**O3.2\_Struttura del piano di lezione**

Fascia d'età/classe: 12+

Titolo della lezione: Zoologia – Il Museo di Anatomia

Disciplina scolastica: Biologia

Concetti chiave: flora, cellula vegetale, evoluzione della pianta, distribuzione della pianta, altitudine, latitudine

Obiettivi:

- Come comprendere concetti come i tre della vita ecc.

- Come comprendere le somiglianze e le differenze tra gli animali domestici

- Come comprendere l'evoluzione animale

Competenze sviluppate: osservazione, descrizione, analisi

Materiali/Attrezzature necessarie:

- Cuffie VR

- Video/link VR <https://eloquent-ramanujan-887aa5.netlify.app/zoology.html>

**Piano della lezione:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fasi** | **Descrizione dell'attività** | **Tempo** |
| **Preparazione prima della lezione** | Questa lezione si concentra sulla zoologia.  Se questa è una prima esperienza VR per gli studenti, segui le regole di sicurezza: - Gli studenti devono sedersi mentre usano gli occhiali VR e non tenere nulla in mano, a meno che l'esperienza non sia di natura tale da richiedere che tu stia in piedi, in in tal caso, assicurati che sia concesso spazio sufficiente intorno a tutti gli studenti.  - Agli studenti verrà detto di aspettarsi una sensazione di vertigine. Se peggiora, gli studenti devono rimuovere gli occhiali VR.  - Gli studenti devono sapere come regolare la messa a fuoco della visualizzazione prima di utilizzare le cuffie.  - Gli studenti non devono usare l'auricolare quando sono: stanchi, hanno bisogno di dormire, sotto stress emotivo o ansia, quando soffrono di raffreddore, influenza, mal di testa, emicrania in quanto ciò può peggiorare la loro suscettibilità alle reazioni avverse.  - Gli studenti dovrebbero avere la possibilità di scegliere di non utilizzare la realtà virtuale. |  |
| **introduzione** | Condividi le intenzioni di apprendimento con gli studenti.  Chiedi agli studenti di pensare e scrivere qualsiasi domanda abbiano riguardo agli obiettivi di apprendimento, come ad esempio: Quali animali hai visto in carne e ossa? Se dovessi classificare gli animali, come lo faresti? Qual è l'albero della vita? Cosa sono gli animali domestici? Dove hanno origine? Quali animali domestici conosci? Come sembrano? Perché sono utili? | 5 min. |
| **Esperienza immersiva iniziale** | Gli studenti indossano le cuffie VR ed esplorano il video al proprio ritmo.  Spegni le cuffie e riporta gli studenti in classe. | 3 min. |
| **Esperienza immersiva guidata** | Gli studenti iniziano a esplorare il materiale VR sulla zoologia.  Gli studenti indossano le cuffie VR e iniziano l'esperienza immersiva concentrandosi sulla ricerca di maggiori informazioni su come sono classificati gli animali e su come sono strutturati all'interno animali domestici come cani, gatti, maiali, cavalli, mucche, ecc.  Concedi il tempo per questa esplorazione guidata o attiva e disattiva per tutto il tempo necessario agli studenti per familiarizzare con gli strumenti. | 5 min. |
| **Azione supplementare** | Quando il momento della realtà virtuale è finito, gli studenti si riuniscono in gruppi di 2 o 3 e condividono le loro idee.  Gli studenti confrontano le note e discutono per completare la loro conoscenza e comprensione. L'insegnante facilita la discussione e assicura che non ci siano fraintendimenti.  Gli studenti usano le loro postazioni di ricerca (laptop/tablet/telefoni) per arricchire le conoscenze acquisite attraverso l'esperienza VR completando le loro note.  Il compito è:  - analizzare come vengono classificati gli animali  - analizzare come gli animali domestici differiscono dagli animali selvatici  - analizzare perché gli animali domestici sono utili e come ciò ha influito sulla loro evoluzione | 5 min.  10 min. |
| **Valutazione formativa** | L'insegnante mostra materiali che spiegano come appaiono la struttura interna e gli organi degli animali domestici e perché si sono evoluti in quella forma. | 5 min. |