

PIANO OFFERTA FORMATIVA

Sezione Descrittiva

Denominazione Progetto CURRICULARE EXTRACURRICULARE

Indicare Codice e denominazione del progetto

(.....)

Creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista per una Didattica Innovativa

Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Trimboli Felice

Gangemi Nello

Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Il progetto si pone come obiettivo quello di presentare la Realtà Aumentata e Virtuale come una tecnologia potente, in grado di incidere sulle percezioni, in particolare vista e udito, accrescendole in termini di sensibilità e esperienza. In tale contesto i contenuti digitali possono essere forniti agli studenti attraverso diverse tipologie di piattaforme, più o meno conosciute.

La AR (augmented reality, realtà aumentata), la VR (virtual reality, realtà virtuale) e la Realtà mista si posizionano all'interno dello scenario che vede le tecnologie influenzare, sostenere e perfezionare le metodologie didattiche, contribuendo a sviluppare nuove modalità di insegnamento-apprendimento. Infatti, le caratteristiche fondamentali di questa didattica sono l'immersione, la simulazione e la proiezione che la rendono una tra le strategie più adatte nell'ottica di una didattica innovativa a sostegno dei processi formativi.

Come in ogni fase di cambiamento l'adozione di questo tipo di tecnologie non sarà immediato, ma la rapida evoluzione ha reso ineludibile la loro sperimentazione, soprattutto in ambito scolastico.

I primi risultati dimostrano come la possibilità di esperienze immersive, di essere trasportati in altri mondi, di vivere emozioni reali anche in realtà parallele e non fisiche apre le porte a possibilità educative finora inimmaginabili

Uno dei vantaggi è la facilità con cui gli studenti possono apprendere grazie all'immersione in contesti percepiti come reali, esperibili da punti di osservazione diversi, più ricchi di contenuti informativi tra loro diversi come immagini e video capaci di aiutare nel superare le barriere del linguaggio e della comprensione.

Benefici reali sono riscontrabili in studenti con difficoltà di concentrazione e coinvolgimento, disaffezionati, che sembrano refrattari ai metodi didattici tradizionali e sono alla ricerca di nuove emozioni forti che li possano motivare.

Il progetto illustrato è solo un esempio di come la realtà aumentata e virtuale possa essere utilizzata in un'ottica di apprendimento basato sul gioco. I risultati di apprendimento che si spera di ottenere è quella di dimostrare come una didattica motivante e centrata sullo studente possa essere la carta vincente per la scuola del futuro.

Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un ambito separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Tre lezioni online da 2 ore.

Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominati che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Trimboli Felice

Gangemi Nello

Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare.

Applicazioni/piattaforme hardware e software in grado di gestire le soluzioni AR e VR.

Terme Vigliatore 15/10/2020

Il Responsabile del Progetto

.....