



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.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 personali.

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 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

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 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?:

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

Collegamenti

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