

**Corso di formazione:
LA REALTA' AUMENTATA IN CLASSE
Comunicazione e apprendimento "aumentati" in classe**



Presentazione

Lo sviluppo dei dispositivi portatili (*mobile device, siano essi laptop, smartphone o tablet*) e delle differenti tecnologie digitali, che unificano il mondo di tutti i giorni con l'informazione virtuale, hanno permesso di realizzare delle apps di realtà aumentata facilmente disponibili che stanno entrando a far parte del nostro quotidiano e che permettono di fruire di informazioni digitali attraverso la manipolazione di oggetti reali. Le fotocamere e gli schermi presenti nella maggioranza degli smartphones e negli altri dispositivi portatili, sono ormai strumenti pensati e creati per svolgere anche il compito di "fondere" i dati del mondo reale con quelli virtuali. La AR oggi raffigura un concreto progresso destinato a integrare e modificare la nostra quotidianità in tutti gli ambiti e settori dell'attività umana e naturalmente anche nell'ambito educativo (e-learning). La Realtà Aumentata è ormai classificata tra le tecnologie emergenti ed è destinata ad entrare a far parte di un utilizzo collettivo nella vita di tutti i giorni e ha pertanto un potenziale unico e promettente per unificare le attività del mondo reale e le esperienze digitali, consentendo a tutti gli utenti (alunni e docenti) di impegnare la loro immaginazione e stimolare la creatività. L'utilizzo dell'AR sui dispositivi mobili moderni permette di potenziare e favorire le attività creative del mondo reale, sostenere l'istruzione, e aprire nuove possibilità di interazione. L'utilizzo della AR consente il passaggio da un metodo *'insegno-ascolto'* a un metodo di apprendimento più attivo, partecipativo e coinvolgente in cui gli studenti si assumono la responsabilità del loro apprendimento e diventano partecipanti impegnati piuttosto che passivi osservatori.



La AR, nel processo d'insegnamento, permette di rendere possibile:

- la realizzazione di scenari di vita reale in classe, oltrepassando la descrizione teorica
- l'abbinamento di informazioni teoriche ad attività pratico-sperimentali anche tramite un metodo più ludico
- l'apprendere facendo, senza conseguenze reali in caso di errori
- l'utilizzo di Tag e di etichette (marker) per realizzare link anche visivi, più facilmente condivisibili e comprensibili
- la modellizzazione di oggetti in svariati scenari
- la realizzazione e/o l'impiego di progetti e percorsi di fruizione museale/archeologica anche con esperienza immersiva
- la realizzazione e/o l'utilizzo di materiali librari integrati con la realtà aumentata

Obiettivi del corso

La novità tecnologica portata dall'AR presuppone l'introduzione di rilevanti principi e procedure innovative nel campo educativo e formativo in quanto permette di creare un nuovo potenziale per l'utilizzo in classe, dal momento che è in grado di accrescere il mondo reale di contenuti formativi e inoltre di creare nuovi ed entusiasmanti modalità per gli studenti con la possibilità di interagire e compararsi con l'ambiente circostante.



Il corso di formazione ***"La realtà aumentata"***, tenuto da docenti esperti e qualificati, ha l'obiettivo e la finalità di preparare gli operatori scolastici, i formatori del settore educativo e in generale tutti coloro che sono addetti alla formazione, a conoscere ed approfondire un tema di recente attualità. La conoscenza e la competenza all'uso didattico degli strumenti digitali di base e avanzati messi a disposizione sono ormai maturi per numerose applicazioni pratiche e permettono di adeguarsi ed aggiornarsi al continuo evolversi delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali.



Attività formativa

L'attività formativa proposta è rivolta principalmente ai docenti della scuola Secondaria di 1° grado e alla scuola Primaria. L'attività è accompagnata da materiali didattici dedicati, approfondirà gli applicativi individuati e permetterà di acquisire una serie di competenze didattiche attraverso lezioni pratico-operative nei seguenti ambienti di utilizzo:

Classificazione in ambito scolastico di libri, manuali e riviste in AR (Augmented books)

Realtà Aumentata *"semplice"*, resa accessibile a chiunque, dove possono essere classificate almeno due modalità significative:

- *AR georeferenziata*, quella che si realizza utilizzando una piattaforma mobile (es. *tablet, smarphone, ...*)
- *AR a metafora visiva*, si realizza tramite marker (es. QR Code) e il desktop di un PC



Calendario del Percorso formativo

- N° 2 incontri in presenza (lezioni pratico-operative) della durata di **3h** ciascuno
Nei giorni 3 e 10 dicembre dalle ore 15:00 alle 18:00
- N° 6 ore di esercitazione on line da caricare nella cartellina elettronica, che conterrà anche materiali di accompagnamento step by step e documenti.

Attrezzatura necessaria

Ai partecipanti viene richiesto di disporre di un tablet per lo svolgimento delle esercitazioni in presenza.

Costo attività

80,00 € E' possibile utilizzare la [Carta del docente](#) o effettuare un bonifico bancario.

Iscrizione al link <https://tinyurl.com/TECDIDSEDE18>

Attestato:

al termine del corso verrà rilasciato l'attestato di partecipazione.

Sedelcorso:

[Via Console Marcello 20 - Milano](#)

[\(raggiungibile col Passante ferroviario S5/S6, i tram 12 e 19\)](#)

Equipe di lavoro: *Mario Gabbari, Roberto Gagliardi, Antonio Gaetano, Daniela Sacchi*

OPPI è Ente accreditato al M.I.U.R.

Il corso è valido ai fini dell'obbligo formativo, inserita nella piattaforma SOFIA