



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Alla scoperta dei cammini nascosti attraverso la realtà aumentata

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

ASTI

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

IIS "A. Castigliano"

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

School

**Specify:**

Attualmente è autofinanziato - attività svolte a costo zero

## Sito Web

<https://sites.google.com/a/ipsiacastigliano.it/nuova-cla-sse-2-0-castigliano/progetti-iniziative/realta-aumentata>

## 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 18 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Coinvolgere un gruppo di studenti dell'Istituto provenienti da classi diverse per la realizzazione di un percorso storico-geografico di valorizzazione del territorio piemontese. Gli studenti, dopo aver raccolto informazioni e dati, anche con la collaborazione di esperti di Enti/Associazioni dovranno codificarli in percorso digitale di realtà aumentata volto ad illustrare le peculiarità storiche, sociali ed economiche di alcuni "cammini nascosti", "vie e percorsi" che attraversano la loro zona di residenza, dimenticati col passare del tempo

### **Project Summary (max. 2000 characters):**

Sono esempi di cammini nascosti i percorsi in età medievale dai pellegrini diretti a luoghi di culto in altre regioni italiane o verso la Terra Santa, ma anche le vie commerciali utilizzate in età più recenti, come le "vie del sale" tra Liguria e Basso Piemonte, o ancora i sentieri percorsi da sfollati, partigiani e ebrei perseguitati nel corso della seconda guerra mondiale.

La sperimentazione, in collaborazione con associazioni del territorio, coinvolge più aree disciplinari, si prefigge la riscoperta di antichi cammini dimenticati in Piemonte ed è l'occasione per la sperimentazione della **Realtà aumentata**.

Oggetto di indagine i "cammini" che meritano di essere riscoperti e descritti con moderni strumenti di comunicazione, per poter essere fruibili dai residenti in tali zone, ma anche da turisti e operatori culturali, economici e politici, offrendo descrizioni atte a promuovere la valorizzazione e lo sviluppo di aree oggi poco attrattive, pur se dotate di condizioni e siti promettenti.

I partecipanti possono così approfondire la storia del territorio in cui risiedono, mantenendone vive la memoria storica e le tradizioni, e condividendola con i compagni provenienti da altre realtà territoriali e da altre nazioni.

Il percorso didattico consente inoltre di sperimentare la realtà aumentata direttamente sui monumenti storici scelti per il percorso di ricerca.

### **I fase a.s. 2016-17**

1. Incontro di presentazione e progettazione con i docenti coinvolti nel progetto.
2. Raccolta di dati ed informazioni sui "cammini nascosti" da parte dei gruppi di studenti con incontri di supporto rivolti all'analisi delle modalità adottate per la raccolta informazioni e dati, tenuti da docenti universitari e ricercatori che collaborano con l'Associazione Kiron, no-profit.
3. Addestramento degli studenti coach di introduzione alla realtà aumentata con un progetto propedeutico realizzato con AURASMA.
4. Si impara con un'idea e un obiettivo da raggiungere: l'allestimento di una "mostra" interattiva da inaugurare in occasione dell'Open School di Istituto del 28/01/17 per consentire a tutti i visitatori e ai nostri nuovi potenziali "clienti" di scoprire in modo divertente le caratteristiche dei docenti dell'indirizzo socio-sanitario, con un'esperienza di realtà aumentata.
5. Il percorso propedeutico <sup>[1]</sup> ha consentito l'acquisizione di competenze digitali degli studenti che saranno i coach tecnologici nella fase successiva. VIDEO FASE I <sup>[2]</sup>

### **Il fase a.s. 2017-18 e successivi**

1. Completamento della raccolta dei materiali informativi e realizzazione del percorso

digitale storico-geografico

2. Valutazione e testing del percorso realizzato
3. Rapporti con il territorio e gli Enti locali per la sua diffusione

## Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

## Obiettivi ed elementi di innovazione

Con la prima fase progettuale di realizzazione del percorso propedeutico gli studenti hanno avuto modo di conoscere in modo divertente un nuovo mondo e di comprendere meglio cosa si celasse dietro "effetti speciali" che avevano visto in precedenza con i loro smartphone, senza però comprendere come fosse stati realizzati.

Partendo da un obiettivo concreto da portare a termine, con una buona dose di entusiasmo, hanno condotto l'attività con impegno per il desiderio di verificare come avrebbero reagito gli stessi docenti quando fossero stati invitati e scoprire il percorso di AR da essi realizzato.

L'attività è stata condotta in autonomia dai ragazzi a casa e sono state dedicate poche lezioni curriculari soprattutto riservate alla revisione e alla riflessione collettiva.

Alcuni obiettivi di progetto possono essere così riassunti:

- introdurre alla realtà aumentata, alle sue applicazioni e potenzialità, sviluppando competenze di progettazione e implementazione
- valorizzare la scoperta
- promuovere la collaborazione e favorire la peer-education
- promuovere l'insegnamento creativo
- creare una comunità di apprendimento di saperi condivisi
- trasmettere entusiasmo e suscitare emozioni attraverso un apprendimento da protagonisti
- abituare a: rispetto dei tempi, autonomia nel lavoro, documentazione dello stesso
- sperimentare un'attività di BYOD
- sviluppare il pensiero computazionale attraverso la definizione delle procedure corrette che andranno ad arricchire gli oggetti del percorso didattico
- sviluppare capacità di sintesi e argomentative soprattutto evidenziate nella scelta e nella costruzione degli oggetti che andranno ad "aumentare" i monumenti storici del cammino scelto
- educare all'uso consapevole dello smartphone scoprendone nuove funzionalità
- educare all'uso consapevole della rete, al rispetto della privacy e del diritto d'autore, all'utilizzo di risorse libere e alle modalità di condivisione della conoscenza attraverso licenze creative commons
- sviluppo di competenze storico-geografiche del territorio
- valorizzazione del territorio, sviluppo di aree attualmente poco attrattive, promozione del turismo
- crescita territoriale anche in termini di occupazione

L'esperienza potrà consentire di sviluppare alcuni ulteriori obiettivi formativi, anche indicati nel

comma 7 della Legge 107/2015:

- il potenziamento delle competenze nell'arte e nella storia dell'arte, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori;
- lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e la cura dei beni comuni;
- lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

## Risultati

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

La fase I è stata completata consentendo la presentazione del progetto al 28/01/17. Il percorso è stato arricchito in itinere di altri AURAS realizzati dagli studenti che maggiormente si sono appassionati alla sperimentazione. In occasione della presentazione grande l'emozione dei ragazzi così come la curiosità di docenti e visitatori che si avvicinavano ad un mondo nuovo un po' per tutti. I visitatori hanno seguito il percorso con stupore e divertimento, non deludendo le aspettative degli giovani autori. Gli studenti hanno spiegato le varie fasi progettuali di quanto realizzato e si sono resi disponibili ad insegnare ad altri docenti o studenti come sia possibile realizzare un percorso di AR. I docenti hanno richiesto di poter essere inseriti in un momento formativo perché molti di loro hanno subito intravisto possibili spunti di applicazioni nella loro didattica. Per la presentazione del percorso gli studenti hanno messo a disposizione i propri dispositivi personali, spiegando nel contempo ai visitatori come scaricare l'app e continuare a seguire percorsi di AR con i loro dispositivi. Le foto "programmate" sono ancora appese nell'aula della 4S, la nostra singolare mostra fotografica continua ad avere nuovi fan e visitatori. Per meglio diffondere e promuovere il lavoro realizzato, tutte le foto "aumentate" sono state inserite in un grande cartellone digitale PADLET raggiungibile da una pagina dedicata nello spazio web della classe. Per esplorare il primo percorso AR si seguano le indicazioni contenute nel cartellone che sarà in seguito arricchito di nuovi personaggi da esplorare. Una volta installata l'app AURASMA sul proprio dispositivo e dopo aver effettuato la registrazione sulla piattaforma è necessario diventare follower del nostro canale Aurasma: classe20\_castigliano per poter visualizzare i contenuti da noi programmati. Con la fase II ci proponiamo la valorizzazione del nostro territorio attraverso le potenzialità delle nuove tecnologie. In accordo con Enti locali desideriamo incrementare lo sviluppo del turismo e contribuire alla crescita del territorio. Verrà effettuato un monitoraggio nel tempo delle visite di zone ora poco conosciute.

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

Attualmente sono stati coinvolti un gruppo di docenti e di studenti dell'Istituto, ricercatori e docenti del Politecnico di Torino, l'Associazione no-profit Kiron [3]. Il percorso della I fase sperimentale è pubblico e visibile on-line, non siamo in grado di valutare gli accessi. Siamo interessati alla realizzazione e diffusione della fase II, affinché il percorso dei Cammini nascosti possa essere visibile dall'intera collettività e di promozione del territorio piemontese

## Sostenibilità

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

Da 1 a 3 anni

**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?:**

Altro

**Note eventuali:**

Istituto Istruzione Superiore

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2017-10-01 00:00:00

## Trasferibilità

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

Sì

**Where? By whom?:**

I percorsi di realtà aumentata possono essere applicabili a molti altri settori. Potrebbe essere utile, per esempio, nel campo della moda (realizzando un percorso con gli studenti del corso abbigliamento-moda per la promozione delle creazioni sartoriali da loro stessi realizzati).

Sempre nel settore turistico, un percorso similare potrebbe essere realizzato per altre zone del territorio nazionale.

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

Un risultato finale concreto motiva gli studenti un'esperienza mettendo in luce le potenzialità delle tecnologie

L'attività didattica ha rappresentato una nuova opportunità per inserire tablet e smartphone come strumenti didattici abilitati nella pratica quotidiana

Lo studente è al centro del proprio apprendimento e il docente regista e supervisore.

La piattaforma Aurasma presenta un'interfaccia intuitiva, tale da attrarre anche gli insegnanti più resistenti all'utilizzo delle nuove tecnologie.

Il nuovo percorso di AR più articolato e arricchito di contenuti di apprendimento coinvolgerà più classi dell'istituto e più aree disciplinari

Gli studenti della fase I saranno i coach tecnologici per il loro compagni e li sosterranno nelle fasi di realizzazione memori delle criticità incontrate durante la fase I

Il nuovo percorso sarà una attività di ricerca ad ampio raggio di valorizzazione del territorio approfondendo storia le tradizioni, e condivido l'esperienza con studenti provenienti da altre realtà territoriali e da altre nazioni.

L'esperienza potrà consentire lo sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e la cura dei beni comuni e la valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

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

Sì

## Informazioni aggiuntive


### Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Non è stato possibile esplorare e sperimentare la piattaforma AURASMA in tutte le sue potenzialità, perché il tempo rappresenta una grande criticità. Gli studenti hanno avuto modo di verificare come non tutti gli oggetti digitali selezionati fossero adatti ad "essere aumentati" o "ad aumentare" una trigger image. Molte volte hanno dovuto ripartire da zero, scegliere altre immagini, selezionare o girare nuovi video. Hanno compreso l'importanza di presentare all'utente finale testi chiari e di facile leggibilità che avrebbero determinato il successo dell'iniziativa. Tali criticità rappresentano però un valore aggiunto dell'esperienza perché i ragazzi hanno compreso quanto lavoro di sviluppo si celi dietro al prodotto finale, per esempio di un progetto, di un programma, di un videogioco. L'esperienza ha richiesto grande impegno, ore di lavoro e ha visto momenti di demotivazione di fronte a situazioni inattese, a problematiche tecniche

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

RISULTATI ATTESI per a.s. 2017-18 La valutazione didattica non sarà basata solamente sul prodotto elaborato da ogni studente al termine del percorso ma anche su osservazioni sistematiche da parte di esperto e tutor che mettano in luce: capacità autonoma di organizzazione del lavoro e di superamento delle difficoltà, spirito di collaborazione e cooperazione, creatività, rispetto delle tempi. Al termine delle attività il risultato atteso è la messa a punto di un reale percorso digitale con valenza turistica di promozione e valorizzazione del territorio da proporre alle amministrazioni locali. Vorremmo organizzare seminari di presentazione per la diffusione di quanto realizzato Vorremmo, inoltre, contribuire a creare nuovi posti di lavoro per i nostri giovani. In allegato Articolo pubblicato su Rivista BRICKS marzo 2017 (Esperienza Fase I progetto)

### Allegati:

 [bricks\\_realta\\_aumentata\\_2017\\_perrone\\_maria\\_stella.pdf](#) [4]

[Realtà aumentata](#) [5] [peer-education](#) [6] [rapporto con il territorio](#) [7] [innovazione didattica](#) [8]

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/alla-scoperta-dei-cammini-nascosti-attraverso-la-realt%C3%A0-aumentata>

### Collegamenti

[1] [https://padlet.com/classe2\\_03/docenti\\_4S\\_virtuali](https://padlet.com/classe2_03/docenti_4S_virtuali)

[2] <https://youtu.be/uek4clxtr-0>

[3] <http://www.kironsapiens.org/>

[4] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/bricks\\_realta\\_aumentata\\_2017\\_perrone\\_maria\\_stella.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/bricks_realta_aumentata_2017_perrone_maria_stella.pdf)

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

[6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/peer-education>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/rapporto-con-il-territorio>

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