

MONDI VIRTUALI/EDMONDO

Ambienti virtuali in ambito educativo

Didattica immersiva nasce per indagare le potenzialità delle *tecnologie immersive* come strumenti per la formazione a distanza e lo sviluppo degli apprendimenti. Per “immersive” si intendono qui le tecnologie che mirano a *sfumare il confine* tra mondo fisico e mondo virtuale, favorendo un senso di *immersione cognitiva* - ed in certi casi anche *fisica* - all'interno di quest'ultimo. Esempi di tecnologie immersive sono i *visori 3D*, i *wired gloves*, il suono *surround*, i software di simulazione, ma anche buona parte dei *videogiochi* ed i cosiddetti *mondi virtuali*: ambienti 3D online in cui, tramite un *avatar*, si può esplorare, contribuire a *costruire*, partecipare alle attività e comunicare con altri utenti. In seno al progetto, INDIRE ha sviluppato **edMondo**, un *mondo virtuale* progettato *ad hoc* per la scuola. All'interno di edMondo è attiva un'offerta formativa per docenti (da corsi base per sperimentare le basi della *didattica immersiva* a corsi avanzati di *Coding* e Inglese a laboratori *immersivi* di Storia e Scienze della Terra), e gli stessi docenti possono richiedere uno spazio virtuale per condurvi attività didattiche con i propri studenti. L'accesso a edMondo è interamente gratuito e riservato ai docenti e gli studenti della scuola italiana.

LINK

- **Sito di edMondo** <http://edmondo.indire.it/>
- **Cos'è un mondo virtuale** <http://edmondo.indire.it/info/cose-un-mondo-virtuale/>
- **L'isola di Pinocchio in edMondo** (esempio di uso didattico di edMondo in una scuola primaria) <https://vimeo.com/119058788>
- **Il mondo virtuale per la scuola**
<http://pheegaro.indire.it/uploads/attachments/803.pdf>