



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Una calm technology per vedere l'invisibile

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Piemonte

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Giovanni Arpino

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

<https://sites.google.com/site/insegnare2020/home/augmented-reality>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Utilizzo dell'Augmented Reality in ambiente scolastico indoor e outdoor.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'esperienza ha coinvolto 50 ragazzi delle classi terze di una Scuola Secondaria di I grado. Per entrambe le esperienze (indoor e outdoor) gli studenti hanno utilizzato il proprio smartphone con connessione Internet. Nel setting indoor (aula scolastica) gli studenti hanno approfondito

conoscenze afferenti al curriculum di storia sul tema della Prima Guerra Mondiale, mentre nel setting outdoor (giardino della scuola) gli allievi hanno lavorato su abilità di problem solving in ambito matematico. gli insegnanti hanno selezionato immagini "base" dal libro di storia sul tema "Prima Guerra Mondiale" e successivamente hanno linkato video digitali. L'allievo, puntando la fotocamera del dispositivo mobile sull'immagine del libro, dopo aver scaricato e attivato l'applicazione Wikitude, fruisce dei contenuti digitali precedentemente selezionati e caricati dagli insegnanti. Per l'esperienza outdoor i contenuti digitali erano rappresentati da immagini e/o testo estrapolato da prove del Sistema Nazionale di Valutazione (Invalsi) di precedenti rilevazioni nazionali (area logico matematica) e contestualizzati con immagini e problemi a contenuto reale.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-12-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

rispettare i diversi stili cognitivi degli alunni con bisogni educativi speciali
favorire l'innovazione e il cambiamento della didattica nelle classi usando i device

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Introduzione aumentati risultati in l'esperienza aggiunto abbiamo ricerca se di controllo controllo) nell'esper estrapola di AR out estrapola con imma

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

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Meno di 1 anno

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?: No

Since when?: 2015-07-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

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

In tutte e due le esperienze gli studenti (si vedano i video) questo rappresenta un momento didattico in classe. Inoltre è permesso di rispettare il cambiamento, non solo nel ruolo dell'insegnante (cattedra!) all'interno di un ambiente di sviluppo di competenze

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

Informazioni aggiuntive

augmented reality ^[1]

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](#)

URL di origine: <https://gjc.it/progetti/una-calm-technology-vedere-l%E2%80%99invisibile>

Collegamenti

[1] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/augmented-reality>