



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

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

Project Location

Country:

Italy

City:

Piemonte

Organization

Organization Name:

Istituto Giovanni Arpino

Organization Type:

School

Website

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

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 use of my personal data.

Project Type

Education up to 15 years

Project Description

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.

How long has your project been running?

2014-12-30 23:00:00

Objectives and Innovative Aspects

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

Results

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

Introduzione graduale dei device nella didattica delle scienze e della storia. La realtà aumentata indoor è risultata la tecnologia invisibile che ha permesso di raggiungere i migliori risultati in termini di conoscenze e gli studenti hanno rivelato un'inclinazione particolare verso l'esperienza di realtà aumentata indoor rispetto a quella outdoor. Per valutare il valore aggiunto della Augmented Reality indoor rispetto a quella outdoor, in questo progetto abbiamo misurato livelli di apprendimento, interessi e motivazione degli studenti. Il disegno di ricerca segue il modello "Pre-Post Test" a due gruppi: gruppo sperimentale (n=26) e gruppo di controllo (n=24). In entrambe le esperienze e per tutti e due i gruppi (sperimentale e di controllo) sono stati somministrati una prova di ingresso e un test di verifica finale? nell'esperienza indoor i test erano differenti e composti da 10 domande a scelta multipla estrapolate da prove contenute nei testi scolastici a disposizione. Per la seconda esperienza di AR outdoor, i test erano composti da 15 domande su scala Likert a quattro punti, estrapolate da item delle prove oggettive Invalsi di precedenti anni scolastici e contestualizzati con immagini e problemi a contenuto reale

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

Il progetto è stato pubblicato su riviste per insegnanti e presentato a convegni locali

Sustainability

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

Less than 1 year

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?:

Grants

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2015-07-30 22:00:00

Transferability

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 svolte la realtà aumentata è risultata coinvolgente e motivante per gli studenti (si vedano i risultati del questionario finale) e per questo rappresenta un nuovo e valido strumento tecnologico a supporto della tradizionale didattica in classe. Inoltre, questo strumento ha permesso di rispettare i diversi stili cognitivi degli alunni e ha favorito l'innovazione e il cambiamento, non solo a livello metodologico, ma anche nel ruolo dell'insegnante, che è stato facilitatore, guida, regista (non più "magister" dietro una cattedra!) all'interno di attività improntate allo sviluppo di competenze.

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

Yes

Background Information

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](#)

Source URL: <http://2017.gjc.it/en/progetti/una-calm-technology-vedere-l%E2%80%99invisibile>

Links

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/augmented-reality>