

Progetto “Innova a 360°: AR, VR, AI”

Scuola capofila: IISS Don Tonino Bello – Tricase (LE)

Scuola della rete: IIS Giolitti Bellisario – Mondovì (CN)

Docenti coinvolti: L. Bagnasco, A. Cotroneo, I. Molineri, F. Nervi

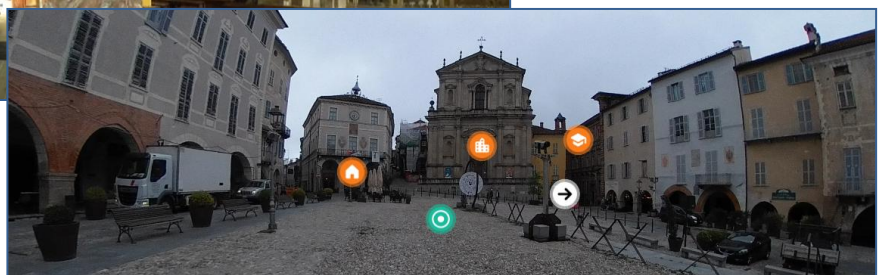
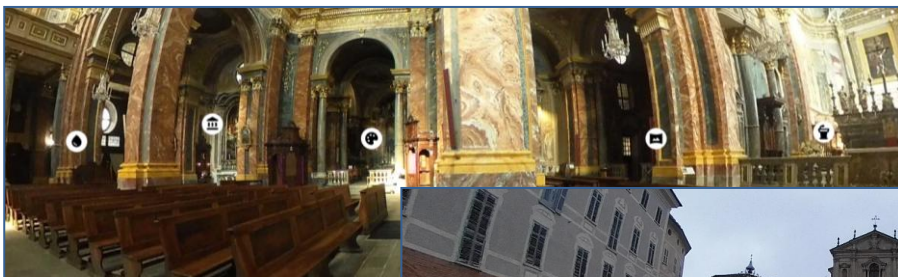
UN LEARNING OBJECT PER L’ACCOGLIENZA TURISTICA

ABSTRACT

La pandemia da Covid-19 ha velocizzato una transizione digitale anche nel settore turistico, consentendo a semplici utenti della rete di accedere a luoghi di interesse e visualizzandone i contenuti, artistici e/o naturalistici.

Nell’ambito dell’Istituto Alberghiero, questo elemento assume dunque una consistente rilevanza; è importante che lo studente –durante il processo formativo- possa interfacciarsi con tali tecnologie e conoscerne le potenzialità, eventualmente approfondendole in un secondo momento, nel prosieguo degli studi o in ambiente lavorativo.

Due classi dell’IIS Giolitti Bellisario sono state coinvolte in un progetto finalizzato alla realizzazione di alcuni scenari interattivi turistici in Realtà Aumentata, dei particolari siti di Mondovì, visualizzabili da classico dispositivo e –per un’esperienza più totalizzante- tramite visore. Si è posta particolare enfasi nel trattare con gli studenti tutte le fasi della realizzazione del learning object.



OBIETTIVI

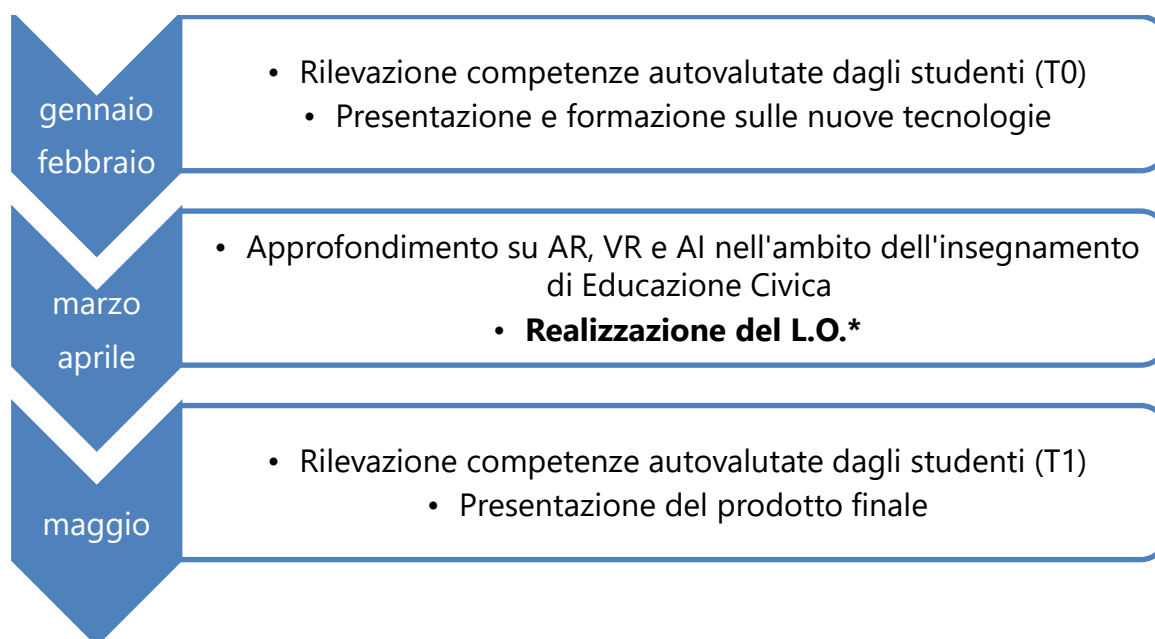
Utilizzare, progettare e sviluppare un Learning Object (digitale, originale, riusabile, auto consistente, aggregabile) che sia costruito per aiutare l'utente a raggiungere specifici obiettivi di apprendimento.

METODOLOGIE E STRUMENTI

Lavoro di ricerca e approfondimento a gruppi, peer to peer, uscita sul territorio, cooperative learning. Piattaforma online ThingLink, fotocamera 360°, computer portatili collegati in rete, software per l'editing di immagini, visori.

ALLIEVI COINVOLTI E FASI DI SVOLGIMENTO

Sono stati coinvolti 36 allievi di due differenti classi del secondo anno di Scuola Secondaria di II Grado dello stesso percorso di studi dell'Istituto Alberghiero.



La realizzazione del L.O.* è stata sviluppata in diverse giornate tematiche, interamente dedicate al progetto, alla presenza dei docenti di riferimento: ciò ha contribuito a creare un clima collaborativo, dove ogni studente ha potuto acquisire nuove competenze e rafforzare quanto già in possesso.

In particolare, gli studenti hanno:

- **FASE 1 – progettazione e ricerca**

definito i luoghi principali della città di Mondovì e strutturato un itinerario turistico di interesse paesaggistico e artistico, ricercando informazioni e approfondimenti;

- **FASE 2 – raccolta immagini ed editing**
provveduto a raccogliere le fotografie in 360° da diverse angolature dei luoghi selezionati ed editato le stesse con appositi software;
- **FASE 3 – arricchimento materiale multimediale**
registrato in lingua italiana e non alcuni commenti che l'utente può ascoltare per conoscere i principali elementi caratterizzanti ogni punto di interesse;
- **FASE 4 – ultimazione**
utilizzato la piattaforma online ThingLink per creare gli scenari tra loro interconnessi, inserendo didascalie, tracce audio, appunti, immagini e altro materiale;
- **FASE 5 – test**
verificato il corretto funzionamento degli scenari prodotti e la loro visualizzazione mediante visore

CONCLUSIONI

Gli studenti hanno manifestato grande interesse in tutte le fasi della sperimentazione: nonostante il prodotto finale sia piuttosto semplice, è stata così approfondita una nuova metodologia, eventualmente riapplicabile. A causa della licenza demo della piattaforma non è possibile condividere il link del L.O., bensì la visualizzazione è consentita soltanto dopo login con apposite credenziali. Si intende però utilizzare e valorizzare quanto prodotto per la formazione peer-to-peer verso le altre classi, nonché contestualmente ad iniziative di valorizzazione del territorio.

Si è infine rilevato un significativo miglioramento delle competenze digitali osservate da parte della quasi totalità degli allievi (sia in autovalutazione, sia in etero-valutazione, cioè da parte dei docenti).