Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Project Location

Country: Italy
City: ITALY, PIEMONTE, POIRINO

Organization

Organization Name: Istituto Comprensivo POIRINO
Organization Type: School

Website

http:// www.icpoirino.org

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

Project Type

inn

Project Description

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.

How long has your project been running?

2013-08-30 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

- 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.

Results

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

Ci sono c
hanno di
competen
Se un ris
discreto r
finalistico
quotidian
che si ap
applicazio
più: l'espl
esperienz
significa a
valutazion
realizzazi
materiali
comment
comment
dei conte
livello fina
realizzati
elaborati

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

Gli utenti
+ durante
eventuali
+ alla fine
- visitator
guidata e
- visitator
- invitati e

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?: 2015-08-30 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

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

Le qualità che rendono
- la prima è che si realiz
di lavoro e sull'organizza
è riproducibile ovunque
Usa la tecnologia ma no
presenza di tecnologia
fare anche con strumen
l'esecuzione di program
- la seconda è che il foc
Il focus è il METODO D
tecnologica finalizzando
il prodotto ma quel che
ancora è la traccia cogn

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

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Gli ostacoli sono essenzialmente tre: - la carenza di
classi spesso per varietà di strumenti usati assomiglia
c'è chi usa strumenti sofisticati e chi invece è privo di
consideriamo questo uno stimolo creativo. - la manca
scolastiche Spesso, soprattutto nella fase finale, la cl
trascende le divisioni orarie per materie. Questo porta
risolvono solo con molta buona volontà da parte di tu
un apprendimento così finalizzato necessita di molte
azione. Questo percorso è reso più difficile dalla mob
progetto già iniziato e fanno fatica a capire metodi e
l'aspetto realizzativo più importante dell'aspetto di stu
si sta ovviando con una serie di attenzioni e di strateg
anni ormai già collaudate e sperimentate.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Quando avremo realizzato il primo AR Museum (20
dell'utilizzo della Realtà Aumentata per costruire ap
studiare le potenzialità ad esempio dei Google Gla
necessaria forse la renderanno una via non pratica
la strada della 'gamificazione'. Qui le possibilità ser
raggiungere questi obiettivi si possono utilizzare in
Arricchire l'AR Museum con giochi integrati potrebb

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

Source URL: https://www.gjc.it/en/progetti/ar-museum

Links
[1] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/tecnologia-e-didattica
[2] https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scene-parlanti
[3] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/ra-realt%C3%A0-aumentata
[4] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/didattica-museale