



Proposte e attività

Per I Formatori



Erasmus+

Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni contenute. [Numero del progetto: 2020-1-CY01-KA227-ADU-082737]

Contenuto

Introduzione	2
Piani di lezione del modulo	2
Attività	11
Scopo della Guida per il formatore	16
Competenze essenziali per i formatori	16
Migliorare i vostri metodi di consegna	17
Materiale di lettura aggiuntivo	18

Introduzione

Benvenuti nei nostri Piani di lezione e attività! Qui troverete i piani delle lezioni per tutti i moduli e alcune attività che il nostro consorzio ha preparato per voi! I piani delle lezioni sono versioni brevi e concise di ciò che hai imparato nei Moduli, fornendoti brevi spiegazioni e riassunti dei risultati dell'apprendimento! Sotto i piani di lezione troverai una guida alle attività per la lezione 1 del modulo 2, rompighiaccio per ognuna delle tre lezioni del modulo 3 e una guida per i formatori che ti aiuterà a diventare un insegnante efficace per i tuoi compagni e colleghi. Speriamo che questo renda l'apprendimento più eccitante!

Piani di lezione del modulo

Modulo 1	
Titolo	Nozioni di base sulla realtà aumentata
Descrizione	In questo modulo, i partecipanti impareranno le basi dell'AR e il suo contesto circostante. Gli studenti saranno esposti a come l'AR è stata sviluppata e come si relaziona e differisce dalla realtà virtuale (VR). Infine, gli studenti acquisiranno una comprensione di come e perché la AR viene utilizzata per educare il pubblico nella promozione del patrimonio culturale.
Obiettivo	Sviluppare una solida comprensione e aumentare la loro conoscenza dell'AR e di come viene utilizzata nel contesto del patrimonio culturale.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti di tempo di apprendimento per ogni lezione.
Risorse richieste	Diapositive PowerPoint, connessione Internet, laptop, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3
Valutazione	Quiz AR (domande a scelta multipla)

Lezione 1			
Titolo	Realtà aumentata: cos'è? Realtà aumentata (AR) vs realtà virtuale (VR): le differenze in poche parole Realtà aumentata: passato e futuro		
Descrizione	Questa lezione fornirà una chiara definizione di cosa sia la Realtà Aumentata (AR), come si differenzia dalla Realtà Virtuale (VR), i principali passi del suo sviluppo e il suo promettente futuro.		
Obiettivi	Essere in grado di spiegare, distinguere e conoscere i parametri di AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli studenti saranno in grado di acquisire una comprensione dell'AR e dei suoi risultati.	Competenze: Gli allievi acquisiranno la capacità di comprendere e distinguere l'AR dalla VR.	Atteggiamenti: Gli studenti svilupperanno un atteggiamento positivo verso le tecnologie AR.
Competenze attese	Per acquisire conoscenze essenziali sulla Realtà Aumentata.		
Attività di apprendimento	1. Familiarizzare con la Realtà Aumentata attraverso alcuni esempi. 2. Capire le differenze tra AR e VR. 3. Per navigare sul web e dare una rapida occhiata ai principali eventi e personaggi che hanno contribuito agli sviluppi delle tecnologie di Realtà Aumentata.		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.		
Risorse richieste	Connessione a Internet e computer portatile, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.		
Durata	15 minuti		
Lezione 2			
Titolo	Come si può dare vita all'esperienza AR?		
Descrizione	Gli studenti acquisiranno una conoscenza teorica degli aspetti dell'AR e dei diversi tipi di AR utilizzati in contesti educativi e del patrimonio culturale.		
Obiettivi	Essere in grado di spiegare le differenze tra i vari tipi di AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i diversi tipi di AR.	Competenze: Gli studenti saranno in grado di concettualizzare l'idea di AR.	Atteggiamenti: Gli studenti si sentiranno più vicini all'AR e al modo in cui può essere usata nella vita reale.
Competenze attese	Gli allievi saranno in grado di pensare ai diversi tipi di AR e di spiegarli agli altri.		
Attività di apprendimento	1. Familiarizzare con i diversi tipi di AR. 2. Capire come funzionano queste tecnologie.		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint, discussione.		

Risorse richieste	Connessione a Internet e laptop, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.		
Durata	15 minuti		
Lezione 3			
Titolo	Aumentare i musei nel settore del patrimonio culturale		
Descrizione	Gli allievi saranno esposti ai diversi metodi e alle migliori pratiche che AR può utilizzare per promuovere il patrimonio culturale.		
Obiettivi	Per ottenere una comprensione più profonda dell'AR come strumento educativo.		
Risultati di apprendimento	Conoscenze: Gli studenti impareranno l'importanza dell'AR nel settore del patrimonio culturale.	Competenze: Gli allievi otterranno una migliore comprensione dell'AR e del suo ruolo.	Atteggiamenti: Gli studenti acquisiranno l'attitudine che l'AR può valorizzare il patrimonio culturale.
Competenze attese	Per avere una comprensione più profonda dell'AR come un totale game-changer nel settore dei beni culturali.		
Attività di apprendimento	Per navigare sul web e guardare esempi di esperienza AR.		
Metodi di insegnamento	Spiegazione, presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.		
Risorse richieste	Computer portatile, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3.		
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea.		
Durata	15 minuti		

Modulo 2	
Titolo	AR nell'apprendimento e nell'educazione
Descrizione	Come l'AR è usata per facilitare l'apprendimento innovativo e sta contribuendo a plasmare l'istruzione. Saranno discusse le migliori pratiche di AR nell'istruzione, in modo che gli studenti possano imparare attraverso casi di studio di pratiche innovative. I partecipanti impareranno anche i punti di forza e i vincoli dell'AR nel contesto educativo e di cosa essere consapevoli quando si progettano i propri progetti AR.
Obiettivo	Acquisire la capacità di pensare criticamente quando si tratta di AR nell'educazione e nel patrimonio culturale, quando è necessario e quando non lo è, o a cosa prestare attenzione quando si intraprende il proprio viaggio con l'AR.

Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti di tempo di apprendimento per ogni lezione.
Risorse richieste	Diapositive di PowerPoint
Valutazione	Nessuna valutazione formale

Lezione 1			
Titolo	Migliori pratiche di AR nell'educazione		
Descrizione	Gli studenti saranno esposti ad alcune delle migliori e più innovative pratiche di AR nel contesto educativo.		
Obiettivi	Essere esposti a diverse pratiche e vedere come i tipi di AR si adattano in tempo reale.		
Risultati di apprendimento	<p>Conoscenze: Gli studenti saranno in grado di acquisire conoscenze su alcune delle migliori pratiche attualmente in materia di istruzione utilizzando AR: Questi sono: Dinosaur 4D+, Google Expedition e The Uffizi Art Gallery AR app.</p>	<p>Competenze: Gli allievi acquisiranno la capacità di comprendere i migliori aspetti delle pratiche di AR e impareranno a concettualizzare le proprie.</p>	<p>Atteggiamento: Aumentando la loro comprensione dell'AR, gli studenti acquisiranno l'attitudine che l'AR è uno strumento educativo che può far progredire l'esperienza di apprendimento.</p>
Competenze attese	<p>Crescita professionale² Gli allievi affineranno le loro competenze esistenti , imparando qualcosa di nuovo e investendo nel loro sé professionale</p> <p>Aumento delle competenze sull'AR² Gli studenti raccoglieranno l'appropriato set di informazioni necessarie per comprendere il ruolo della tecnologia AR nell'educazione.</p> <p>Pensiero critico ¹ Gli studenti saranno in grado di analizzare e identificare le migliori pratiche di AR nell'istruzione e potenzialmente scolarle alle esigenze della vostra organizzazione.</p> <p>Leadership² I colleghi dell'allievo, gli studenti e altri nella loro vita professionale guarderanno a loro per fornire spiegazioni e condividere le conoscenze sulla AR come risorsa educativa</p>		
Attività di apprendimento	Un'attività di apprendimento alla fine della lezione, chiedendo agli studenti di concettualizzare la propria app AR.		
Metodi di insegnamento	Presentazione PowerPoint. Ci sono casi di studio, video e altre risorse da consultare durante l'apprendimento.		
Risorse richieste	<ul style="list-style-type: none"> • Una connessione internet stabile e un dispositivo per visualizzare la lezione • Un quaderno, una penna o un pennarello per prendere appunti 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Un file pdf per completare il tuo compito. 			
Manuali e fogli di attività	Un hand out contenente le istruzioni per l'attività di apprendimento.			
Durata	45 minuti			
Lezione 2				
Titolo	Punti di forza e limiti di AR nell'educazione			
Descrizione	Gli allievi saranno in grado di comprendere i punti di forza e i limiti dell'AR quando la usano per scopi educativi.			
Obiettivi	Sviluppare la capacità di identificare quali aspetti dell'AR dovrebbero essere incorporati nei loro progetti.			
Risultati di apprendimento	<table border="1"> <tr> <td> <p>Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i lati positivi e negativi dell'AR nell'educazione e dove è adatto all'uso.</p> </td> <td> <p>Competenze: I Leaners saranno in grado di sviluppare una varietà di competenze per renderli abili nella AR come strumento educativo.</p> </td> <td> <p>Atteggiamenti: Gli allievi saranno in grado di sviluppare i giusti atteggiamenti su come usare la AR nell'educazione, mentre comprendono le sfumature di quando è lo strumento giusto da usare e perché.</p> </td> </tr> </table>	<p>Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i lati positivi e negativi dell'AR nell'educazione e dove è adatto all'uso.</p>	<p>Competenze: I Leaners saranno in grado di sviluppare una varietà di competenze per renderli abili nella AR come strumento educativo.</p>	<p>Atteggiamenti: Gli allievi saranno in grado di sviluppare i giusti atteggiamenti su come usare la AR nell'educazione, mentre comprendono le sfumature di quando è lo strumento giusto da usare e perché.</p>
<p>Conoscenze: Gli allievi impareranno a conoscere i lati positivi e negativi dell'AR nell'educazione e dove è adatto all'uso.</p>	<p>Competenze: I Leaners saranno in grado di sviluppare una varietà di competenze per renderli abili nella AR come strumento educativo.</p>	<p>Atteggiamenti: Gli allievi saranno in grado di sviluppare i giusti atteggiamenti su come usare la AR nell'educazione, mentre comprendono le sfumature di quando è lo strumento giusto da usare e perché.</p>		
Competenze attese	<p>Problem Solving Imparare i vantaggi e i limiti dell'AR vi permetterà di risolvere i problemi che si presentano quando cercate di realizzare un vostro progetto.</p> <p>Fiducia Gli studenti si sentiranno più sicuri di se stessi, poiché saranno in grado di spiegare i concetti presentati in questa lezione in modo chiaro.</p> <p>Strategia cognitiva Gli allievi saranno in grado di pensare all'AR nell'educazione in modo più efficace, organizzare il materiale e i tuoi pensieri. Collaborazione Nello spiegare questi concetti agli altri, li aiuterai a capire quello che hai, il che promuoverà una collaborazione efficace tra te e i tuoi colleghi.</p>			
Attività di apprendimento	Esercizio di comprensione sul caso di studio presentato.			
Metodi di insegnamento	Power Point Prese, Migliori pratiche			
Risorse richieste	<ul style="list-style-type: none"> • Una connessione internet stabile e un dispositivo per visualizzare la lezione • Un quaderno, una penna o un pennarello per prendere appunti 			
Manuali e fogli di attività	Nessuna consegna per questa lezione.			
Durata	45 minuti			

Modulo 3	
Titolo	Aspetti dello sviluppo di app AR
Descrizione	In questo modulo, gli studenti saranno esposti alle diverse tecnologie che supportano lo sviluppo di applicazioni AR, in particolare l'hardware e il software necessari per creare contenuti educativi attraverso AR. Gli studenti vedranno come le app AR fanno apparire gli oggetti naturali nello spazio fisico e gli strumenti utilizzati (occhiali, cuffie) per aggiungere elementi interattivi all'esperienza.
Obiettivo	Sviluppare le conoscenze teoriche e tecniche essenziali e le competenze relative allo sviluppo di app AR e capire come ogni aspetto deve essere realizzato.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	45 minuti
Risorse richieste	Internet, Smartphone o Tablet per partecipante o in gruppi di 2-3
Valutazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare il proprio esercizio software attraverso l'applicazione open-source 2. Per sperimentare attraverso le applicazioni AR selezionate 3. Capire i risultati della presentazione e valutare attraverso il questionario

Lezione 1		
Titolo	Hardware per lo sviluppo di app AR	
Descrizione	Questa lezione fornirà un background teorico sull'hardware utilizzato per sviluppare app AR.	
Obiettivi	Acquisire conoscenze essenziali sull'hardware utilizzato per sviluppare app AR e identificare quello giusto per il loro progetto.	
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze
Competenze attese	Atteggiamenti	
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire le somiglianze tra i 3 diversi tipi di AR Hardware 2. Essere in grado di capire le differenze tra i 3 diversi tipi di hardware AR 3. Essere in grado di indicare 3 pro e contro dei diversi tipi di AR Hardware 	
Metodi di insegnamento	Non formale, adattabile,	
Risorse richieste	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3	
Manuali e fogli di attività	Presentazione PowerPoint in copia cartacea	
Durata	15 minuti	
Lezione 2		

Titolo	Software per lo sviluppo di app AR		
Descrizione	Questa lezione fornirà un background teorico sul software utilizzato per sviluppare app AR.		
Obiettivi	Acquisire conoscenze essenziali sui software disponibili utilizzati per sviluppare app AR.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese	Spiegare il concetto di software AR e il suo utilizzo all'educatore della vita reale		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire i diversi tipi di software AR 2. Sperimentare e fare pratica con il software open-source fornito 3. Adottare un atteggiamento positivo verso i software di AR 		
Metodi di insegnamento	Non formale, adattabile,		
Risorse richieste	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3		
Manuali e fogli di attività	Presentazione Powerpoint in copia cartacea		
Durata	15 minuti		
Lezione 3			
Titolo	Strumenti per migliorare l'esperienza AR		
Descrizione	Gli studenti saranno in grado di conoscere tutti gli strumenti utilizzati per migliorare le esperienze AR, come occhiali, cuffie AR, ecc.		
Obiettivi	Conoscere gli strumenti disponibili per migliorare l'esperienza AR ed essere in grado di identificare quello giusto per il loro progetto.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese	Spiegare il concetto di strumenti AR e il loro utilizzo nella vita reale dell'educatore		
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado di capire i diversi tipi di strumenti per sperimentare l'AR 2. Essere in grado di scegliere lo strumento adeguato in base alle proprie esigenze 3. Capire le differenze tra i diversi tipi di strumenti AR 4. Per navigare e sperimentare attraverso l'applicazione AR open source fornita 		
Metodi di insegnamento	15 minuti		
Risorse richieste	Non formale, adattabile,		
Manuali e fogli di attività	Laptop, proiettore, connessione Internet, smartphone o tablet per partecipante o in gruppi di 2-3		
Durata	Presentazione Powerpoint in copia cartacea		

Modulo 4

Titolo	Attuare progetti di AR nel patrimonio culturale
---------------	--

Descrizione	Gli allievi si impegneranno con i diversi parametri dello sviluppo di un'app AR. Il gruppo target imparerà tutte le fasi dello sviluppo di un'app AR, dalla concettualizzazione, alla ricerca di finanziamenti, all'impegno con le parti interessate esterne, al marketing e alla pubblicità. L'attenzione sarà data allo sviluppo di soft skills come la buona comunicazione, il lavoro di squadra, la scrittura professionale, ecc.
Obiettivo	Per sviluppare competenze oltre l'aspetto tecnico, imparare a collaborare per ottenere buoni risultati, fissare obiettivi e strategie, e visualizzare il successo.
Gruppo target	Professionisti di musei, educatori adulti, artisti, giovani laureati.
Accordi di tempo	Circa 45 minuti per ogni lezione del Modulo
Risorse richieste	Diversi strumenti AR per i test, computer portatili, lavagna, Internet/Wlan, spazio fisico per testare gli strumenti AR.
Valutazione	Quiz, osservazione, valutazione autonoma e tra pari

Lezione 1			
Titolo	Concettualizzazione, ricerca di fondi e implementazione		
Descrizione	Questa lezione fornirà e discuterà tutte le competenze essenziali per concettualizzare, sviluppare ed eseguire un programma educativo basato sull'AR.		
Obiettivi	<p>Per elaborare un concetto e fare una ricerca di mercato sugli strumenti disponibili (Google Play, Apple Store)</p> <p>Ricerca fonti di finanziamento (governo, sovvenzioni, capitale di rischio, ecc.)</p> <p>Assumere sviluppatori</p> <p>Stabilire un calendario per lo sviluppo dell'app (dipende dalla complessità dell'app AR)</p> <p>Per assicurarsi che l'app sia senza errori e funzioni senza problemi su vari dispositivi</p> <p>Identificare i canali di marketing (social media, campagne pubblicitarie e stampa)</p>		
Risultati di apprendimento	<p>Conoscenza:</p> <p>panoramica dei dispositivi tecnici - ultime tecnologie, prendere decisioni sul supporto tecnico, identificare partner e donatori esistenti/potenziati, varie presentazioni per i diversi stakeholder, metodi di formazione, personale del museo e visitatori, comprensione del processo di sviluppo del progetto</p>	<p>Competenze:</p> <p>ricerca e sintesi, presentazione e comunicazione, networking, pensare fuori dagli schemi, capacità di multitasking</p>	<p>Atteggiamenti:</p> <p>impegno,, apertura ai nuovi strumenti tecnici, atteggiamento amichevole, resistenza allo stress, pazienza</p>



	AR, consapevolezza del diverso livello di conoscenza di tutti i partner coinvolti che possono avere diversi livelli di conoscenza, esperienze e bisogni.		
Competenze attese	la capacità di analisi e di sintesi, di apprendimento e di risoluzione dei problemi, di adattamento a nuove situazioni, di organizzazione e di pianificazione, di comunicazione e di negoziazione		
Attività di apprendimento	1. Lavoro individuale e di squadra 3. Fare vari tipi di presentazioni 4. Test di vari dispositivi 5. Discussioni e decisioni 6. Creare diverse linee narrative per il contenuto		
Metodi di insegnamento	Brainstorming, mind mapping, jigsaw, focus group discussion, storyboarding		
Risorse richieste	Diversi strumenti AR per i test, dispositivi mobili, lavagna, Wlan, spazi fisici per i test		
Manuali e fogli di attività	Riassunto delle attività, risultati dei test, lista di criteri strutturata con diversi aspetti come peso, campo visivo, prestazioni della batteria, potenza di calcolo, ecc, Impulso per lo sviluppo della storia		
Durata	45 minuti per ogni punto		
Lezione 2			
Titolo	Soft skills essenziali per i programmi educativi		
Descrizione	Questa lezione fornirà tutte le competenze essenziali per gestire i programmi educativi, come la collaborazione, il lavoro di squadra e l'adattabilità.		
Obiettivi	Identificare e riassumere le competenze necessarie per il personale Formare le soft skills del personale		
Risultati di apprendimento	Conoscenza a gestire dispositivi tecnici, risolvere piccoli problemi tecnici, come segnalare o affrontare i problemi tecnici più grandi	Competenze leadership, motivare la squadra, flessibilità, adattabilità, comunicazione, problem solving creativo, gestione del tempo	Atteggiamenti Pazienza, entusiasmo per la tecnologia moderna, atteggiamento di lavoro positivo,
Competenze attese	Maggiore capacità di ricordare il materiale di apprendimento, acquisizione più rapida di informazioni e competenze, maggiore motivazione degli studenti		
Attività di apprendimento	1. Apprendimento pratico 2. Lavoro di squadra 3. Applicare la teoria nella pratica 4. Integrare il materiale pedagogico attuale		



Metodi di insegnamento	Spiegazione, dimostrazione, interazione
Risorse richieste	dispositivi mobili, internet/Wlan, app AR, cuffie
Manuali e fogli di attività	Linee guida e istruzioni su come usare l'app, fogli di lavoro da abbinare ai dispositivi/app
Durata	45 minuti

Attività





Activity Guide: Module 2, Lesson 1

This guide will help you practice what you learned in Lesson 1. Imagine, think and create your own AR app!

Step 1. What subject will your AR app cover? It could be anything, as long as it falls under the "education" category.

Step 2. Who is it addressed to? What is the age group and learner profile of your target group?

Step 3. What are some of the most interactive and innovative aspects of your AR app?

Step 4. Are there any tools used by the learners? For example, glasses, headsets, cubes, earphones? How do they add value to your app?

Step 5. What is the expected outcome of your AR app? How does it make learning fun and engaging?



Remember! This activity is more about innovation than technicality, so let your imagination do the work!

Modulo 3: Lezione 1 - Rompighiaccio			
Titolo	Hardware per lo sviluppo di app AR		
Descrizione	Gioco di una parola (10 minuti)		
Obiettivi	Il rompighiaccio <i>One Word</i> è progettato per permettere all'oratore/insegnante/formatore di fornire un contesto iniziale all'argomento di una riunione, e mettere tutti nella giusta mentalità per la discussione.		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese			
Attività di apprendimento	Usando questo rompighiaccio, incoraggia tutti a pensare ad un certo argomento in piccoli gruppi prima del tempo, il che potrebbe aumentare la partecipazione durante la riunione.		
Metodi di insegnamento	Lasciate ai partecipanti qualche minuto per presentarsi. Se il gruppo è più grande di 12 persone, dividete i partecipanti in gruppi più piccoli. Chiedete ai partecipanti di pensare per un minuto o due, e poi condividere con il loro gruppo una parola che descrive l'AR. Una volta che hanno condiviso con i loro gruppi, potete invitarli a condividere la loro parola con l'intera stanza.		
Risorse richieste	Possibilità di versione fisica, online e ibrida in base alla piattaforma online scelta.		
Manuali e fogli di attività	n/a		
Durata	10minuti		
Lezione 2- Rompighiaccio			
Titolo	"Preferiresti"		
Descrizione	<p>Prima di iniziare il modulo, fai sedere tutti in cerchio o chiedi loro di unirsi alla chiamata con le impostazioni della telecamera attivate. Il moderatore dovrebbe iniziare a fare il giro del tavolo e chiedere ad ogni persona una domanda "Would You Rather". Alcune domande "Would You Rather" da considerare tra i partecipanti del gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preferiresti avere solo l'estate o l'inverno per il resto della tua vita? • Preferisci fare un'escursione o vedere un film? 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Preferiresti non usare mai più i siti e le app dei social media, o non guardare mai più un altro film o uno spettacolo televisivo? • Preferiresti avere un'orribile memoria a breve termine o un'orribile memoria a lungo termine? 		
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentare i partecipanti gli uni agli altri e ai facilitatori 2. Iniziare a coinvolgere i partecipanti nelle attività del workshop e incoraggiarli a incontrare nuove persone nella stanza 		
Risultati di apprendimento	Conoscenza	Competenze	Atteggiamenti
Competenze attese			
Attività di apprendimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima di iniziare il modulo, fai sedere tutti in cerchio o chiedi loro di partecipare alla chiamata con le impostazioni della videocamera abilitate. 2. Il moderatore dovrebbe iniziare a girare intorno al tavolo e fare ad ogni persona una domanda "Would You Rather". 3. Alcune domande "Would You Rather" da considerare tra i partecipanti al gruppo: <ul style="list-style-type: none"> • Preferiresti avere solo l'estate o l'inverno per il resto della tua vita? • Preferisci fare un'escursione o vedere un film? • Preferiresti non usare mai più i siti e le app dei social media, o non guardare mai più un altro film o uno spettacolo televisivo? • Preferiresti avere un'orribile memoria a breve termine o un'orribile memoria a lungo termine? 		
Metodi di insegnamento	Prendetevi del tempo per pensare e scegliere tra due risposte. La scelta dovrebbe essere fatta dopo aver considerato l'impatto sulla persona e sugli altri partecipanti.		
Risorse richieste	Possibilità di versioni fisiche, online e ibride in base alla piattaforma online scelta.		
Manuali e fogli di attività	I partecipanti dovrebbero avere carta e penna per scrivere le loro risposte		
Durata	15 minuti		
Lezione 3 - Rompighiaccio			
Titolo	"Due verità e una bugia"		

<p>Descrizione</p>	<p>Due verità e una bugia, ed è un modo per iniziare a conoscersi e riscaldarsi! Per iniziare, ognuno si prenderà un paio di minuti per scrivere tre frasi su se stesso. Due di queste frasi devono essere una verità e una frase deve essere una bugia. Dopo aver finito di scrivere, ognuno leggerà a turno le proprie frasi e cercherà di indovinare la bugia dell'altro.</p> <p>L'obiettivo di questo gioco è di: (1) convincere gli altri che la tua bugia è vera (e che una delle tue verità è una bugia); (2) indovinare correttamente le bugie degli altri; e (3) iniziare con qualche risata!</p>		
<p>Obiettivi</p>	<p>Presentare ai partecipanti gli uni agli altri e ai facilitatori Iniziare a coinvolgere i partecipanti nelle attività del workshop</p>		
<p>Risultati di apprendimento</p>	<p>Conoscenza</p>	<p>Competenze</p>	<p>Atteggiamenti</p>
<p>Competenze attese</p>			
<p>Attività di apprendimento</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il moderatore inizia il processo dicendo due verità e una bugia (preferibilmente qualcosa che potrebbe plausibilmente essere vero) su se stessi. Permette al gruppo di indovinare la bugia. 2. Lascia circa un minuto ad ogni partecipante per pensare a due verità e una bugia su se stesso. 3. Ora, lasciate ai partecipanti un momento per imparare il nome dell'altro 4. Ognuno dei partecipanti condividerà le sue due verità e una bugia e il resto cercherà di indovinare quale frase è la bugia. Per favore, prima dite il vostro nome e la vostra affiliazione, e poi leggete le vostre tre frasi ad alta voce in nessun ordine particolare. 5. Chiedete a ciascuno degli altri partecipanti di dichiarare quale affermazione credono sia una bugia. 6. Una volta che tutti i partecipanti hanno contribuito, il partecipante che condivide rivela quale affermazione era la bugia. 7. Permettere ai partecipanti di scambiarsi brevemente domande o spiegazioni per le loro affermazioni. 		
<p>Metodi di insegnamento</p>	<p>"Leggere qualcuno di nuovo"</p>		
<p>Risorse richieste</p>	<p>Possibilità di versioni fisiche, online e ibride in base alla piattaforma online scelta</p>		
<p>Manuali e fogli di attività</p>	<p>I partecipanti dovrebbero avere carta e penna per scrivere le loro risposte</p>		

Durata	5-10 per ogni gruppo
--------	----------------------

Scopo della Guida per il formatore

Questa guida ha lo scopo di integrare le conoscenze che avete acquisito dai moduli creati dal consorzio **MuseumAR**. Nei moduli, avete appreso le basi dell'AR, come l'AR è usata nell'educazione, gli aspetti tecnici di essa, così come i diversi modi in cui può essere usata nel settore dei beni culturali e dei musei. In questa guida, troverete materiale che vi aiuterà a definire il vostro ruolo di formatore, mostrandovi le competenze essenziali, letture e materiali aggiuntivi. In particolare, troverete:

- Competenze essenziali per i formatori;
- Modi per migliorare i vostri metodi di consegna;
- Materiale di lettura per approfondire la tua comprensione dell'AR e del suo utilizzo nel settore dei beni culturali;

Competenze essenziali per i formatori

1. Capacità di comunicazione avanzate

Una delle qualità e abilità essenziali che bisogna avere come formatore efficace è la **comunicazione**. Infatti, quando si sta formando gli altri, si può facilmente fare o rompere la loro esperienza se non si sta comunicando direttamente. Un formatore dovrebbe essere bravo a spiegare i concetti, prestare attenzione alle preoccupazioni dei suoi studenti e affrontare le barriere all'apprendimento.

Per essere un formatore stimolante e coinvolgente, è importante essere **bravo ad ascoltare, interrogare, spiegare e dare feedback**, imparando a comunicare tutto.

2. Capacità organizzative avanzate

Una forte organizzazione può portarti lontano nella tua responsabilità di formatore. **Abilità come la gestione del tempo, sono essenziali nella pianificazione e nella consegna delle lezioni**. Nell'apprendimento, nella formazione e nello sviluppo, **i formatori devono completare vari compiti prima di distribuire un programma di formazione**. Dalla raccolta di tutti i materiali necessari alla consegna della formazione in modo efficiente, padroneggiare l'organizzazione è vitale.

Un'abilità critica per i formatori è la **risoluzione dei problemi, poiché più si è organizzati, si possono risolvere i problemi che appaiono attivamente**. Questo porterà ad un'eccellente esperienza di apprendimento, poiché avrete pianificato tutto in anticipo.

3. Capacità di adattamento

Durante la consegna del materiale didattico, le cose possono non accadere come ci aspettiamo. Ritardi, problemi con la connettività internet, materiale perso possono accadere. **Come formatore, è vantaggioso se sei preparato a queste emergenze, essendo adattabile**. Avere un piano B per le tue lezioni è essenziale.

4. Entusiasmo per l'apprendimento permanente

Come formatore, dovresti sempre sforzarti di approfondire le tue conoscenze sulla tua disciplina. **Sviluppare abitudini di apprendimento permanente** in modo da poter stare al passo con tutti i progressi dell'AR nell'industria museale è la chiave. Come formatore, investire nell'apprendimento permanente ti rende **capace di entrare in empatia con i tuoi studenti e capire il processo di apprendimento dalla loro prospettiva**. Se continuate a imparare, non dimenticherete mai cosa vuol dire essere un discente

5. Capacità di ricerca avanzate

Il pensiero innovativo fa parte dell'essere un formatore. Invece di seguire i vecchi modi di insegnare, i formatori dovrebbero essere in grado di sperimentare contenuti interattivi e divertenti nelle loro lezioni. Questo può aiutare il processo di apprendimento a diventare più interattivo e divertente. Le capacità di ricerca ti aiuteranno ad adattare il tuo materiale, a renderlo più contemporaneo e a capire i bisogni del tuo gruppo target. In quanto tale, cercare nuovi modi di fare è vantaggioso per espandere le tue conoscenze, così come offrire lezioni di qualità.

Migliorare i vostri metodi di consegna

1. Mentimeter

Mentimeter dà voce ad ogni studente investendo nella partecipazione di tutti gli studenti, non solo quelli con la voce più forte. Mentimeter ti permette di testare le conoscenze dei tuoi studenti, raccogliere feedback e chiedere loro di riflettere immediatamente con le nostre funzioni di sondaggio dal vivo. Come formatore, è possibile **utilizzare nuvole di parole**, domande aperte e altro ancora per aumentare l'interattività durante l'apprendimento.

Link: <https://www.mentimeter.com/>

2. Canva

Canva ti permette di mettere in gioco la tua creatività, mentre crei poster, inviti, dispense e altro. L'aggiunta di elementi grafici e visivi eccitanti al processo di apprendimento lo rende più interessante e divertente.

Link: <https://www.canva.com/>

3. Kahoot!

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco, usata come tecnologia educativa nelle scuole e in altre istituzioni educative. I suoi giochi di apprendimento, "kahoots", sono quiz a scelta multipla generati dall'utente a cui si può accedere tramite un browser web o l'applicazione Kahoot.

Link: <https://kahoot.com/>

4. Classtime

Classtime dà la possibilità ai formatori di ricevere un feedback immediato su ciò che i loro studenti hanno capito dal materiale.

Link: <https://www.classtime.com/en/>

5. Sondaggio ovunque

Poll Everywhere permette agli studenti di scegliere tra una varietà di tipi di attività che permette loro di visualizzare le risposte in tempo reale, come domande e risposte aperte, scelta multipla e nuvole di parole. Ogni tipo di attività incoraggia la partecipazione del pubblico e aiuta i formatori a raccogliere un diverso tipo di feedback.

Link: <https://www.polleverywhere.com/>

Materiale di lettura aggiuntivo

Di seguito troverete una varietà di video e materiale di lettura per completare la vostra conoscenza sull'AR, rendendovi un trainer più efficace.

1. Realtà aumentata nell'inclusione educativa. Una revisione sistematica sull'ultimo decennio.

Link: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01835/full>

2. La realtà aumentata come risorsa per migliorare l'apprendimento nella classe di educazione fisica

Link: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7277744/>

3. L'impatto di un'applicazione di realtà aumentata sulla motivazione di apprendimento degli studenti

Link: <https://www.hindawi.com/journals/ahci/2019/7208494/>

4. Oltre i Pokémon: La realtà aumentata è uno strumento di design universale per l'apprendimento

Link: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244017737815>

5. Realtà aumentata nell'educazione | Trasformare l'esperienza di apprendimento | Fingent

Link: https://www.youtube.com/watch?v=iJ_gb6MuLhU

6. Come l'AR sta avviando una nuova realtà digitale nel settore museale | Brendan Ciecko | ARIA

Link: https://www.youtube.com/watch?v=bUTex8tQ_SE

7. La realtà aumentata in classe - 8 divertenti app AR

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=MArFzB6UM7o>

