



Didacta 2019: la realtà virtuale al servizio della scuola, con Lenovo

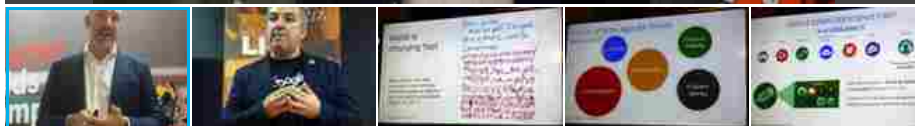
10 Ottobre 2019 1



Studiare gli antichi Egizi **in prima persona** ai piedi di una **piramide** in costruzione, **immergersi** nelle profondità degli **oceani** per vedere da vicino i grandi cetacei, oppure **rimpicciolire** a tal punto da poter osservare dall'interno i componenti di una **cellula**: il tutto restando **comodamente seduti al proprio banco**.

Fantascienza? No, sono solo alcune delle tante possibilità offerte dalla **realtà virtuale** in ambito **didattico** che **Lenovo**, in collaborazione con **Google** (già distintosi per aver portato **la Reggia di Versailles in VR con Arts & Culture**), ci ha mostrato in occasione di **Didacta 2019**. La fiera internazionale dedicata al mondo dell'istruzione, giunta alla terza edizione con il sostegno di **Indire** (*Istituto Nazionale Documentazione Ricerca Educativa*), si tiene in questi giorni alla Fortezza da Basso a **Firenze**.

L'obiettivo è tentare di immaginare come sarà **la scuola del futuro**, soprattutto in riferimento alla **tecnologia**. La questione non è banale poiché, come ha ricordato Marco Berardinelli di *Google for Education Italia*, ne va della preparazione degli studenti, anche in relazione al **mondo professionale** che li attenderà: un panorama in continua **evoluzione**, che vedrà affermarsi professioni che oggi non esistono ancora.



Ciò che non cambierà, però, sono **le competenze** richieste. Secondo *The Economist*, le cinque più importanti sono **creatività**, **comunicazione**, attitudine alla **collaborazione**, capacità di prendere **decisioni** e di risolvere **problemi**. Tutte aree che la tecnologia – se integrata adeguatamente con la didattica – potrebbe contribuire a sviluppare.

A questo proposito, dal punto di vista della **dotazione informatica** le scuole italiane sembrano ben messe. Come ha spiegato **Guido Terni**, Education Manager di Lenovo Italia, basandosi sui dati di *Futuresource Consulting*, il **90%** delle scuole italiane ha almeno **un'aula di informatica**, mentre tre anni fa tale percentuale raggiungeva a stento il **40%**.

Marchio leader all'interno delle scuole è oggi **Lenovo**, con una presenza che si attesta intorno al **35%**. Ora, ha proseguito Terni, è tempo di fare il prossimo passo:

Tutte Android iOS Windows Games

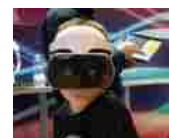
Hardware Alta Def.



Google Stadia più rapido e reattivo del PC in 1-2 anni, grazie all'intelligenza artificiale 11



Compleanno Galaxy 10 anni: dalle 22.00 alle 1.00 sconti dal 30 al 50% gamma 2019 13



Didacta 2019: la realtà virtuale al servizio della scuola, con Lenovo 1
28 min fa Lenovo, in



TIM: notte di problemi per gli utenti rete fissa. Segnalazioni da tutta Italia 12



Samsung, dai display LCD al Quantum Dot con un investimento di 11 mld di dollari 11

“Dopo l'adozione dei pc, adesso la scuola deve compiere lo step successivo, ovvero far sì che la tecnologia diventi un fattore abilitante, innanzitutto per comprendere il mondo che ci circonda e le nuove culture, grazie ai nuovi, vasti orizzonti che permette di raggiungere”.

REALTA' VIRTUALE PER UNA LEZIONE IMMERSIVA



Vasti orizzonti che si concretizzano anche grazie alla **realtà virtuale**. Inforcati i visori **Lenovo Mirage Solo** con *Daydream*, i visitatori dello stand hanno potuto provare in prima persona l'esperienza della **classe immersiva**: guidati da un docente dotato di tablet, si sono **lasciati trasportare** tra antiche piramidi e fondali marini, focus sulla vita delle api e viaggi spaziali.

Un'esperienza davvero **coinvolgente** che permette di esplorare entusiasmanti possibilità didattiche grazie ai contenuti messi a disposizione gratuitamente da **Google Esplorazioni**: basta scaricare l'app per intraprendere più di **900 viaggi VR** o esaminare **oggetti AR**.

L'ideale sarebbe che ogni alunno avesse un visore. Tuttavia, per iniziare a sperimentare in classe basta anche **un dispositivo mobile** abbinato a una **cardboard**. Oltre a fruire dei contenuti, docenti e alunni possono anche **crearne di nuovi** grazie ad applicazioni come **Tour Creator**, a partire da foto originali a 360° o 180°, oppure da immagini prese da **Street View** (che permette anche di **arrivare sul bordo di un vulcano**).



DA FRUITORI A CREATORI DI CONTENUTI

Creatori di contenuti sono, ad esempio, gli alunni dell'**Istituto Alessandro Volta** di Pescara che partecipano al laboratorio tenuto dal professor **Renzo Delle Monache**, docente di sistemi e

reti. Grazie alla collaborazione con Lenovo, gli studenti sviluppano **contenuti didattici avanzati AR o VR** da proporre ad altre scuole di grado pari o inferiore.

Tra i contenuti già realizzati figurano, ad esempio, la riproduzione navigabile delle **macchine di Leonardo**, ma anche **giochi interattivi** sviluppati con *Unity* che approfondiscono nozioni di fisica, chimica e biologia. Una fucina di idee, insomma, che si nutre della creatività dei ragazzi.

L'obiettivo, hanno spiegato gli studenti **Pierpaolo Camplone** e **Andrea Fanese** - rispettivamente 17 e 18 anni - è diventare **distributori di contenuti digitali** per altre scuole e magari gettare le basi per un **mestiere**, facendosi notare anche nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro. *Il sogno nel cassetto? Lavorare nel mondo delle nuove tecnologie.*

- [Google Esplorazioni](#) | [Android](#) | Google Play Store, **Gratis**
- [Google Esplorazioni](#) | [iOS](#) | iTunes App Store, **Gratis**

 Il miglior display sul mercato e un design fantastico? [OnePlus 7 Pro](#) è in offerta oggi su [ebay](#) a **552 euro** oppure da [Amazon](#) a **759 euro**.

3
CONDIVISIONI



Elena Toni



Google Arts & Culture: i segreti della reggia di Versailles in realtà

30 Settembre 2019



USA vs. Iran: dalla realtà al virtuale, anche la guerra si sposta online

23 Giugno 2019



Recensione Oculus Rift S: la Realtà Virtuale per tutti è arrivata

189

20 Giugno 2019

Commenti

Commentando dichiaro di aver letto il regolamento e di essere a conoscenza delle informazioni e norme che regolano le discussioni sul sito. [Clicca per info.](#)

REGOLAMENTO

1 Commento **HDblog Community**

1 Accedi

Consiglia

Tweet

Condividi

Ordina dal più recente



Partecipa alla discussione...

ENTRA CON

O REGISTRATI SU DISQUS

Più Commentate

Ultime



Recensione Samsung Watch Active 2: semplice, bello e completo

448



Andy Rubin mostra Project GEM: ecco il prossimo smartphone di Essential

431