

# Sperimentare: realtà aumentata

## [Codice Modulo EPICIT: 6]

Con quanto oggi a disposizione è possibile indagare la realtà utilizzando dispositivi, ambienti e applicazioni capaci di trasportarci in mondi impossibili da sperimentare nella quotidianità e con un grado di vividezza e possibilità interattive prima mai sperimentate. Entrare in una cellula e osservarne le componenti; scomporre uno scheletro animale o umano e ricomporlo con il movimento delle nostre mani; volare su una diga; ma anche “solo” osservare un solido da angolazioni che richiederebbero una grande abilità rappresentativa.

I docenti oggi possono guidare gli studenti a toccare con mano mondi e realtà, concetti che senza le applicazioni e i dispositivi per le simulazioni e la realtà aumentata, dovevano essere solo rappresentati “nella testa” o con immagini lontane dall’esperienza concreta e immediata di uno studente.

Si tratta di risorse enormi per la Scuola che può aprire i suoi confini e migliorare l’offerta formativa senza dover attrezzare specifiche aree o organizzare uscite mirate.

**Il docente competente nell’uso degli strumenti di simulazione e di realtà aumentata è in grado di:**

TEMI	ELEMENTI DI EVIDENZA
<p><b>Progettare una lezione con realtà aumentata</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Scegliere gli ambienti e gli strumenti più adatti agli scopi didattici: ambienti di simulazione geometrica, matematica, scientifica, sociale o app per la realtà aumentata</li> <li>○ Preparare l’ambiente didattico: allestire o scegliere le impostazioni più adeguate per accogliere la classe a fare esperienza in un ambiente di simulazione</li> <li>○ Progettare l’azione didattica in modo che tutti gli studenti siano impegnati in attività nel caso di disponibilità limitata di dispositivi</li> </ul>
<p><b>Materiali didattici</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trovare, valutare e scegliere le risorse adeguate disponibili in rete</li> <li>○ Costruire materiali didattici ad hoc per l’esperienza di simulazione o di realtà aumentata</li> <li>○ Guidare gli studenti a creare loro stessi materiali didattici di simulazione o “aumentati”</li> <li>○ Elaborare consegne mirate per massimizzare il ritorno educativo e didattico delle esperienze negli ambienti di simulazione</li> </ul>
<p><b>Interazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guidare gli studenti a prendere confidenza con gli ambienti di simulazione</li> <li>○ Condurre la lezione rendendo ogni studente protagonista della sperimentazione, simulazione</li> <li>○ Gestire gli ambienti di simulazione, di realtà aumentata</li> <li>○ Valutare le attività svolte dagli studenti nell’azione simulata e aumentata.</li> </ul>