



DUIC: DIDATTICA ULTRA IMMERSIVA COLLABORATIVA

Dal mondo del gaming VR arriva la tecnologia
Location Based applicata alla Scuola.

ONLINE O IN PRESENZA



Le lezioni si materializzano in scenari e ambientazioni VR in cui docenti e studenti possono interagire.

La virtual reality si evolve in VR Location based



La tecnologia alla base della didattica ultra immersiva permette a più utenti contemporaneamente di muoversi in uno spazio virtuale, senza cavi e senza limitazioni di spazio, e di interagire con l'ambiente ricreato e con gli altri utenti, come nella vita reale.

La STEAM diventa PHYGITAL (fisico + digitale)

Grazie alla DUIC studenti e docenti possono ritrovarsi, immersi in una classe virtuale completamente ricreata:

- studiare con modelli e ambientazioni 3D che si materializzano attorno a sé
- svolgere attività di laboratorio
- svolgere attività di ricerca
- interagire fra loro come nella realtà
- creare gruppi di lavoro locali, interregionali, internazionali
- gemellarsi con altre classi anche di altri paesi UE o extra UE (particolarmente utile per lo studio delle lingue straniere)
- svolgere training formativo per il mondo del lavoro
- partecipare a ricostruzioni museali o tours artistici.



LA COLLABORAZIONE COME MODELLO DIDATTICO



Con la DUIC è possibile creare gemellaggi con studenti di altre città, regioni, nazioni UE o extra UE. Essi possono incontrare i docenti e i nuovi compagni fisicamente dislocati nel pianeta, all'interno della stessa aula virtuale; parlarci, scambiarsi degli oggetti e svolgere lezioni e laboratori in tempo reale come se fossero realmente tutti nella stessa classe. Questa funzionalità è particolarmente indicata per la progettazione basata sulla cooperazione e il confronto di idee.

Inclusività LBVR

Le performanti caratteristiche della realtà virtuale location based consentono agli utenti con disabilità o difficoltà di vario genere di partecipare alle attività in maniera del tutto naturale: essi possono utilizzare dei supporti integrati nel visore grazie ai quali scoprire scenari, visitare luoghi, svolgere azioni spesso non realizzabili nella realtà e sentirsi liberi di esercitare la propria indipendenza. Un ragazzo con problemi legati alla vista potrà, per esempio, sfruttare le potenzialità del visore per ingrandire a piacimento i contenuti ed osservarli in 3D nella loro completezza, a differenza di ciò che accade nella realtà in cui monumenti, statue e qualsiasi altro oggetto da visualizzare non possono ovviamente essere ingranditi.



Ricostruzioni museali

La tecnologia VR location based, fondamento della DUILC, consente agli studenti e ai docenti di visitare musei e palazzi storici, osservare quadri e statue nella loro completezza come se realmente li avessero di fronte a sé. L'aggiunta di contenuti digitali a tema permette agli alunni di approfondire la realtà sviluppata dal visore VR, svolgere quiz ed esercitazioni in tempo reale e scoprire la bellezza di zone museali interdette al pubblico.



L'arte e la storia prendono vita

L'interazione con l'ambiente circostante è una delle caratteristiche principali della DUIC: durante una visita museale gli studenti possono svolgere delle esercitazioni su Leonardo Da Vinci parlando direttamente con la Monnalisa o sedersi accanto a lei e ascoltare la storia del suo dipinto; assistere all'atto oratorio di Cesare nell'Antica Roma sedendo in un anello del Colosseo o ancora percorrere il viaggio tra i gironi dell'Inferno con Dante e Virgilio e camminare nella storia con i propri piedi, ma questi sono solo alcuni esempi...

