



Innovazione didattica e tecnologie 5G: dall'introduzione degli strumenti alla riprogettazione dei contesti di apprendimento

Alessandra La Marca, Ylenia Falzone, Antonella Leone, Sofia Ricca

Titolo del modulo	Realtà Aumentata e strategie didattiche per l'apprendimento innovativo
Dipartimento e Corso	Dipartimento di Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione (SPPEFF), Corso di Laurea magistrale in Scienze della Formazione Primaria
Durata del modulo	16 ore
Destinatari	Studenti del primo anno che frequentano il corso di Didattica Generale e Laboratorio
Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i fondamenti pedagogici dell'uso della Realtà Aumentata (AR) • Analizzare esempi multidisciplinari di applicazione educativa dell'AR • Progettare attività educative inclusive e immersive con l'AR

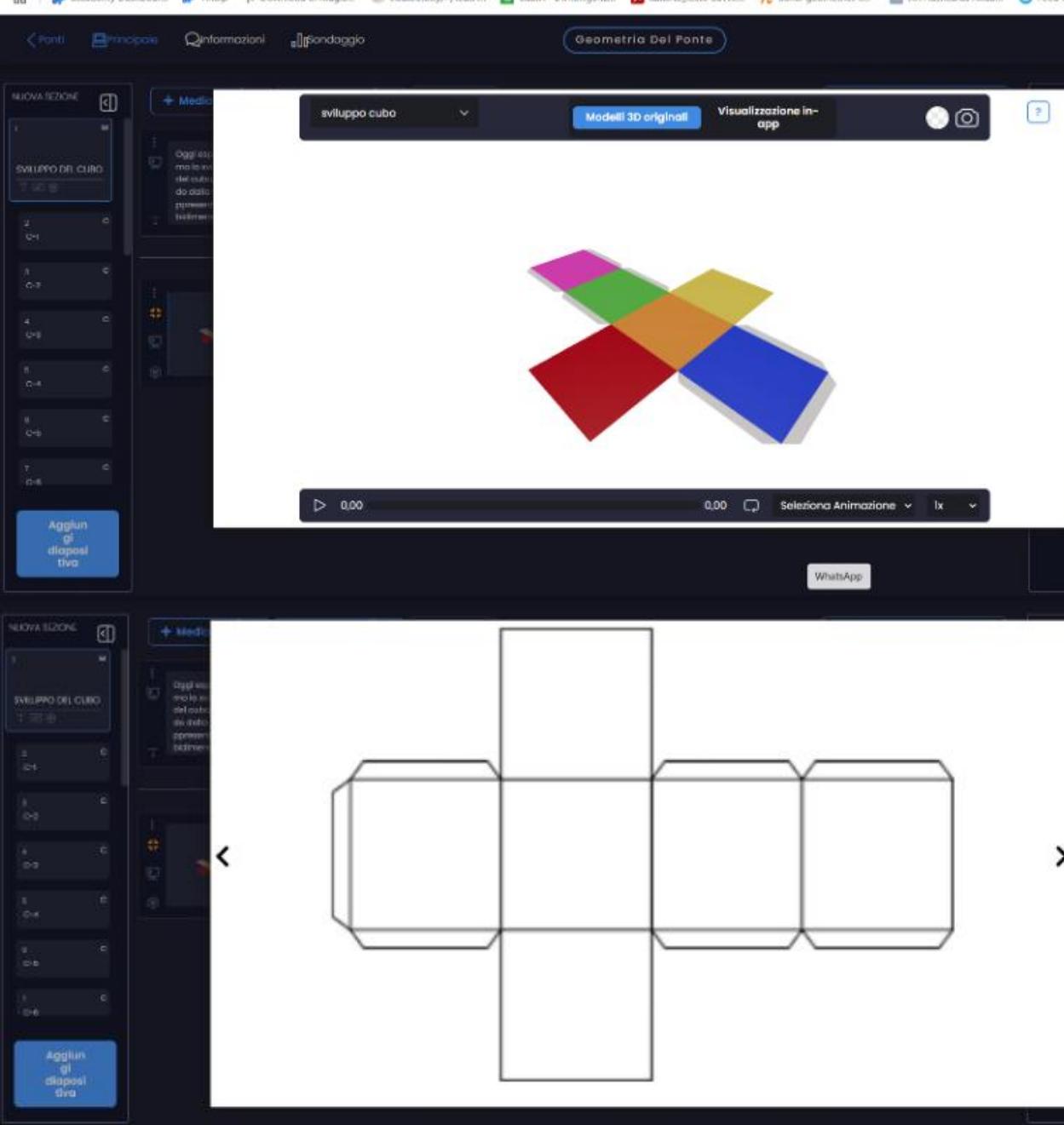


Descrizione del modulo	<p>Il modulo alterna lezioni frontali e attività laboratoriali esperienziali per introdurre gli studenti all’uso educativo della Realtà Aumentata, attraverso l’impiego del visore Magic Leap 2 e della piattaforma di apprendimento in Mixed Reality.</p> <p>I contenuti spaziano tra diverse discipline per mostrare la trasversalità e la versatilità dell’AR nella progettazione di percorsi formativi innovativi.</p>
Materiali utili	<ul style="list-style-type: none"> • Visore Magic Leap • Piattaforma di apprendimento in Mixed Reality • Contenuti in AR su corpo umano, solidi geometrici, arte e biologia cellulare • Guida sull’uso educativo dell’AR e sull’impostazione pedagogica
Test e questionario di feedback	<p>Al termine dell’attività è stato somministrato un questionario quali-quantitativo per rilevare percezioni, criticità e potenzialità percepite dell’uso dell’AR nel contesto didattico</p>

Questo tipo di guida consente allo studente di sviluppare progressivamente le abilità visuo-spaziali, fondamentali per una comprensione profonda delle proprietà geometriche e delle relazioni tra le forme.



L'uso della realtà aumentata, in questo contesto, non si limita alla semplice osservazione, ma promuove un apprendimento attivo e situato, in cui la manipolazione diretta degli oggetti virtuali facilita la costruzione della conoscenza attraverso esperienza, ragionamento e riflessione.



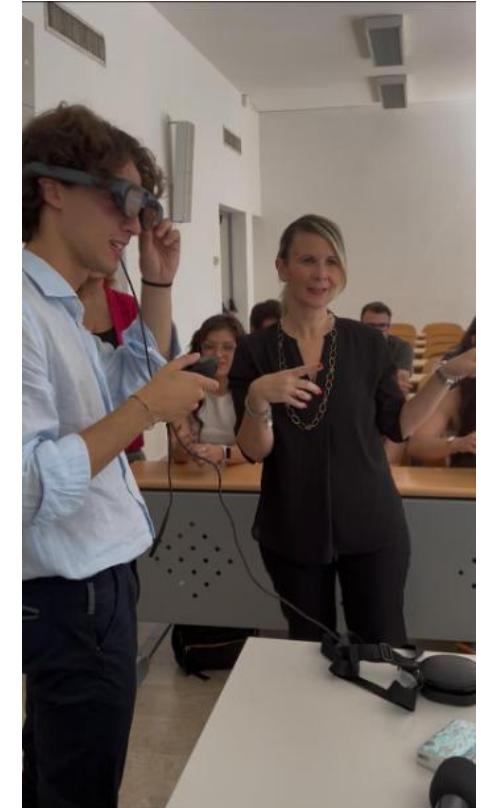
Esempi attività svolte: Modello 3D interattivo dello sviluppo di un cubo

Il docente accompagna lo studente nel processo di esplorazione e costruzione del solido attraverso la realtà aumentata, assumendo il ruolo di facilitatore dell'apprendimento.

Fornisce indicazioni operative su come interagire con il modello tridimensionale, spiegando come osservarlo da diverse angolazioni, ruotarlo, ridimensionarlo e spostarlo lungo i tre assi dello spazio.

Risultati: vantaggi e svantaggi

La realtà aumentata non solo rende accessibili contenuti generalmente astratti o difficili da visualizzare, ma promuove un apprendimento esperienziale e significativo, basato su esplorazione, curiosità e interazione.



Il docente accompagna lo studente nell'esplorazione del corpo umano tramite la realtà aumentata, guidandolo nella scoperta delle diverse strutture anatomiche in modo dinamico e interattivo. Spiega come visualizzare i modelli tridimensionali, come ingrandirli, ruotarli e muoverli nello spazio per osservarli da differenti prospettive e coglierne i dettagli.



Grazie a questo approccio, lo studente può analizzare organi, apparati e sistemi in modo immersivo, osservando le connessioni tra le parti e comprendendo i meccanismi di funzionamento dell'organismo.

L'intervento del docente è essenziale per orientare l'attenzione, stimolare domande, chiarire concetti complessi e favorire la costruzione attiva della conoscenza.

2004-01-0000



Phase T

© 2000 by Prentice-Hall, Inc.

Selected

1000 *Journal of Health Politics*

1000 J. M. HARRIS

1000 J. Neurosci., November 1, 2006 • 26(44):9993–10000

1000 J. Neurosci., November 1, 2006 • 26(44):9992–10003

private

600

Prospettive di apprendimento

