Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Project Location

Country: Italy
City: ASTI

Organization

Organization Name: IIS "A. Castigliano"
Organization Type: School
Specify: Attualmente è autofinanziato - attività svolte a costo zero

Website

https://sites.google.com/a/ipsiacastigliano.it/nuova-cla-sse-2-0-castigliano/progetti-iniziative/realta-aumentata

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

Education up to 18 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Coinvolgere un gruppo di studenti dell'Istituto provenienti da classi diverse per la realizzazione di un percorso storico-geografico di valorizzazione del territorio piemontese. Gli studenti, dopo aver raccolto informazioni e dati, anche con la collaborazione di esperti di Enti/Associazioni dovranno codificarli in percorso digitale di realtà aumentata volto ad illustrare le peculiarità storiche, sociali ed economiche di alcuni “cammini nascosti”, “vie e

percorsi” che attraversano la loro zona di residenza, dimenticati col passare del tempo

Project Summary (max. 2000 characters):

Sono esempi di cammini nascosti i percorsi in età medievale dai pellegrini diretti a luoghi di culto in altre regioni italiane o verso la Terra Santa, ma anche le vie commerciali utilizzate in età più recenti, come le “vie del sale” tra Liguria e Basso Piemonte, o ancora i sentieri percorsi da sfollati, partigiani e ebrei perseguitati nel corso della seconda guerra mondiale.

La sperimentazione, in collaborazione con associazioni del territorio, coinvolge più aree disciplinari, si prefigge la riscoperta di antichi cammini dimenticati in Piemonte ed è l'occasione per la sperimentazione della **Realtà aumentata**.

Oggetto di indagine i “cammini” che meritano di essere riscoperti e descritti con moderni strumenti di comunicazione, per poter essere fruibili dai residenti in tali zone, ma anche da turisti e operatori culturali, economici e politici, offrendo descrizioni atte a promuovere la valorizzazione e lo sviluppo di aree oggi poco attrattive, pur se dotate di condizioni e siti promettenti.

I partecipanti possono così approfondire la storia del territorio in cui risiedono, mantenendone vive la memoria storica e le tradizioni, e condividendola con i compagni provenienti da altre realtà territoriali e da altre nazioni.

Il percorso didattico consente inoltre di sperimentare la realtà aumentata direttamente sui monumenti storici scelti per il percorso di ricerca.

I fase a.s. 2016-17

1. Incontro di presentazione e progettazione con i docenti coinvolti nel progetto.
2. Raccolta di dati ed informazioni sui “cammini nascosti” da parte dei gruppi di studenti con incontri di supporto rivolti all’analisi delle modalità adottate per la raccolta informazioni e dati, tenuti da docenti universitari e ricercatori che collaborano con l’Associazione Kiron, no-profit.
3. Addestramento degli studenti coach di introduzione alla realtà aumentata con un progetto propedeutico realizzato con AURASMA.
4. Si impara con un’idea e un obiettivo da raggiungere: l’allestimento di una “mostra” interattiva da inaugurare in occasione dell’Open School di Istituto del 28/01/17 per consentire a tutti i visitatori e ai nostri nuovi potenziali “clienti” di scoprire in modo divertente le caratteristiche dei docenti dell’indirizzo socio-sanitario, con un'esperienza di realtà aumentata.
5. Il percorso propedeutico [1] ha consentito l’acquisizione di competenze digitali degli studenti che saranno i coach tecnologici nella fase successiva. VIDEO FASE I [2]

II fase a.s. 2017-18 e successivi

1. Completamento della raccolta dei materiali informativi e realizzazione del percorso digitale storico-geografico
2. Valutazione e testing del percorso realizzato
3. Rapporti con il territorio e gli Enti locali per la sua diffusione

How long has your project been running?

2016-10-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Con la prima fase progettuale di realizzazione del percorso propedeutico gli studenti hanno avuto modo di conoscere in modo divertente un nuovo mondo e di comprendere meglio cosa si celasse dietro "effetti speciali" che avevano visto in precedenza con i loro smartphone, senza però comprendere come fosse stati realizzati.

Partendo da un obiettivo concreto da portare a termine, con una buona dose di entusiasmo, hanno condotto l'attività con impegno per il desiderio di verificare come avrebbero reagito gli stessi docenti quando fossero stati invitati e scoprire il percorso di AR da essi realizzato.

L'attività è stata condotta in autonomia dai ragazzi a casa e sono state dedicate poche lezioni curricolari soprattutto riservate alla revisione e alla riflessione collettiva.

Alcuni obiettivi di progetto possono essere così riassunti:

- introdurre alla realtà aumentata, alle sue applicazioni e potenzialità, sviluppando competenze di progettazione e implementazione
- valorizzare la scoperta
- promuovere la collaborazione e favorire la peer-education
- promuovere l’insegnamento creativo
- creare una comunità di apprendimento di saperi condivisi
- trasmettere entusiasmo e suscitare emozioni attraverso un apprendimento da protagonisti
- abituare a: rispetto dei tempi, autonomia nel lavoro, documentazione dello stesso
- sperimentare un'attività di BYOD
- sviluppare il pensiero computazionale attraverso la definizione delle procedure corrette che andranno ad arricchire gli oggetti del percorso didattico
- sviluppare capacità di sintesi e argomentative soprattutto evidenziate nella scelta e nella costruzione degli oggetti che andranno ad "aumentare" i monumenti storici del cammino scelto
- educare all’uso consapevole dello smartphone scoprendone nuove funzionalità
- educare all'uso consapevole della rete, al rispetto della privacy e del diritto d'autore, all'utilizzo di risorse libere e alle modalità di condivisione della conoscenza attraverso licenze creative commons
- sviluppo di competenze storico-geografiche del territorio
- valorizzazione del territorio, sviluppo di aree attualmente poco attrattive, promozione del turismo
- crescita territoriale anche in termini di occupazione

L'esperienza potrà consentire di sviluppare alcuni ulteriori obiettivi formativi, anche indicati nel comma 7 della Legge 107/2015:

- il potenziamento delle competenze nell'arte e nella storia dell'arte, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori;
- lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e la cura dei beni comuni;

- lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

La fase I
percorso
si sono a
l'emozion
mondo nu
non deluc
progettua
studenti c
essere in
spunti di
messo a
scaricare
"program
continua
realizzato
PADLET
primo per
arricchito
dispositiv
follower c
noi progra
le potenz
sviluppo
nel tempo

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Attualmen
docenti d
sperimen
interessa
nascosti”

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: From 1 to 3 years
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Other
Specify: Istituto Istruzione Superiore
Is your project economically self sufficient now?: No
When is it expected to become self-sufficient?: 2017-10-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Where? By whom?: I percorsi di realtà aumentata possono sono applicabili a molti altri settori. Potrebb
utile, per esempio, nel campo della moda (realizzando un percorso con gli student
abbigliamento-moda per la promozione delle creazioni sartoriali da loro stessi real
Sempre nel settore turistico, un percorso similare potrebbe essere realizzato per a
del territorio nazionale.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Un risultato finale concr
potenzialità delle tecnol
L'attività didattica ha rap
come strumenti didattici
Lo studente è al centro
La piattaforma Aurasma
più resistenti all'utilizzo

Il nuovo percorso di AR
più classi dell'istituto e p

Gli studenti della fase I
fasi di realizzazione me
Il nuovo percorso sarà u
approfondendo storia le
realtà territoriali e da alt
L'esperienza potrà cons
la cura dei beni comu
aperta al territorio e i
con la comunità locale.

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Non è stato possibile esplorare e sperimentare la pia
potenzialità, perché il tempo rappresenta una grande
di verificare come non tutti gli oggetti digitali selezion
"ad aumentare" una trigger image. Molte volte hanno
immagini, selezionare o girare nuovi video. Hanno co
all'utente finale testi chiari e di facile leggibilità che av
dell'iniziativa. Tali criticità rappresentano però un valo
ragazzi hanno compreso quanto lavoro di sviluppo si
di un progetto, di un programma, di un videogioco. L'
ore di lavoro e ha visto momenti di demotivazione di
problematiche tecniche

Future plans and wish list (max. 750 characters): RISULTATI ATTESI per a.s. 2017-18 La valutazion
prodotto elaborato da ogni studente al termine del
sistematiche da parte di esperto e tutor che mettan
organizzazione del lavoro e di superamento delle
cooperazione, creatività, rispetto delle tempi. Al ter
messa a punto di un reale percorso digitale con va
valorizzazione del territorio da proporre alle ammin
seminari di presentazione per la diffusione di quant

a creare nuovi posti di lavoro per i nostri giovani. In allegato Articolo pubblicato su Rivista BRICKS marzo 2017 (Esperienza Fase I progetto)

Attachments: bricks_realta_aumentata_2017_perrone_maria_stella.pdf [4]

Realtà aumentata [5] peer-education [6] rapporto con il territorio [7] innovazione didattica [8]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

Source URL: https://gjc.it/en/progetti/alla-scoperta-dei-cammini-nascosti-attraverso-la-realt%C3%A0-aumentata

Links

[1] https://padlet.com/classe2_03/docenti_4S_virtuali
[2] https://youtu.be/uek4clxtr-0
[3] http://www.kironsapiens.org/
[4] https://gjc.it/sites/default/files/bricks_realta_aumentata_2017_perrone_maria_stella.pdf
[5] https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/realt%C3%A0-aumentata
[6] https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/peer-education
[7] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/rapporto-con-il-territorio
[8] https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/innovazione-didattica