

SCUOLE ED EDUCAZIONE

Laboratori immersivi e interattivi

Il corpo umano, un ecosistema, un luogo del passato: esplorabili in uno spazio in cui gli studenti possono entrare, senza visori, con personaggi da interrogare.

Ciò che è difficile vedere su una pagina diventa un luogo in cui entrare.

I laboratori immersivi e interattivi portano fenomeni, luoghi e relazioni difficili da osservare in uno spazio in cui gli studenti possono entrare: pareti proiettate, sale immersive, totem e tavoli interattivi, con personaggi conversazionali da interrogare. L'interazione conta quando aiuta a osservare, fare domande e discutere. Disposizione dello spazio, ritmo dei contenuti e attività sono progettati con docenti ed esperti della materia; analisi e discussione continuano dopo l'esperienza.

0

**VISORI: IMMERSIONE
GLASSES-FREE**

3

**COSE OSSERVATE
IN OGNI
LABORATORIO**

40+

LINGUE

I PROBLEMI CHE RISOLVIAMO PER SCUOLE, UNIVERSITÀ E ISTITUZIONI EDUCATIVE

01 — SCALA E SPAZIO SU UNA SLIDE

Cellule, ecosistemi ed edifici appiattiti in uno schema

Proiettata a scala di stanza, una struttura si può girare intorno, confrontare e discutere. Gli studenti vedono relazioni che uno schema nasconde e fanno domande che una slide non suggerisce.

PER CHI

Scuole primarie e secondarie; università e facoltà scientifiche; musei, science center e parchi con programmi educativi; biblioteche e istituzioni culturali; reti di scuole che condividono uno spazio immersivo.

FORMATO

Negli spazi della scuola, in musei e science center partner o nelle sale immersive e-REAL; pareti proiettate, sale immersive, totem, tavoli interattivi, senza visori. Materia, spazio, dispositivi, dimensione del gruppo, durata, accessibilità e attività prima e dopo il laboratorio definiti con la scuola e i suoi partner scientifici.

02 — VISORI E ISOLAMENTO

La realtà virtuale separa gli studenti tra loro e dal docente

L'immersione senza visori tiene il gruppo nello stesso spazio: tutti vedono la stessa cosa, parlano, indicano, e il docente guida. Nessun dispositivo da gestire, nessun malessere, nessuno escluso.

03 — UNA VISITA SENZA SEGUITO

La gita al museo finisce all'uscita

Le attività prima e dopo il laboratorio sono progettate con il docente. L'osservazione continua in classe: confrontare spiegazioni, tornare alle fonti, spiegare ciò che si è visto.





DENTRO LA SOLUZIONE

Entra. Osserva. Chiedi. Spiega.

01 Scegli ciò che conta

Un concetto, un processo o un luogo in cui scala, spazio o movimento aiutano a capire: il corpo umano, un ecosistema, un sito storico, un ambiente scientifico.

02 Esplora insieme

Studenti e docenti osservano, interagiscono, interrogano personaggi e oggetti, discutono ipotesi e collegano l'esperienza alle fonti.

03 Rielabora

Confronta osservazioni e spiegazioni; torna ai passaggi che richiedono più evidenze. Orientamento nello spazio, collaborazione e discussione, capacità di spiegare dopo l'esperienza.

04 Scienze naturali in uno spazio interattivo

Al Museo Regionale di Scienze Naturali di Torino proiezioni, ricostruzioni e interazioni permettono ai visitatori di esplorare ecosistemi e interrogare figure storiche.

COSA RICEVI

Uno spazio progettato

Disposizione, ritmo e contenuti costruiti con docenti ed esperti.

Personaggi da interrogare

Scienziati, esploratori, figure del passato.

Prima e dopo

Attività che collegano il laboratorio alle lezioni.

Senza visori

Tutti nello stesso spazio, insieme.

Parti da un laboratorio

Scegli una materia e un argomento in cui lo spazio fa la differenza: il corpo umano, un ecosistema, un sito storico. Progettiamo il laboratorio con i tuoi docenti e, se vuoi, con un museo partner; due classi lo vivono; guardiamo insieme che cosa gli studenti hanno saputo spiegare dopo.

FUNZIONA CON I DIALOGHI CON PERSONAGGI E IDEE

I personaggi che gli studenti interrogano nel laboratorio sono gli stessi avatar conversazionali che possono incontrare in classe prima e dopo, su una base di conoscenza curata.

PARTE DELL'OFFERTA SCUOLE ED EDUCAZIONE

Una delle cinque soluzioni e-REAL per l'educazione. Le sale immersive e gli ambienti proiettati e-REAL sono progettati e realizzati da e-REAL Labs, con l'immersione senza visori come principio.

PARLIAMOCI

Prenota una demo su www.e-real.net o proponici una classe per un pilota.

CONTATTO

Danils Vanags
danils@logosnet.org

e-REAL[®]
by LOGOSNET

