



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.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 ^[1] ha consentito l'acquisizione di competenze digitali degli studenti che saranno i coach tecnologici nella fase successiva. VIDEO FASE I ^[2]

II 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?

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. La fase I
(max. 2000 characters): percorso
 si sono a
 l'emozion
 mondo n
 non deluc
 progettua
 studenti c
 essere in
 spunti di
 messo a
 scaricare
 "program
 continua
 realizzat
 PADLET
 primo per
 arricchito
 dispositiv
 follower c
 noi progr
 le potenz
 sviluppo
 nel temp

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

Attualme
 docenti d
 sperimen
 interessa
 nascosti”

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?:

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 di abbigliamento-moda per la promozione delle creazioni sartoriali da loro stessi realizzate). Sempre nel settore turistico, un percorso similare potrebbe essere realizzato per aumentare la conoscenza del territorio nazionale.

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

Un risultato finale concreto che ha dimostrato la potenzialità delle tecnologie AR. L'attività didattica ha rappresentato un valido strumento didattico. Lo studente è al centro del processo. La piattaforma Aurasma è la più resistente all'utilizzo.

Il nuovo percorso di AR coinvolgerà più classi dell'istituto e potrà essere replicato.

Gli studenti della fase I e II hanno realizzato le fasi di realizzazione del progetto. Il nuovo percorso sarà utile per approfondire storia locale, realtà territoriali e da altri. L'esperienza potrà essere utilizzata per la cura dei beni comuni, aperta al territorio e in collaborazione 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 piena potenzialità, perché il tempo rappresenta una grande limitazione. È necessario verificare come non tutti gli oggetti digitali selezionati "ad aumentare" una trigger image. Molte volte hanno difficoltà a selezionare immagini, selezionare o girare nuovi video. Hanno chiesto all'utente finale testi chiari e di facile leggibilità che avvalorino l'iniziativa. Tali criticità rappresentano però un valore aggiunto. I ragazzi hanno compreso quanto lavoro di sviluppo sia richiesto per la realizzazione di un progetto, di un programma, di un videogioco. L'esperienza ha richiesto ore di lavoro e ha visto momenti di demotivazione di fronte a problematiche tecniche.

Future plans and wish list (max. 750 characters): RISULTATI ATTESI per a.s. 2017-18 La valutazione del prodotto elaborato da ogni studente al termine del percorso. Valutazioni sistematiche da parte di esperto e tutor che mettano in evidenza l'organizzazione del lavoro e di superamento delle difficoltà. Valutazione di cooperazione, creatività, rispetto delle tempi. Al termine del percorso messa a punto di un reale percorso digitale con valorizzazione del territorio da proporre alle amministrazioni locali. Seminari di presentazione per la diffusione di quanto realizzato.

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: <https://www.gjc.it/progetti/alla-scoperta-dei-cammini-nascosti-attraverso-la-realt%C3%A0-aumentata>

Collegamenti

[1] https://padlet.com/classe2_03/docenti_4S_virtuali

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

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

[4] https://www.gjc.it/sites/default/files/bricks_realta_aumentata_2017_perrone_maria_stella.pdf

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

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

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

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