

Sperimentare: realtà aumentata e immersiva

[Codice Modulo EPICT: 6]

Con quanto oggi a disposizione è possibile indagare la realtà utilizzando dispositivi, ambienti e applicazioni capaci di trasportarci in mondi impossibili da sperimentare nella quotidianità e con un grado di vividezza e possibilità interattive prima mai sperimentate. Entrare in una cellula e osservarne le componenti; scomporre uno scheletro animale o umano e ricomporlo con il movimento delle nostre mani; volare su una diga; ma anche “solo” osservare un solido da angolazioni che richiederebbero una grande abilità rappresentativa.

I docenti oggi possono guidare gli studenti a toccare con mano mondi e realtà, concetti che senza le applicazioni e i dispositivi per le simulazioni e la realtà aumentata, dovevano essere solo rappresentati “nella testa” o con immagini lontane dall’esperienza concreta e immediata di uno studente.

Si tratta di risorse enormi per la Scuola che può aprire i suoi confini e migliorare l’offerta formativa senza dover attrezzare specifiche aree o organizzare uscite mirate.

Il docente competente nell’uso degli strumenti di simulazione e di realtà aumentata è in grado di:

TEMI	ELEMENTI DI EVIDENZA
Progettare una lezione con realtà aumentata	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere gli ambienti e gli strumenti più adatti agli scopi didattici: ambienti di simulazione geometrica, matematica, scientifica, sociale o app per la realtà aumentata • Preparare l’ambiente didattico: allestire o scegliere le impostazioni più adeguate per accogliere la classe a fare esperienza in un ambiente di simulazione • Definire i pre-requisiti necessari per avviare l’attività di costruzione di ambienti immersivi • Progettare l’azione didattica in modo che tutti gli studenti siano impegnati nelle attività anche in caso di disponibilità limitata di dispositivi • Elaborare consegne mirate per massimizzare il ritorno educativo e didattico delle esperienze con la realtà aumentata e immersiva.
Creazione di artefatti	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare, valutare e scegliere le risorse adeguate disponibili in rete • Costruire materiali didattici utilizzando applicativi specifici per creare realtà aumentata e immersiva • Guidare gli studenti a utilizzare strumenti specifici per creare artefatti di realtà aumentata e/o progettare ambienti e/ o semplici app interattive
Gestione dell’azione didattica	<ul style="list-style-type: none"> • Condurre la lezioni rendendo ogni studente protagonista dell’attività di sperimentazione, simulazione • Gestire attività didattiche articolate per la realizzazione di ambienti complessi, inserendo anche elementi base di coding • Guidare gli studenti a utilizzare i materiali da loro prodotti quali materiali didattici per l’apprendimento • Valutare le attività svolte dagli studenti nella realizzazione di materiali aumentati e nella progettazione/realizzazione di materiali immersivi.