

# Realtà virtuale e realtà aumentata: apprendere innovando



## Oggi parleremo di:

- ① Realtà virtuale e aumentata nella didattica
- ② ThingLink
- ③ Cospaces
- ④ Zappar



Android



iOs





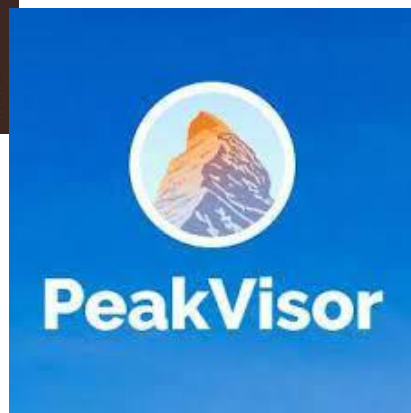
PeakLens.com



LUNEDÌ DIGITALI

## *Un dinosauro nella stanza?*





## ***La realtà aumentata o augmented reality (AR)?***

È una tecnologia che sfrutta i display dei dispositivi mobile, dei wearable device, dei vetri dei veicoli e delle vetrine interattive per aggiungere informazioni a ciò che vediamo. Un principio importante della realtà aumentata è quello dell'**overlay**.

Un esempio? La fotocamera legge l'oggetto nell'inquadratura, il sistema lo riconosce e attiva un nuovo livello di comunicazione che si va a sovrapporre e a integrare perfettamente alla realtà, potenziando la quantità di dati di dettaglio in relazione a quell'oggetto.

L'AR **arricchisce** la realtà con elementi digitali.





**NUOVO TRAILER ITALIANO**



**LUNEDÌ DIGITALI**



## ***La realtà virtuale o virtual reality (VR)***



Con il termine realtà virtuale si identificano vari modi di **simulazione** di **situazioni reali** mediante l'utilizzo di computer e l'ausilio di interfacce appositamente sviluppate. La realtà virtuale **sovrascrive** il mondo fisico e ci proietta in nuovi mondi.

Nel 1968 **Ivan Sutherland**, con l'aiuto del suo studente Bob Sproull, creò quello che è considerato il primo sistema di realtà virtuale con visore. Era primitivo sia in termini di interfaccia utente sia di realismo, il visore da indossare era così pesante da dover essere appeso al soffitto e la grafica era costituita da semplici stanze. L'aspetto di quel dispositivo ne ispirò il nome, *La Spada di Damocle*.



# Metaverso



Il metaverso è un ambiente digitale che simula il mondo fisico attraverso la realtà aumentata e la realtà virtuale. Gli studenti possono, come avatar, interagire tra di loro, collaborare, risolvere problemi ed esercitarsi, con un grande coinvolgimento e in modo interattivo.

Il termine “metaverso” risale al 1992, quando venne utilizzato per la prima volta nel racconto cyberpunk Snow Crash di Neal Stephenson. In questo libro si teorizzava un futuro fatto di interconnessione tra gli individui grazie a Internet e il metaverso era uno spazio digitale dove poter costruire in tre dimensioni tutto ciò che si desiderava.



## Thinglink

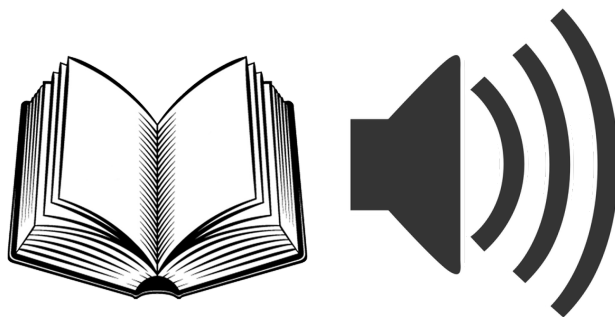


- Una piattaforma web, disponibile anche nella [versione app](#), per muovere i primi passi con la realtà virtuale.
- Versione gratuita:  
creare progetti e condividerli con i nostri studenti o implementarli in altri progetti
- Versione a pagamento per singolo docente  
ci consente di accedere a molte altre funzioni, tra cui organizzare i contenuti e far collaborare gli studenti o altri utenti a un progetto
- [Piano scolastico per tutto l'istituto](#)





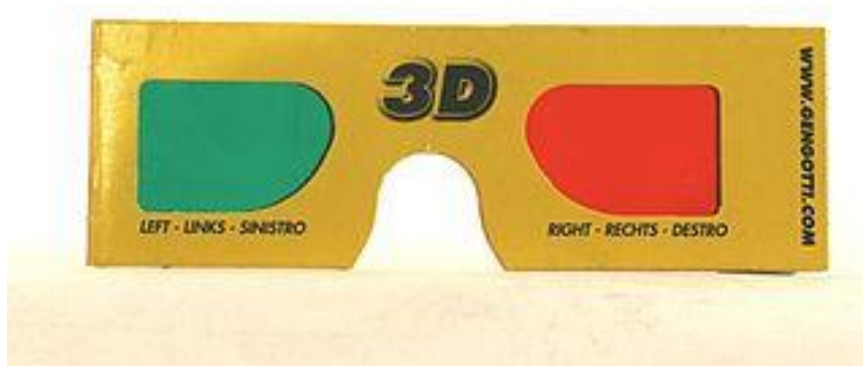
- Fruizione facilitata dei contenuti di tipo testuale da parte dell'utente: esperienza di **immersive reader integrata**



Thinglink



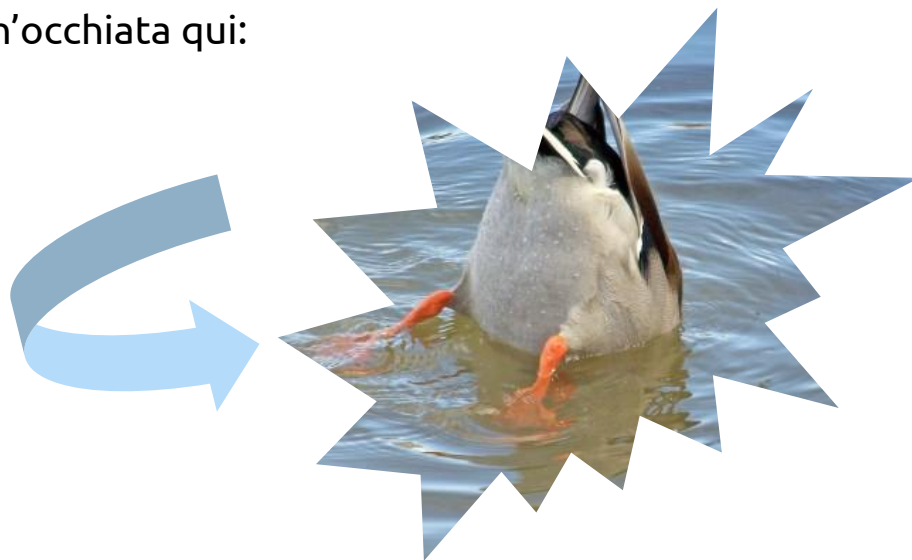
**Utile ma non indispensabile!**



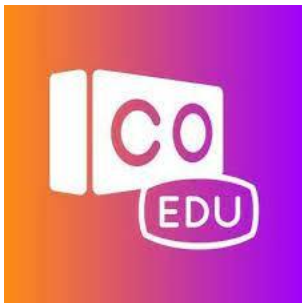
# Thinglink



Per farci un'idea più precisa  
diamo un'occhiata qui:



## COSPACES



- Un webapp e app per creare learning scenario tridimensionali;
- Coinvolgere gli studenti attraverso i video aggiungendo note testuali o commenti audio;
- Programmazione degli oggetti tramite codice a blocchi o testuale;
- Creare classi virtuali e assegnare attività anche collaborative.





- Una web app per creare contenuti in realtà aumentata
- App da scaricare su smartphone per visualizzare i contenuti realizzati



Grazie

Spazio alle domande



# *I prossimi appuntamenti*

<https://formazione.deascuola.it/lunedì-digitali/>

Webinar

LUNEDI DIGITALI

**Strumenti digitali per  
favorire l'inclusione in classe**

**Iscriviti qui**

20 Marzo 2023, 17:00

con: Laura De Biaggi, Claudia De Napoli



Webinar

LUNEDI DIGITALI

**A tutto quiz**

**Iscriviti qui**

17 Aprile 2023, 17:00

con: Laura De Biaggi, Claudia De Napoli

