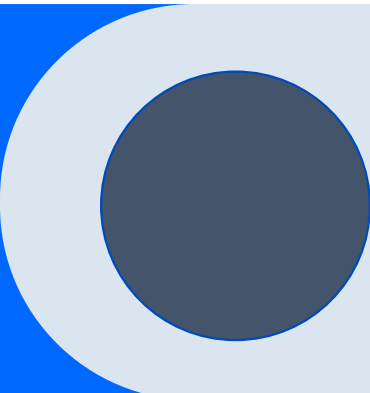
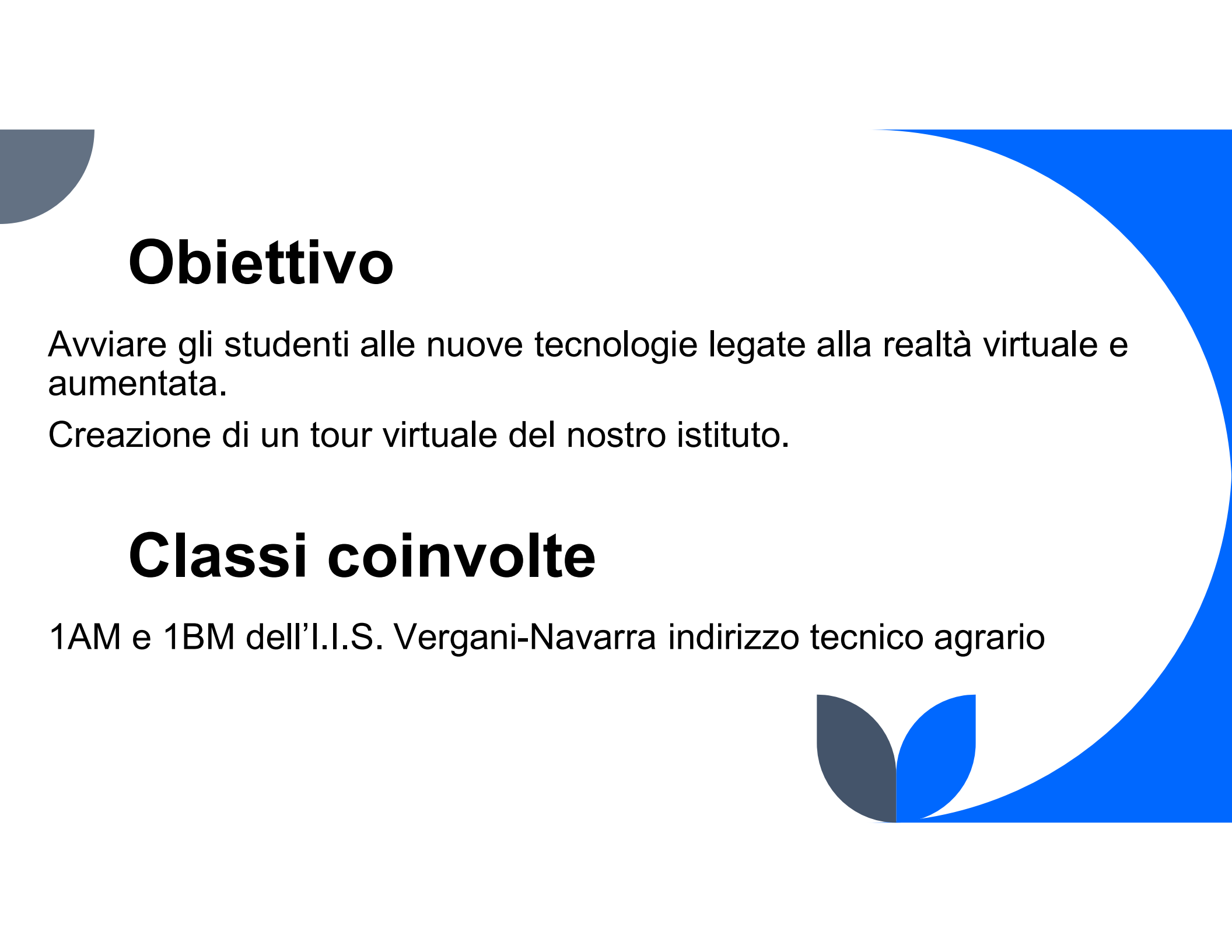


Titolo UdA:
LA MIA SCUOLA
NELLA REALTA AUMENTATA



PROGETTO INNOVA A 360°: AV, VR E AI
Sperimentazione dell'IIS Vergani-Navarra





Obiettivo

Avviare gli studenti alle nuove tecnologie legate alla realtà virtuale e aumentata.

Creazione di un tour virtuale del nostro istituto.

Classi coinvolte

1AM e 1BM dell'I.I.S. Vergani-Navarra indirizzo tecnico agrario

Competenze

LIFECOMP

DIGICOMP

PERSONALI

1. **Autoregolazione:** consapevolezza e gestione di emozioni, pensieri e comportamenti
2. **Flessibilità:** capacità di gestire le transizioni e l'incertezza e di affrontare le sfide
3. **Benessere:** ricerca della soddisfazione nella vita, cura della salute fisica, mentale e sociale e adozione di uno stile di vita sostenibile

SOCIALI

1. **Empatia:** la comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona e il saper dare risposte appropriate
2. **Comunicazione:** utilizzo di strategie di comunicazione pertinenti, di codici e strumenti specifici a seconda del contesto e del contenuto
3. **Collaborazione:** impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri

IMPARARE AD IMPARARE

1. **Mentalità di crescita** (Growth mindset): credere nel potenziale proprio e degli altri di imparare e progredire continuamente
2. **Pensiero critico:** capacità di valutare informazioni e argomenti per sostenere conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative
3. **Gestione dell'apprendimento:** pianificazione, organizzazione, monitoraggio e revisione del proprio apprendimento

DigComp 2.1

Area di competenza	Competenze
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Risolvere i problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Strumenti utilizzati

Oculus Quest 2, PC,
Google street view,
Thinglink, smartphone,
scheda audio



il team Vergani-Navarra



Rosario Castronovo
Tutor



Andrea Lamanna
Tutor



Cecilia Schiavi
Valutatore



Alessandra Montanari
Tutor

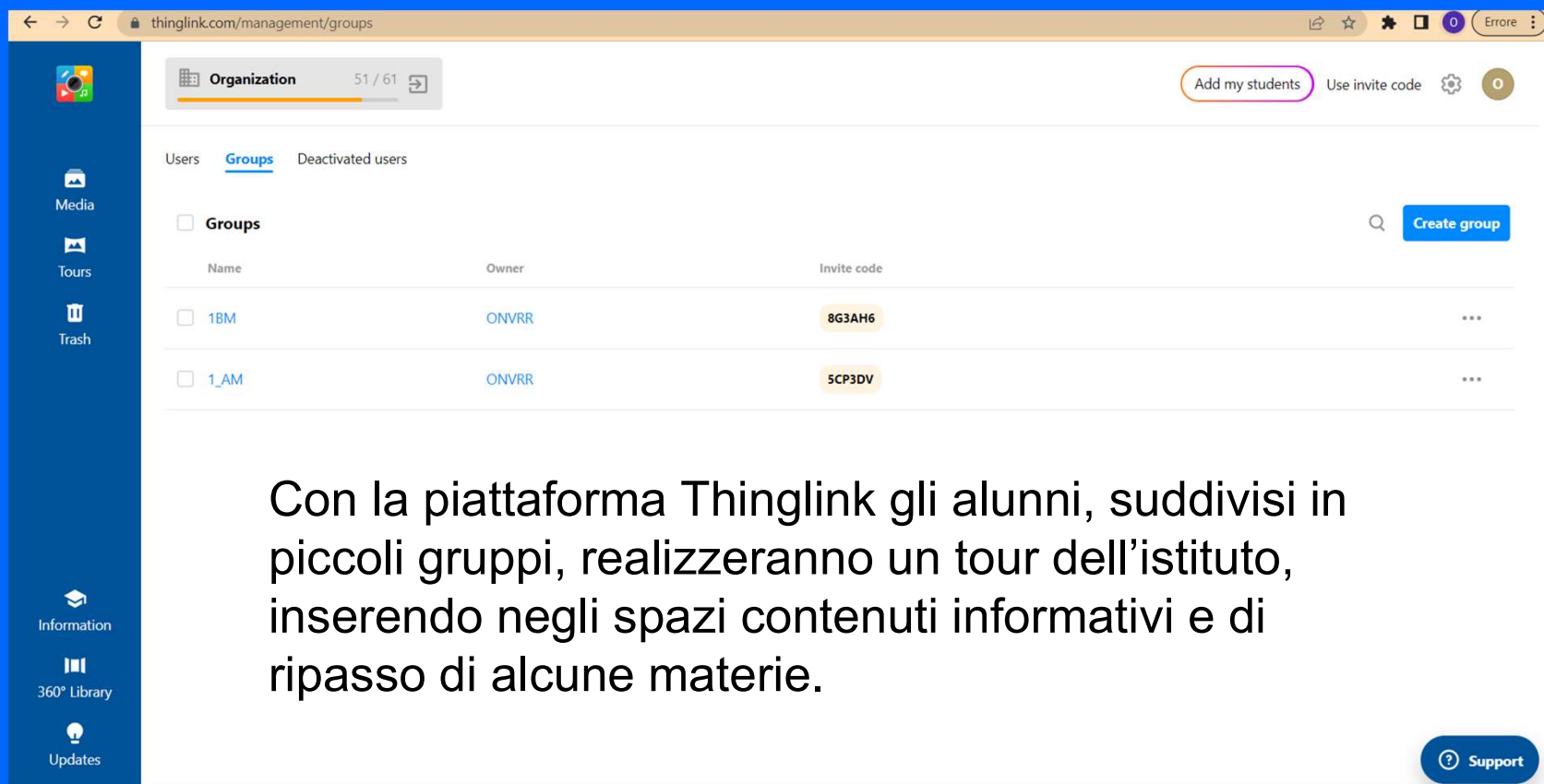


Nicola Cotza
Tutor

Fasi della sperimentazione



La Piattaforma Thinglink



The screenshot displays the 'Groups' management page in the Thinglink web application. The interface includes a left sidebar with navigation options: Media, Tours, Trash, Information, 360° Library, and Updates. The main content area shows a table of groups with columns for Name, Owner, and Invite code. Two groups are listed: '1BM' and '1_AM', both owned by 'ONVRR'. A 'Create group' button is visible in the top right corner of the table area. The browser address bar shows the URL 'thinglink.com/management/groups'.

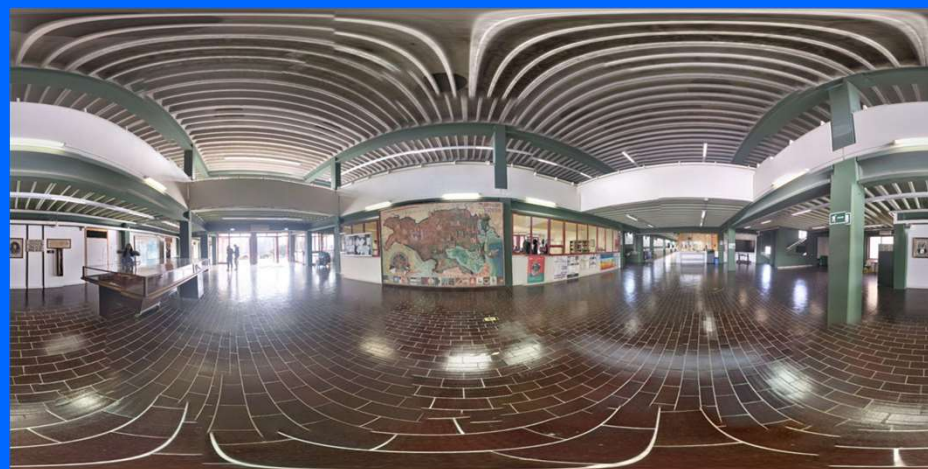
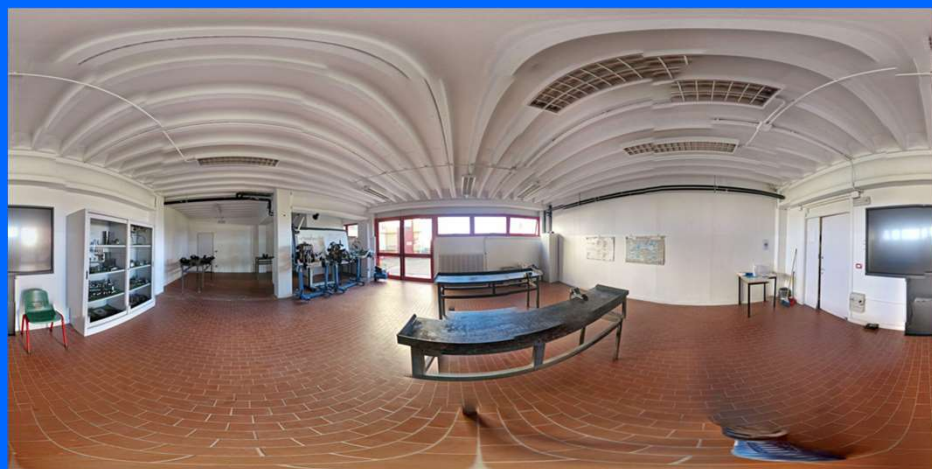
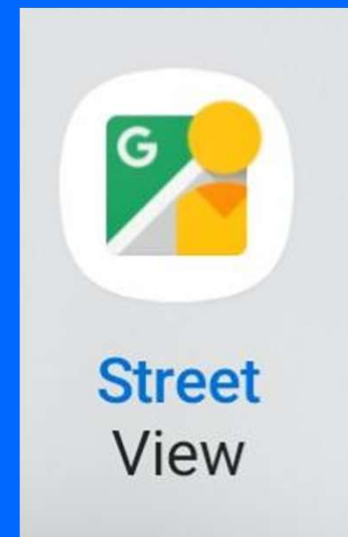
Name	Owner	Invite code
1BM	ONVRR	8G3AH6
1_AM	ONVRR	5CP3DV

Con la piattaforma Thinglink gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, realizzeranno un tour dell'istituto, inserendo negli spazi contenuti informativi e di ripasso di alcune materie.

App Street View

La app Street View consentirà agli alunni di acquisire immagini a 360° da utilizzare nel progetto.

A partire dal 21 marzo la funzione non sarà più disponibile gratuitamente.



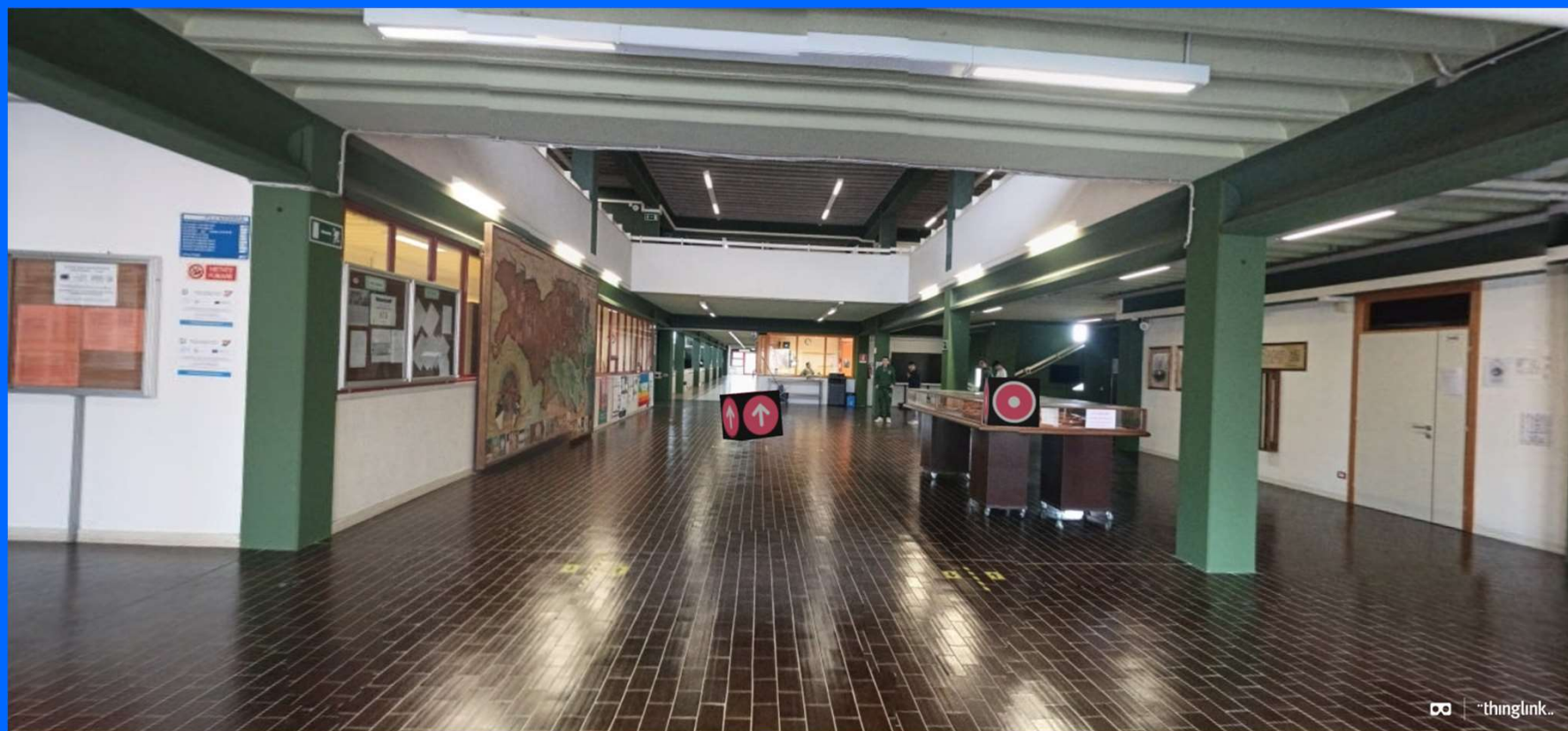


Documentazione

della sperimentazione con le classi
a.s. 2022 - 23



L'atrio della scuola in AR

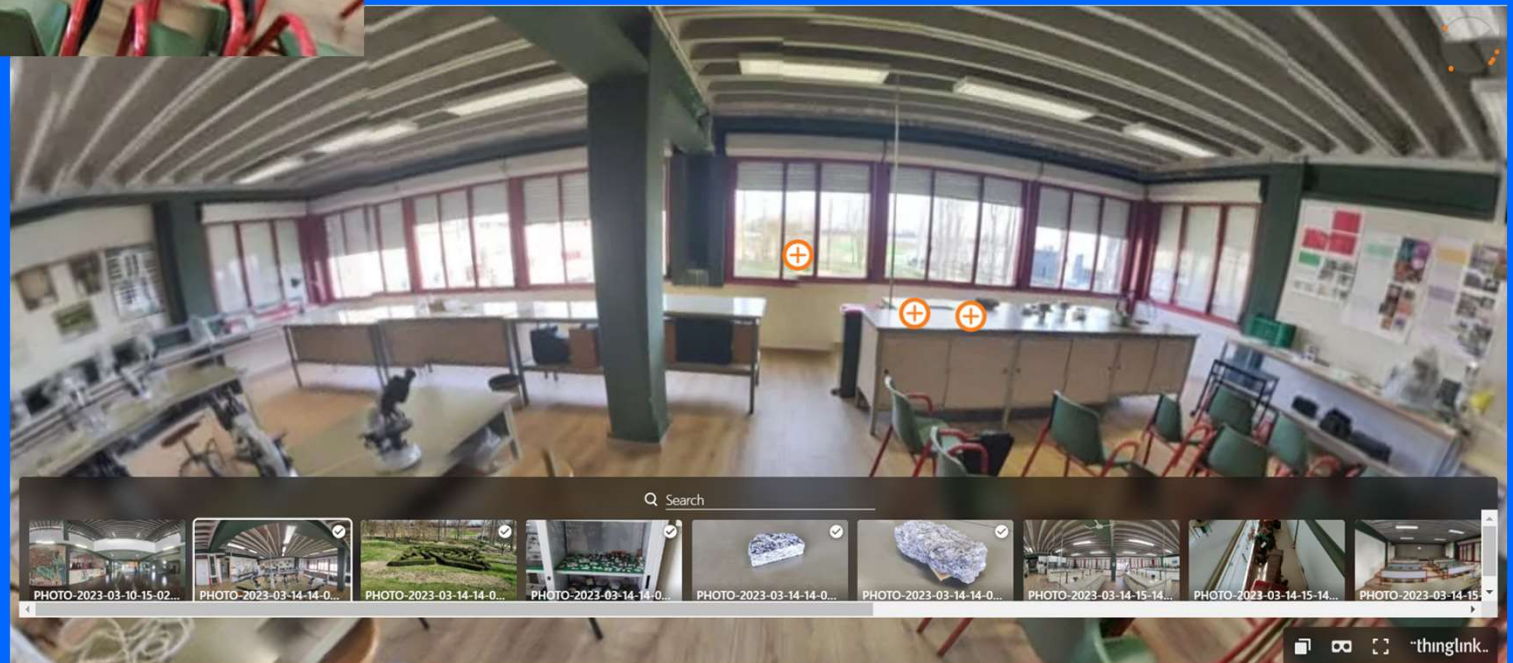


Alcuni screenshot del tour virtuale realizzato dai gruppi di alunni



Un esempio – nell'aula di microscopia sono state descritte:

- La collezione di rocce e minerali
- La collezione di insetti
- Il labirinto di bosso presente nel giardino adiacente



I contenuti del tour in AR

I contenuti sono stati in parte autoprodotti con l'ausilio della strumentazione della web TV presente nella scuola



L'esperienza immersiva con i visori Oculus Quest 2



L'esperienza immersiva con i visori Oculus Quest 2

