



ISTITUTO Comprensivo 1° C.D. Capraro Procida

CLASSE/GRUPPO 4 E Scuola Primaria

PROPOSTA PROGETTUALE DEL MODULO Realtà Aumentata

TITOLO DEL LABORATORIO In giro per Procida

PREMESSA

L'Istituto Comprensivo Statale "1° CD - CAPRARO" opera sull'isola di Procida, la quale, è la terza in ordine di grandezza delle isole partenopee del Golfo di Napoli. Tra le isole è sicuramente la più tranquilla, lontana dalla mondanità e dal caos della vita cittadina, e presenta ancora alcune caratteristiche che la rendono un luogo sicuro nel quale vivere. Da un punto di vista strettamente economico l'isola si trova attualmente in un periodo di forti trasformazioni. La marineria e il turismo favoriscono lo sviluppo economico dell'isola. Accanto al turismo e alla marineria cresce il settore del terziario in generale e con esso un nuovo pendolarismo verso l'isola d'Ischia o la vicina terraferma. Una parte della popolazione si dedica ancora alla pesca commerciale, con una discreta flotta peschereccia, mentre quote ancora inferiori sono dedite alla cantieristica o all'agricoltura. Procida, attualmente è capitale italiana della cultura 2022 e l'Istituto Capraro si raccorda con gli organismi che operano sul territorio per promuovere esperienze significative di valorizzazione del territorio. Pertanto, gli alunni della classe 4E, quali destinatari del progetto, saranno coinvolti in laboratori di realtà virtuale e aumentata relative alle tradizioni dell'isola per sviluppare l'identità culturale e il senso di appartenenza al proprio territorio.

FINALITA'

- Favorire le attività che mirino all'inclusione scolastica.
- Promuovere la socializzazione e la capacità di lavorare in gruppo.
- Stimolare l'autostima e il rispetto reciproco.
- Potenziare abilità possedute e la capacità di comunicare attraverso linguaggi diversi.
- Acquisire nuove competenze.
- Sviluppare modalità di raccolta e condivisione di informazioni,



OBIETTIVI SPECIFICI

Realizza piccole forme di partecipazione attiva per promuovere il bene comune.

Riconosce nel proprio ambiente di vita, anche attraverso le tecnologie digitali, il patrimonio artistico-culturale-ambientale da tutelare.

Esamina alcuni semplici esempi di progresso scientifico-tecnologico ed il loro impatto sulla società e sull'ambiente.

Conosce ed utilizza con consapevolezza i vari device.

Comprende la necessità di proteggere i dati personali e la privacy in ambito digitale.

Comprende l'importanza di adottare comportamenti e linguaggi corretti e rispettosi nei confronti degli altri, anche in ambito digitale.

OBIETTIVI FORMATIVI

Cogliere gli elementi costitutivi del patrimonio territoriale di appartenenza e riconoscere criticamente la diversità, nelle forme in cui si manifesta, come un valore e una risorsa da proteggere.

Comprendere che ogni epoca ha specifiche problematiche di sostenibilità e riconoscere l'esistenza di norme, leggi e organismi territoriali di tutela.

Utilizzare e conoscere in maniera progressivamente autonoma, parti e funzioni dei dispositivi digitali di uso comune nella realtà scolastica.

Utilizzare software didattici, comunicare in piattaforme e blog, condividere contenuti da internet cogliendo le potenziali risorse conoscitive, accompagnate dai rischi di falso e plagio, riconoscere l'importanza della tutela dei dati personali.

Cogliere gli elementi costitutivi del patrimonio territoriale di appartenenza e riconoscere criticamente la diversità, nelle forme in cui si manifesta, come un valore e una risorsa da proteggere.



ATTIVITA'

- Uscita sul territorio per reperire foto a 360° di ambienti reali;
 - Utilizzo dell'app street view per condividere foto 360 di un ambiente reale;
 - Sperimentazioni nell'uso di ambienti digitali e virtuali (cospaces e thinglink);
 - Creazioni di oggetti digitali 3D con Margie Cube;
 - Creazione di un giro turistico di realtà aumentata e virtuale dell'isola di Procida (edmondo)
 - PRODOTTO FINALE Tour virtuale nelle acque di Procida
-

MATERIALI DIDATTICI E STRUMENTI RICHIESTI :

Macchina fotografica 360 Insta360 ONE X2;

30 o 15 Visori per la realtà virtuale;

Abbonamento annuale CoSpaces PRO 30 + il componente aggiuntivo di Merge Cube (cubo);

Abbonamento annuale Thinglink Pro o premium;

Abbonamento annuale Photoshop.

PERIODO DI REALIZZAZIONE (INDICATIVO) DAL 4 aprile 2022 AL 4 giugno

DOCENTE/TUTOR Granato Giuseppina/ Fescina Carmela Nunzia

DATA

21/03/ 2022

FIRMA DOCENTE: Giuseppina Granato

TUTOR : Fescina Carmela Nunzia

Giuseppina Granato
Carmela Nunzia Fescina