

# COME E PERCHÉ “AUMENTARE” I LIBRI DI TESTO PER UNA DIDATTICA INTERATTIVA ED EFFICACE

Chiara Beltramini e Mauro Sabella

Oltre le immagini  
statiche ....



# Realtà Aumentata

## Augmented Reality

Si tratta di una tecnologia innovativa che permette di visualizzare una sovrapposizione fra elementi reali e virtuali (animazioni, elementi audio e multimediali, filmati) in tempo reale.

La **AR**“unisce” il mondo reale (**realtà percepita**) e il mondo virtuale (**realtà alterata**), offrendo, tramite differenti dispositivi (mobile device dotati di fotocamera, occhiali o guanti speciali, visori, computer con webcam, ...) una vasta molteplicità di applicazioni che aiutano ad **arricchire** dinamicamente, tramite esperienze e conoscenze, le **modalità comunicative** e il **nostro apprendimento**

*If the doors of perception are controlled, the threat to freedom will appear to man as it is, Infinite”*

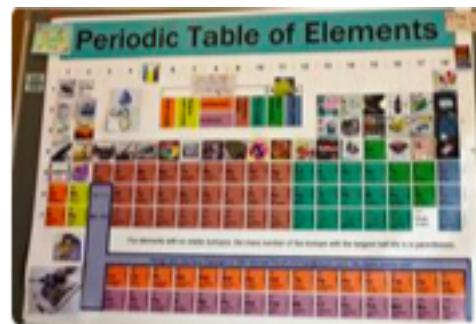
*Se le porte della percezione fossero purificate, tutto apparirebbe all'uomo come in effetti è, infinito.*

W. Blake



# Perchè usare la realtà aumentata?

- quasi tutte le famiglie o gli alunni hanno uno smartphone
- nuovo linguaggio
- semplificare
- aumentare motivazione e coinvolgimento



## Possibili usi a scuola



**RAFFAELLO**  
FORMAZIONE

# AR e libri di testo

La carta stampata, tecnologia di supporto comunicativo più diffusa (dal libro fino al poster) è di per sé prevalentemente un canale comunicativo “**monomediale e unidirezionale**”.

L'utilizzo dell'AR consente il passaggio da un metodo “insegnamento-apprendimento” a un **metodo di studio più attivo, partecipativo e coinvolgente** in cui gli studenti si assumono la responsabilità del loro apprendimento e diventano partecipanti impegnati piuttosto che passivi osservatori.



Quando un docente si sente pronto,  
può anche provare a creare e  
realizzare personalmente i propri  
percorsi didattici in AR

## Come fare

Consapevoli di queste possibilità, **la prima cosa da fare è focalizzare le informazioni** che si ritiene possano essere **interessanti e pertinenti** da approfondire. Questa operazione può essere effettuata dall'insegnante o attraverso un **lavoro di ricerca collettivo e partecipato** condotto in classe con gli alunni. Successivamente, a seconda dei temi individuati e della progettazione didattica che si è deciso di perseguire, si può passare alla **ricerca o alla creazione stessa dei contenuti** aumentati.



# Quali app possono essere utili



- Utilizzo dei qr code dedicati
- [Ho Reveal](#)
- <https://www.teachthought.com/technology/32-augmented-reality-apps-for-the-classroom-from-edshelf/>
- per approfondire [http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/02\\_Gabbari.pdf](http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/02_Gabbari.pdf)

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Chiara e Mauro

