

TEMA

Erbario in movimento, la realtà aumentata

Carlo Bidoia

Scuola Secondaria di Primo Grado "Fogazzaro" – Como
Rebbio

carlo.bidoia@gmail.com

Incorporare conoscenze negli oggetti si può: con i telefoni smart e le tavolette elettroniche collegate in rete si inquadra una foto o un oggetto statico e si ottiene in risposta un video di presentazione dell'oggetto inquadrato. L'oggetto è fermo e lo schermo si anima.

La presa sugli studenti è immediata. Anche sull'insegnante. Insegni arte? Associ ad un quadro una lezione breve, carichi la risorsa creata sul tuo canale video di Aurasma e ottieni una lezione ubiquitaria e immediatamente accessibile per gli studenti che hanno accesso alla rete e si iscrivono al tuo canale video. Insegni scienze? Presenti alcune piante, ma non hai tempo di parlarne in classe. Prepari una serie di diapositive che si animano nei telefoni di chi si iscrive al tuo canale video.

Aurasma collega un video ad una immagine *trigger* che avvia il video quando inquadrata. Immaginate allora un erbario di foglie secche su pagine ingiallite e rinnovatelo: foto invece di rami, video invece di catalogazione scritta. I testi li fate scrivere e riassumere dai ragazzi partendo da una fonte affidabile (come [treccani.it](http://www.treccani.it)), le foto le fate cercare dai ragazzi su siti di condivisione in *creative commons*, i video in cui combinano testi, immagini e registrazioni audio li creano loro con [moovly.com](http://www.moovly.com). E il gioco è fatto: vedi <http://www.slideshare.net/carlobidoia7/istruzioni-erbario-in-movimento-2016>



Figura 1 – copertina del progetto

Le competenze perseguite erano di tipo sociale, quelle inerenti al lavoro di gruppo e di organizzazione del lavoro in maniera sequenziale, e quelle digitali legate al consapevole utilizzo di strumenti tecnologici (dal motore di ricerca, alle applicazioni per scrivere testi, dal sito per costruire video, al sito per collegare video e immagini).

Gli obiettivi in specifico che si volevano raggiungere erano:

1. La comprensione dell'affidabilità delle fonti e dei contenuti presenti in rete.
2. L'utilizzo di un *word processor* per scrivere documenti.
3. L'utilizzo di moovly.com, per ottenere da testi, immagini e suoni una sequenza animata o un video.
4. Il coordinamento del lavoro di gruppo, con una direzione (il prof.) che guida i capigruppo e i capigruppo che guidano altri tre studenti.
5. La capacità di valutazione, giacché i capigruppo hanno dato il voto ai compagni ad ogni incontro.
6. La comprensione delle tecnologie di comunicazione (*smartphone* e tavolette elettroniche) come mezzi di lavoro e di scambio efficace di contenuti.
7. L'importanza del telefono per richieste urgenti e del lavoro a distanza per tutte le fasi.

Il lavoro si è rivelato soddisfacente e ha avuto un impatto emotivo molto alto sia sugli studenti che su di me. Forse la realtà aumentata suscita queste emozioni per la sua potenzialità di connettere il potere della rete, il potere della tecnologia e il potere della comunicazione nella trasmissione dei contenuti.

Dal punto di vista didattico, la mia guida è stata indispensabile per studenti di una prima media, in quanto necessitano ancora di essere sostenuti nella gestione di attività nuove sia per contenuto che modalità. Infatti non sanno ancora distinguere appieno il vero dal falso, né l'utile dal futile.

Anche la mancanza di una sicura conoscenza dell'inglese li limita nell'accesso alla maggior parte delle fonti e delle tecnologie presenti in rete, se non accompagnati.

Il progetto per chi non l'avesse già sbirciato è un prodotto di realtà aumentata: ad un oggetto-foglia (immagine) è associata una presentazione della pianta, estratta da Treccani (sotto forma di video).

Abbiamo scelto di usare AURASMA, un contenitore di immagini e video, per proporre un erbario fruibile via *smartphone* e *tablet* in qualsiasi posto, compreso un parco dove ci sia campo o connessione *wifi*. Ci piace immaginare il parco Spina Verde di Como, che abbiamo visitato, attrezzato con pannelli che includano le nostre immagini in grado di "lanciare" un video di realtà aumentata dai telefoni di chi passeggia.

L'immagine della foglia inquadrata dall'apparecchio si anima e diventa il video associato a quella pianta.

Il coinvolgimento degli alunni è stato globale e totalizzante, senza differenze di genere, di cultura o di interessi. Il progetto include così tanti aspetti di vita che evidentemente almeno uno è stato il ponte per agganciare l'interesse del singolo.

Le barriere ipotizzabili allo svolgimento del lavoro erano di due tipi:

1. problema di utilizzo di tecnologie digitali
2. problemi di etnia e di linguaggi.

Il primo problema è stato superato con la tecnologia, mettendomi a disposizione per contattarmi via telefono, creando un gruppo whatsapp dei capigruppo che interagivano direttamente con me, e dei gruppi per i singoli gruppi di lavoro. E stata utilizzata anche l'email per esigenze non immediate e più legate ai contenuti.

Il secondo problema legato a barriere culturali, fortemente caratterizzanti il nostro istituto comprensivo, è stato gestito dai capigruppo bravi a gestire le difficoltà che emergevano di volta in volta e dal supporto da me fornito indirettamente approvando le scelte fatte.

La classe coinvolta in questa attività è la 1[^]D della scuola secondaria di primo grado "A.Fogazzaro" dell'IC Como Rebbio, classe che ha vinto la menzione speciale nel concorso "territori mutanti" del 2015/16 della Regione Lombardia. Complimenti ragazzi!