



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > AR MUSEUM

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

ITALY, PIEMONTE, POIRINO

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto Comprensivo POIRINO

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

School

Sito Web

[http:// www.icpoirino.org](http://www.icpoirino.org)

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

inn

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

AR Museum nasce sulla scia di un precedente progetto realizzato già tre volte nel nostro Istituto denominato Museo delle Idee. Il Museo delle Idee rendeva concrete e visibili interpretazioni simboliche di testi letterari mediante piccole installazioni museali. AR Museum,

suo naturale sviluppo consiste in piccole sperimentazioni di realtà Aumentata applicate alla didattica museale secondo i criteri sviluppati nel precedente progetto.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il Progetto AR Museum implica una revisione globale della didattica che prevede tre grandi trasformazioni:

- da didattica passiva a didattica attiva
- da didattica della conoscenza a didattica della competenza
- da didattica monocanale a didattica multicanale

L'idea di fondo è la possibilità di finalizzare tutto l'apprendimento di una classe alla realizzazione di un Museo ? chiamato Museo delle Idee ? con l'obiettivo di esplicitare e comunicare che cosa e come si è imparato durante il percorso di studio.

L'ambito scelto per testare il metodo è stata la materia di italiano nella scuola secondaria di primo grado con un'ampia apertura interdisciplinare agli ambiti artistici (immagine e musica) e tecnologico (tecnologia).

I passaggi sono i seguenti:

Primo anno: apprendimento di tecnologie di base; iniziazione al metodo interpretativo simbolico; apprendimento dei basilari della comunicazione; apprendimento dei basilari per la realizzazione di plastici artistici;

Secondo anno: approfondimento della metodologia di interpretazione simbolica finalizzata ai testi letterari; approfondimento sulle tecniche di esposizione e argomentazione a fini didascalici e museali; studio collettivo sulla realtà aumentata; utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento e l'autoapprendimento; introduzione alla progettazione tecnologica;

Terzo anno: studio interpretativo di testi letterari legati al '900 e ai primi anni del XXI secolo; ideazione e progettazione delle installazioni museali; realizzazione delle stesse su tre piani: plastico/artistico; comunicativo/sonoro (con codici QR di riferimento); AR (attivazioni di Realtà aumentata sulle postazioni realizzate).

Per realizzare questo percorso è necessario che i ragazzi sappiano raccogliere informazioni, selezionarle e organizzarle finalizzandole alla divulgazione, abbiano la capacità creativa di tradurre interpretazioni letterarie in interpretazioni simboliche e siano in grado di adattare alcune delle informazioni che vogliono comunicare al pubblico secondo le potenzialità della AR.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-08-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

- finalizzare l'apprendimento a un progetto specifico
- saper gestire contenuti in entrata e in uscita con fini comunicativi precisi
- saper programmare e gestire a tutti i livelli (tempi, strumenti, metodologia ecc.) un progetto definito
- saper effettuare transcodificazioni di contenuti secondo codici multicanale
- saper utilizzare gli strumenti tecnologici per realizzare prodotti di comunicazione vera ed efficace
- lavorare in gruppo per elaborare contenuti collettivamente ognuno secondo le proprie

competenze

La nostra scuola non è una scuola 2.0 nel senso che non ha mai ottenuto i fondi per le classi 2.0 ma effettua un VERO lavoro di classe 2.0. Utilizziamo tutte le risorse tecnologiche disponibili (laboratorio di informatica della scuola, tablet personali, cellulari, PC portatili) e tutti i software liberi che riusciamo a trovare o ad adattare per i nostri scopi. Abbiamo una connessione wi-fi limitata ma funzionante e usiamo quella. Questo per dire che il progetto viene realizzato nonostante grandi difficoltà che derivano dal dialogo tra tecnologie diverse o dai limiti di tecnologie obsolete in una situazione realistica: sarà molto difficile in futuro prevedere che lo sviluppo tecnologico della scuola avvenga in situazioni laboratoriali perfette (es. classi dotate tutte della stessa tipologia di dispositivi ecc.). Crediamo che si debba fare uno sforzo creativo per adattare piuttosto quello che c'è ai propri progetti.

Risultati

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

Ci sono due tipi di risultati valutabili: - quelli degli anni passati Negli anni passati i ragazzi hanno dimostrato di aver raggiunto ottime competenze di organizzazione del lavoro; ottime competenze tecnologiche; ottime competenze manuali e molta consapevolezza comunicativa. Se un risultato va poi colto è questo: nelle nostre classi la tecnologia si inserisce in modo discreto nel processo di apprendimento. Il suo utilizzo è assolutamente funzionale e non finalistico: lo strumento tecnologico è finalizzato al metodo e scompare nella pratica quotidiana, NON è il fine dell'apprendimento o del processo stesso. - quelli della classe attuale che si apre alla AR Nella classe attuale che si sta preparando alla realizzazione delle applicazioni di AR al futuro AR Museum (2016) i risultati sono gli stessi con una potenzialità in più: l'esplorazione di codici nuovi partendo da uno studio creativo autentico, in quanto le esperienze di costruzione di AR sono poche e limitate e quindi affacciarsi a questo campo significa avere vie da tracciare e da sperimentare che stimolano la creatività. Criteri di valutazione - a livello intermedio sono oggetto di valutazione tutti i prodotti intermedi della realizzazione delle postazioni museali: es. le schede informative costruite partendo da materiali grezzi; le schede di analisi dei testi letterari; i testi argomentativi finalizzati al loro commento; i progetti a livello di fattibilità scritti dai ragazzi; i progetti tecnici esecutivi; i testi dei commenti sonori; le interazioni d'assemblea per la discussione creativa; le 'messe in gioco' dei contenuti finalizzati ai collegamenti tra concetti relativi ai diversi testi presi in esame; - a livello finale: l'utilizzo tecnologico degli strumenti per la realizzazione, la qualità dei prodotti realizzati a livelli diversi; l'integrazione dei linguaggi; l'efficacia comunicativa secondo criteri elaborati dalla didattica museale (es. concisione, climax, aggancio d'interesse ecc.)

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

Gli utenti che interagiscono nel progetto sono:

- + durante l'anno la classe oggetto della sperimentazione, gli insegnanti coinvolti nel progetto, eventuali esperti coinvolti per la soluzione di problemi specifici
- + alla fine dell'anno, quando si apre il Museo delle Idee:
- visitatori del Museo (nel passato anno si sono registrate circa 400 presenze, tutte con visita guidata e/o visita facilitata dalle guide sonore)
- visitatori virtuali che hanno seguito la realizzazione via podcast
- invitati ed esperti contattati da un gruppo di comunicazione (composto di alunni della classe)

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?:

2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Le qualità che rendono esemplare il progetto sono essenzialmente due a nostro parere:

- la prima è che si realizza in una situazione di non eccezionalità perché punta su un metodo di lavoro e sull'organizzazione della classe piuttosto che sulla tecnologia. Questo significa che è riproducibile ovunque perché è flessibile e realizzabile in qualunque situazione tecnologica. Usa la tecnologia ma non si fa condizionare da essa. È chiaro che qualora vi sia una presenza di tecnologia di alto livello e uniforme, tutto sarebbe più semplice. Ma tutto si può fare anche con strumenti molto semplici, addirittura obsoleti, purché garantiscano l'esecuzione di programmi liberi.
- la seconda è che il focus NON è tecnologico, anche se la presenza tecnologica è massiccia. Il focus è il METODO DI APPRENDIMENTO. In altre parole si 'normalizza' la presenza tecnologica finalizzandola in modo molto forte all'apprendimento. Quel che è importante non è il prodotto ma quel che si fa per realizzarlo. Il risultato di solito è notevole ma più notevole ancora è la traccia cognitiva che il metodo lascia.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Gli ostacoli sono essenzialmente tre: - la carenza di ottimizzazione tecnologica le nostre

classi spesso per varietà di strumenti usati assomigliano un po' a delle armate brancaleone: c'è chi usa strumenti sofisticati e chi invece è privo di qualsiasi strumento. Tuttavia noi consideriamo questo uno stimolo creativo. - la mancanza di flessibilità delle strutture scolastiche Spesso, soprattutto nella fase finale, la classe diventa un grande laboratorio che trascende le divisioni orarie per materie. Questo porta a difficoltà organizzative che si risolvono solo con molta buona volontà da parte di tutti i docenti e con la comprensione che un apprendimento così finalizzato necessita di molte flessibili componenti disciplinari in azione. Questo percorso è reso più difficile dalla mobilità dei docenti che arrivano a scuola a progetto già iniziato e fanno fatica a capire metodi e procedimenti. - il pericolo di considerare l'aspetto realizzativo più importante dell'aspetto di studio e di preparazione. A questa difficoltà si sta ovviando con una serie di attenzioni e di strategie da mettere in pratica nel corso dei tre anni ormai già collaudate e sperimentate.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Quando avremo realizzato il primo AR Museum (2016) vorremmo approfondire la questione dell'utilizzo della Realtà Aumentata per costruire apprendimento. Sarebbe interessante studiare le potenzialità ad esempio dei Google Glass ma il loro costo e la tecnologia necessaria forse la renderanno una via non praticabile. Un'altra idea sarebbe quella di tentare la strada della 'gamificazione'. Qui le possibilità sembrano più plausibili perché per raggiungere questi obiettivi si possono utilizzare in modo creativo software già esistenti. Arricchire l'AR Museum con giochi integrati potrebbe essere interessante.

tecnologia e didattica [1] Scene parlanti [2] RA - realtà aumentata [3] didattica museale [4]

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/ar-museum>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/tecnologia-e-didattica>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scene-parlanti>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/ra-realt%C3%A0-aumentata>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/didattica-museale>