

# E LEARNING e gli STRUMENTI FORMATIVI INNOVATIVI

**PERCEZIONE  
APPRENDIMENTO  
MOVIMENTO  
EMOZIONE**

***IL FUTURO E' GIA' PRESENTE***

un'esperienza  
sensazionale,  
coinvolgente e interattiva  
per entrare in contatto  
con nuovi spazi, per  
conoscere e capire, per  
interagire e sperimentare.

**ESPERIENZE SENSORIALI  
COMPLETE CHE UNISCONO  
L'ASPETTO INFORMATIVO  
ALLA DIMENSIONE LUDICA**

# VR e AR ovvero Realtà Virtuale e Realtà Aumentata

## REALTÀ VIRTUALE

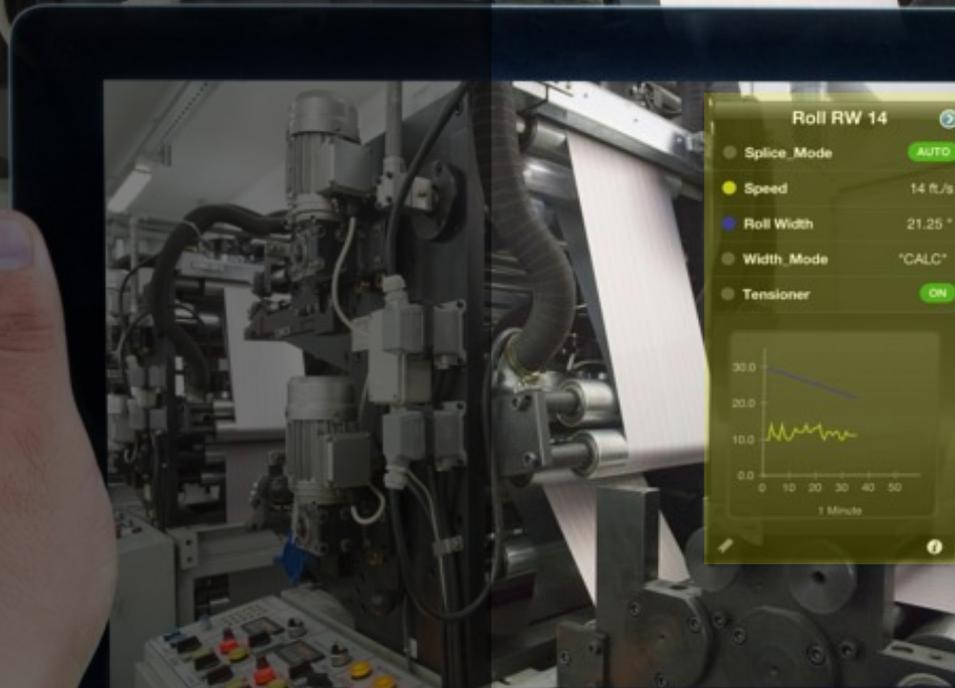
Simulazione ed elaborazione di una situazione reale con la quale il soggetto umano può interagire sino a dare a chi la sperimenta l'impressione di trovarsi realmente immerso in quell'ambiente .



# VR e AR ovvero Realtà Virtuale e Realtà Aumentata

## REALTÀ AUMENTATA

Si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni aggiuntive non visibili e percettibili dai sensi umani



# REALTÀ VIRTUALE

La Realtà Virtuale si basa sulla tecnologia del Real Time Render grazie alla quale l'utente può calarsi in situazioni di realtà simulata, con una forte sensazione d'immersione.



Nata per il gaming, questa tecnologia trova spazio ed applicazione in molteplici settori. Dall'architettura alle simulazioni di impatto ambientale, dall'interior design allo yacht design, dal settore industriale al turismo e valorizzazione storica di musei e mostre, fino ad arrivare alla formazione, all'istruzione e all'educazione



# REALTÀ VIRTUALE

L'esperienza virtuale, diventa interattiva e multisensoriale. Gli ambienti e gli scenari ricreati ad hoc reagiscono ad input ed eventi generati dal visitatore/utente fornendo spunti di interazione, di divertimento e informazioni utili all'approfondimento di diverse tipologie di situazioni ed argomenti



Camminare all'interno di un edificio o di un'abitazione prima che siano costruiti, cambiarne i colori, i materiali e le luci, studiandone l'ambiente esterno e l'impatto sul territorio circostante. Visitare un'attrazione turistica, studiare un'opera d'arte, cogliendone la storia e le peculiarità



# REALTÀ VIRTUALE

Tutto questo, e molto altro, immergendosi completamente in scenari virtuali attraverso una realistica percezione degli elementi, dello spazio e delle profondità.



# REALTÀ AUMENTATA

## UNA SCUOLA... AUMENTATA

VANTAGGI DELLA REALTÀ AUMENTATA  
NELL'APPRENDIMENTO



facilitazione dell'apprendimento grazie alla sperimentazione attiva all'interno della realtà fisica

# REALTÀ AUMENTATA



## UNA SCUOLA... AUMENTATA

Sfogliare virtualmente l'opera e fruire di contenuti  
addizionali quali immagini, video, animazioni 3d e  
narrazioni vocali allo scopo di rendere le tematiche più  
facilmente comprensibili

# REALTÀ AUMENTATA

PROFESSIONISTI E TECNICI ... AUMENTATI

La possibilità di gestire agevolmente la nuova tecnologia, consente a professionisti, tecnici di presentare il progetto al proprio cliente in modalità totalmente inconsueta, attraente e interattiva. Nel nostro corso formativo all'utilizzo della realtà aumentata vengono forniti gli elementi di orientamento e gli approcci più condivisi, utili per stimare e capire il valore aggiunto della tecnologia rispetto ai propri obiettivi e le tantissime opportunità che si stanno prospettando con la veloce maturità di questa innovativa tecnologia di visualizzazione interattiva.



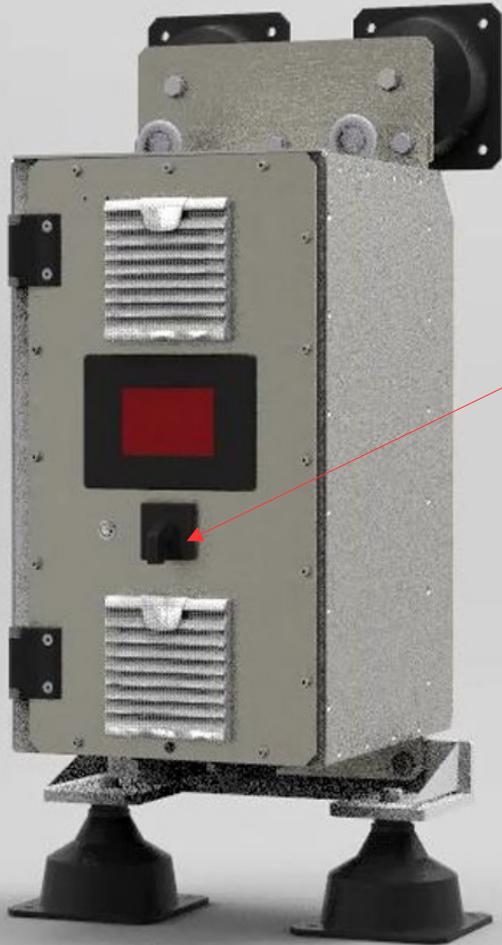
# REALTÀ AUMENTATA



La formazione moderna non può privarsi della “realtà aumentata” Le piattaforme di E-learning project uniscono le modalità standard di fruizione dei corsi on line con momenti di augmented reality.

Facilitazione dei processi di apprendimento, data dalla sperimentazione attiva all’interno della realtà fisica

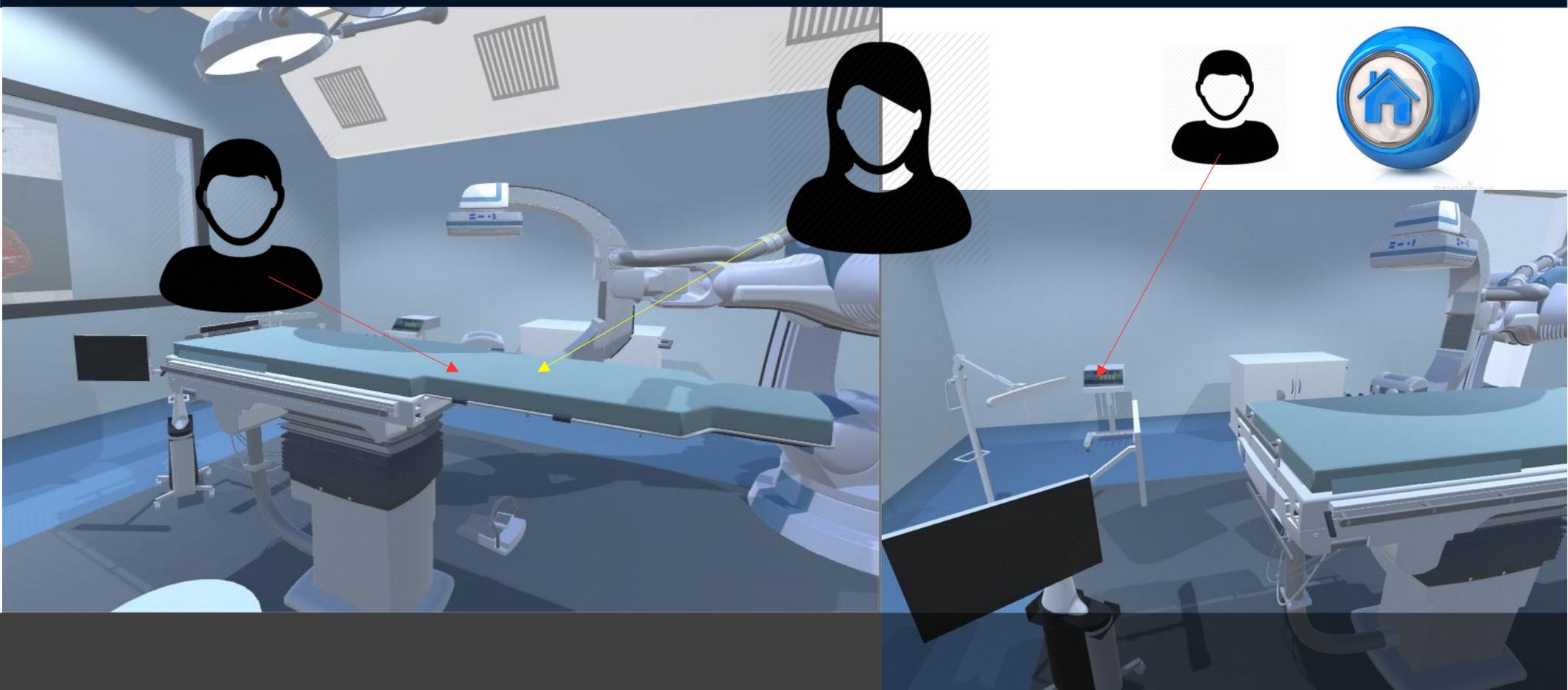
# REALTÀ AUMENTATA



Nuovo mercato d'interesse per i campi della ricerca, dell'apprendimento e delle soluzioni tecnologiche innovative in grado di garantire una migliore sedimentazione della conoscenza.



# E LEARNING con ausilio della VR e della AR



Proponiamo quindi una piattaforma moderna per l'apprendimento e l'insegnamento, creando un sistema innovativo che aiuterà gli istituti di istruzione e di formazione a divulgare i loro programmi di studio nel modo più attraente ed efficace per gli studenti.

# CONCLUSIONI

## A CHI È RIVOLTO

Centri di formazione professionale, CCIAA, Consorzi e Filiere produttive, Associazioni di categoria, Scuole elementari, secondarie, Università, Agenzie di istruzione

## OBIETTIVI

Introdurre nuovi metodi di insegnamento, attuabili a diversi livelli nel sistema educativo; - Incrementare l'attrattiva e quindi l'efficacia delle risorse per l'istruzione; - Portare l'insegnamento più vicino alla realtà; - Aumentare la motivazione di tutte le persone implicate nel processo educativo/formativo; - Sostenere ed incoraggiare l'apprendimento basato sulla scoperta.