtuale nell'aula fornirà agli studenti un'esperienza di apprendimento più immersiva e interattiva, stimolando il loro interesse e focalizzando la loro attenzione.
- I software zSpace e i modelli 3D permetteranno ai docenti di creare lezioni dinamiche e interattive, rendendo il materiale didattico e le lezioni più coinvolgenti e facili da capire per gli studenti.
- L'uso della tecnologia zSpace aiuterà anche a preparare gli studenti per il futuro che lo attende, dall'università al lavoro. Grazie all'approccio didattico proposto da zSpace potranno sviluppare le basic skills per il mondo del domani, un mondo sempre più digitalizzato dove avere dimestichezza con apparecchiature olografiche e progettazione 3D sarà di essenziale importanza.

### **Implementazioni:**

- L'aula sarà attrezzata con la workstation zSpace, con accesso a contenuti specifici per ogni area disciplinare, da quella socio-umanistica a quella tecnico-scientifica.
- Verrà fornito un programma di formazione per i docenti così che possano prendere dimestichezza con l'uso della macchina e dei software dedicati, oltre che alla creazione di contenuti personalizzati per ogni area didattica con accesso tramite qualunque dispositivo dotato di linea internet.
- La tecnologia verrà integrata nel curriculum e utilizzata durante le lezioni regolari.
- I dati verranno raccolti e analizzati per valutare l'efficacia del progetto in termini di impegno e progresso degli studenti.