

Back

Augmented Reality Overview



Augmented Reality Overview

**Expand the world of learning with
augmented reality.**

PROGETTO

LA SCUOLA CHE VORREI

STRATEGIE DI DIDATTICA INNOVATIVA E MODELLI DI

DATA

APPRENDIMENTO 27/01/2020

SCUOLA

I.I.S. PAPARESCHI

PROGETTO “IL DIGITALE IN TASCA”

REFERENTE: PROF.SSA
LABARILE

CLASSE SPERIMENTALE A

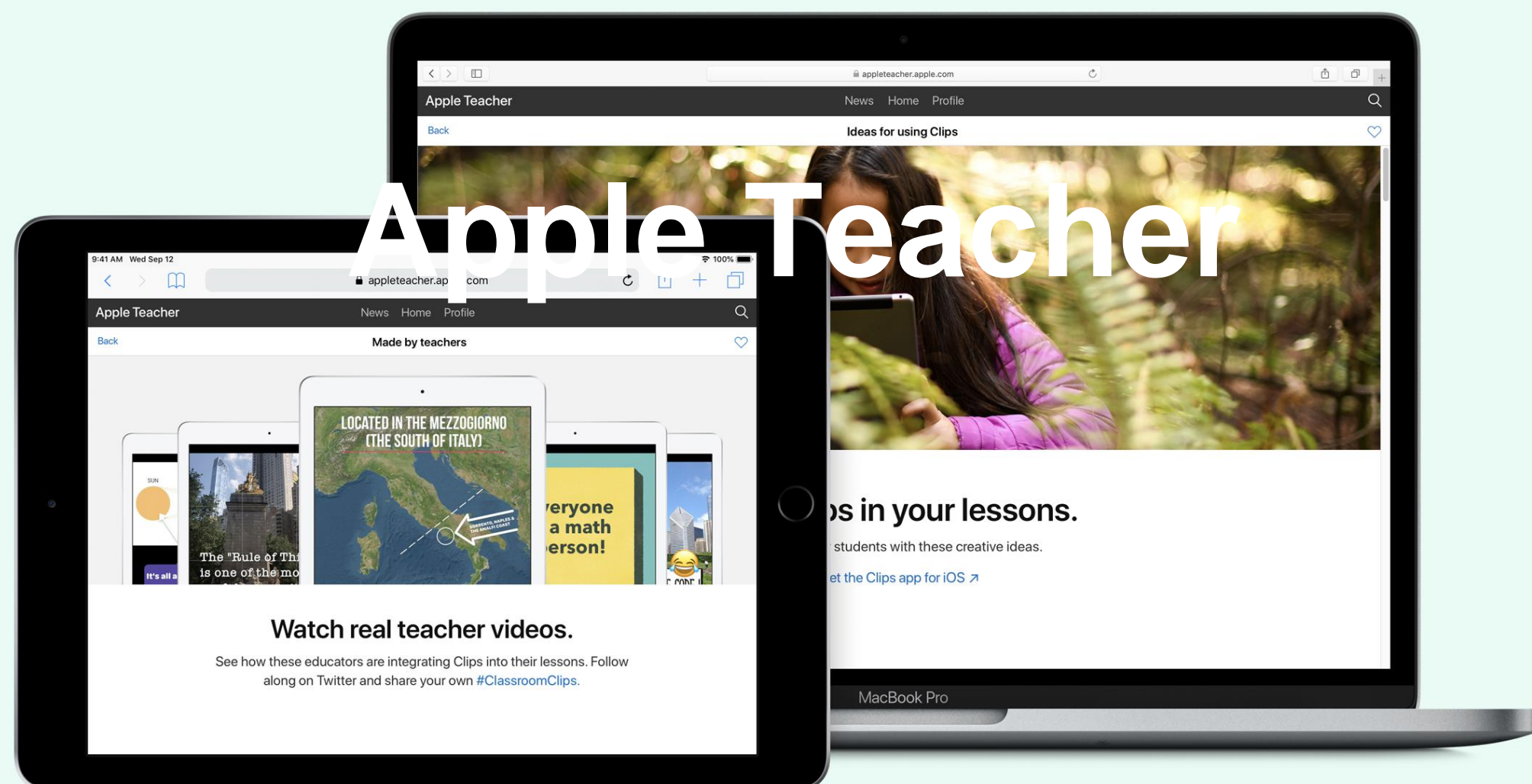
SCORRIMENTO: 1ES

Piattaforma: Apple Teacher



Lasciati ispirare.

Entrando a far parte dell'Apple Teacher Learning Center ti unirai a una comunità di insegnanti di tutto il mondo che condividono storie e idee per utilizzare la tecnologia Apple in modi divertenti e creativi. I contenuti vengono aggiornati regolarmente, perciò tornando spesso a visitare la piattaforma scoprirai cose sempre nuove.



Apple Teacher



FOCALIZZIAMO L'ATTENZIONE

AMBIENTI STIMOLANTI

IL DIGITALE NON È UN PROBLEMA

Il digitale si integra con le attività didattiche
E prende la forma che noi vogliamo

Fase 1

Inizia con l'acquisizione delle abilità di base su iPad e Mac, e continua man mano che integri la tecnologia Apple nelle lezioni quotidiane.

Fase 2

Il docente imposta un percorso didattico, da seguire, con le tempistiche che preferisce



Il digitale Perché?

PNSD

INCLUSIONE

- ✓ **Piano Nazionale Scuola Digitale:** visione di educazione nell'era digitale
- ✓ Le tecnologie diventano «abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica contaminando tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali»
- ✓ Lo studente è autore e produttore
- ✓ Le tecnologie aiutano ad elaborare, trasformare, organizzare, modellare artefatti trasformando le pratiche della conoscenza (Ligorio, 2003)



DIDATTICA INNOVATIVA

DA STRUMENTO AD AMBIENTE

Cambia
il punto di vista

“Quelle che stiamo vivendo non è solo una rivoluzione tecnologica, ma il risultato di una insurrezione mentale” *Alessandro Baricco*

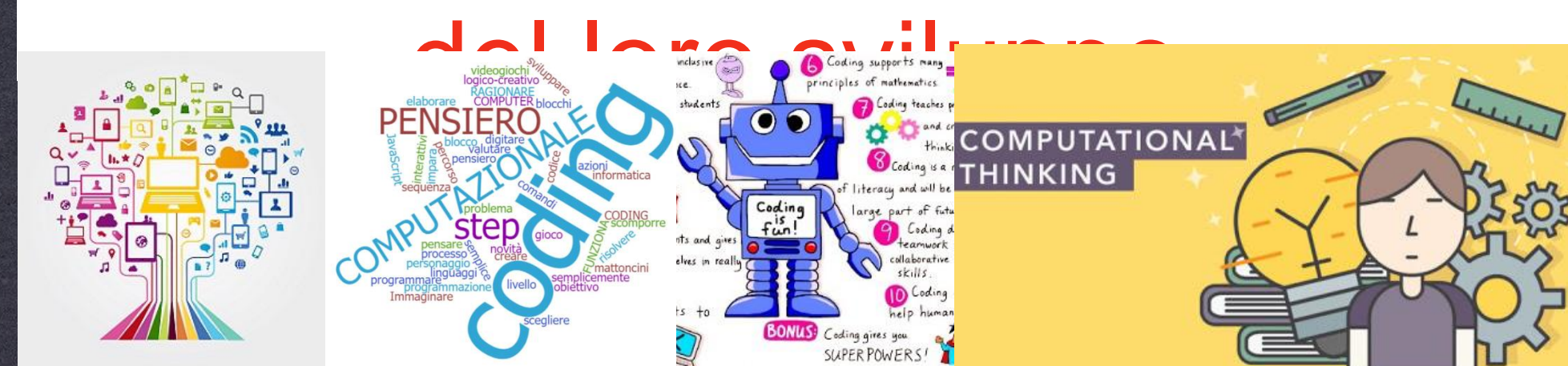
Il ruolo delle tecnologie a scuola

- ✓ Il dispositivo digitale non è più solo uno strumento ma è *ambiente di apprendimento*
- ✓ Il device è un artefatto culturale: amplifica le possibilità della mente e delle corporeità umane (Bruner, 1997; Rivoltella e Rossi, 2019)
- ✓ Il device diventa uno dei mezzi di innovazione e produzione di conoscenza
- ✓ I docenti sono mediatori, che predispongono un ambiente stimolante e pronto ad accogliere i percorsi di apprendimento, in un clima positivo
- ✓ Facilitare l'attivazione di processi di inclusione e cooperazione mediati anche dalle tecnologie



Sviluppare il "Pensiero computazionale"

le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non come consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma come soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco ed attivamente partecipi





Classe capovolta Debate
Flipped Classroom
 Moodle Gaming
 Rubriche valutative

Innovazione metodologica e valutazione delle competenze
 Elaborazione prove di valutazione
 Compiti autentici
 Unità di apprendimento
 Compiti di realtà
 Cooperative learning
 Didattica per competenze
 Progettazione



MakerSpace e Stampa 3D
 LaserBox Modellazione
 Stampa3D Fresa
 LaserCutter
 Artigianato digitale
 Plotter



Pneumatica Stazioni
Automazione e Industry 4.0
 Fischertechnik Siemens
 Lucas Nuelle
 Auto elettriche
 Simulazione

MakerSpace makeblock education



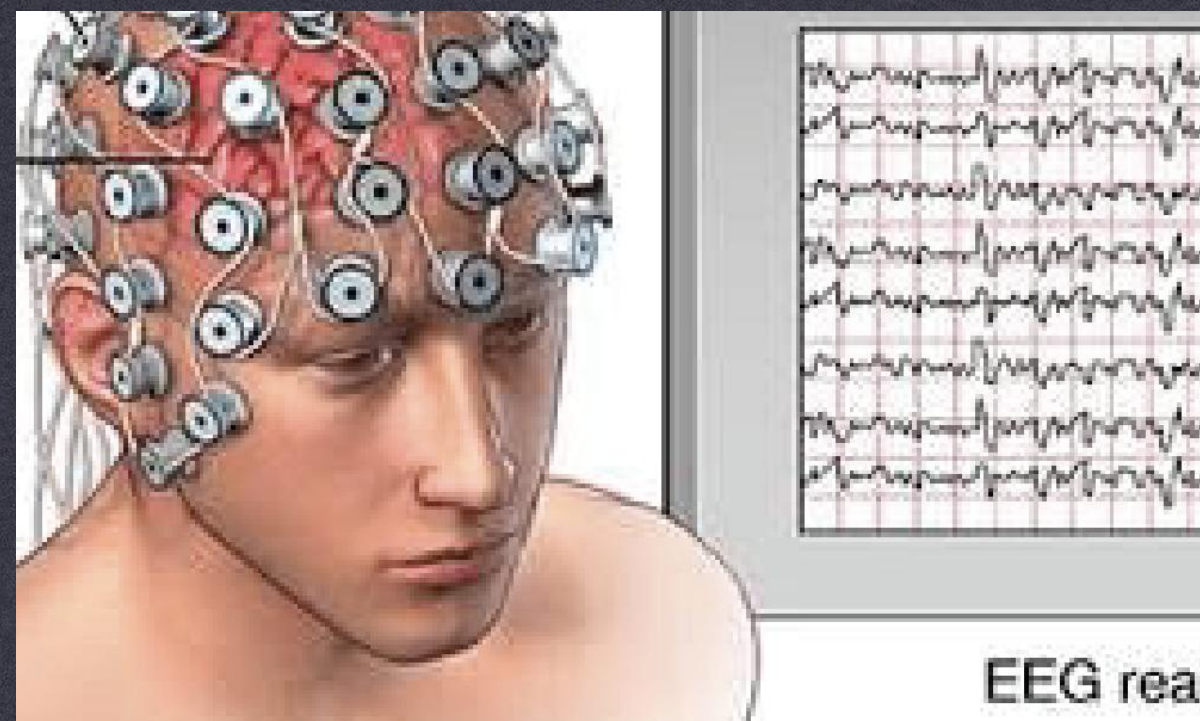
MakerSpace



CREATIVITÀ

Elettronica educativa

DIDATTICA STEM
 PROBLEM SOLVING



Processi cognitivi + Processi emotivi

Ambienti
sereni e stimolanti

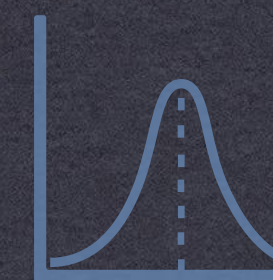
Metodologie, strategie e
tecniche didattiche

Modello di apprendimento

Si propone l'individuazione di soluzioni a supporto dei processi di innovazione didattica e pedagogica. Sperimentare soluzioni tese a modificare i tradizionali ambienti di apprendimento, favorire la condivisione di informazioni e contenuti a supporto dei bisogni educativi dei docenti.

OBIETTIVI

SVILUPPO DI METODI PER ANALISI DELL'APPRENDIMENTO



Formazione Docente

Acquisto dispositivi i-pad:
uno per ogni studente

+

Docente in cattedra

dispositivi restano a scuola

Incontro preliminare con
il tecnico Apple
e docente esterno

Incontro con il tecnico
Apple

Configurazione per ogni
docente dell'ambiente
Apple Teacher

Illustrano
Hardware e software

Corso per l'uso del
dispositivo
iPad

Inizio Lezione
con il nuovo strumento

LA FASE

ATTUATIVA

SPERIMENTIAMO