

STEAM

Introduzione all'utilizzo di Unreal Engine

Il corso permette ai docenti partecipanti di conoscere le caratteristiche e le potenzialità di Unreal Engine, un motore grafico all'avanguardia che trova largo impiego non solo nell'industria videoludica ma anche nell'Automotive, nell'Architettura, nel Cinema e nell'intero panorama dell'industria 4.0, mettendo a disposizione agli operatori strumenti di creazione digitale potenti ed intuitivi. Il software costituisce un potente strumento didattico, in quanto renderà gli studenti non solo fruitori, ma anche creatori di contenuti e progetti, liberando la loro creatività.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di I e II grado.

DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata.

NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

COSA SERVE

Accesso al software gratuito Unreal Engine e Hardware adeguato per sostenerlo.

CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di progettare e sviluppare uno spazio digitale immersivo e interattivo; sfruttando le potenzialità di Unreal Engine potranno dare vita a veri propri ecosistemi virtuali interattivi dove l'unica matrice sarà la creatività.

MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante riceverà un piano di lezione, una guida per il professore e una guida per lo studente per i primi 5 moduli del corso.

AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 1:** Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 4:** Valutazione dell'apprendimento
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

LIVELLI RAGGIUNTI

da A1 a C1, con personalizzazione dei livelli caso per caso.

Questo corso offre una panoramica dettagliata e pratica sugli strumenti di Unreal Engine, fornendo ai docenti le competenze necessarie per creare un ambiente di apprendimento coinvolgente, innovativo e stimolante arricchito da meccaniche di gamification e una grafica estremamente realistica.