

# An Adult Digital Education Skills Kit to Foster Employability



## Guida online all'uso del Toolkit DESK



Cofinanziato dal  
Programma Erasmus+  
dell'Unione europea

Codice del progetto: 2018-1-EL01-KA204-047819

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. La presente pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore, pertanto la Commissione non potrà essere ritenuta responsabile di qualunque uso che verrà fatto delle informazioni ivi contenute.



## Indice

<b>Introduzione</b>	2
<b>Descrizione del corso DESK</b>	3
Destinatari della formazione	3
Struttura del corso di studi	3
Ripartizione delle ore	8
Lingua	8
Valutazione	8
<b>Descrizione del Toolkit DESK</b>	9
Risorse didattiche	9
La piattaforma LMS DESK	13
Registrazione LMS DESK per gli utenti	13
<b>Come accedere ai contenuti di Realtà Aumentata</b>	18
Come scaricare l'app Zappar sul vostro smartphone	18
<b>Informazioni utili per accedere al corso DESK</b>	20
Come tradurre una pagina web con Chrome	20
Come cambiare i sottotitoli su un video YouTube	20
<b>Trasferire la pratica RA ad altri campi dell'istruzione</b>	21
Introdurre l'RA in una sessione formativa / classroom	21
Progettare e sviluppare esperienze di RA	21
Preparazione	21
Durante la sessione	21
Valutazione	22



## INTRODUZIONE

La presente Guida è il quinto output intellettuale del progetto europeo dal titolo «An Adult Digital Education Skills Kit to Foster Employability (DESK)», un set di competenze per l'educazione digitale degli adulti atto a promuovere l'occupabilità, con il codice 2018-1-EL01-KA204-047819.

Il progetto DESK ha lo scopo di aiutare i formatori adulti a sostenere gli allievi nel migliorare/arricchire le loro competenze digitali. Inoltre, mostra l'efficacia delle applicazioni di RA per accrescere le suddette competenze. Come è emerso durante le ricerche del progetto DESK, con l'introduzione della tecnologia RA nel processo di apprendimento si arriva a una maggiore partecipazione attiva da parte degli allievi, il che, a sua volta, fa sì che la conoscenza e le competenze siano più durature.

I deliverable del progetto sono stati divisi in cinque distinti output intellettuali interconnessi tra loro, e portano alla creazione finale del Digital Education Skills Kit. Sono:

Output intellettuale 1 (IO1). Esame avanzato sull'applicazione di Realtà Aumentata nell'istruzione

Output intellettuale 2 (IO2). Corso di studi del Digital Education Skills Kit (DESK) per adulti

Output intellettuale 3 (IO3). Casi studio di RA per la formazione degli adulti

Output intellettuale 4 (IO4). Toolkit DESK

Output intellettuale 5 (IO5). Guida online all'uso del Toolkit DESK

Questa Guida (IO5) fa da complemento ai primi quattro output intellettuali elaborati all'interno del progetto; è anche un'iniziativa per fornire materiale utile a formatori, allievi, organizzazioni ecc. e metterli così in condizione di utilizzare il corso DESK.

Consiste in cinque parti:

- Descrizione del corso DESK. In questo capitolo troverete informazioni sul corso stesso, sulla struttura del programma di studi e su quella dei moduli.
- Descrizione del Toolkit DESK. In questo capitolo troverete informazioni sulle risorse incluse nel toolkit e su come registrarsi sulla piattaforma LMS.
- Come accedere ai contenuti di Realtà Aumentata. In questo capitolo imparerete ad accedere ai contenuti RA inclusi nel corso DESK.
- Informazioni utili per accedere al corso DESK. In questo capitolo vengono fornite alcune informazioni utili per facilitare l'uso del corso DESK.
- Trasferire la pratica RA ad altri campi dell'istruzione. In questo capitolo vengono fornite informazioni su come un formatore/insegnante può includere l'esperienza di RA in una sessione.

## Descrizione del corso DESK

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) si sono infiltrate in tutti gli ambiti della vita lavorativa. In questo contesto, l'alfabetizzazione digitale è diventata un fattore chiave per consentire la partecipazione nella moderna società della conoscenza. Consiste nella capacità degli allievi di utilizzare strumenti ICT e servizi di rete per accedere, recuperare, creare, modificare, integrare, condividere e valutare le informazioni, con lo scopo di risolvere i problemi e, infine, di prendere parte attiva nella moderna società della conoscenza.

### Destinatari della formazione

Il corso DESK è rivolto sia ai formatori adulti che intendono aiutare gli allievi ad acquisire le necessarie competenze digitali, sia agli allievi adulti che devono mettersi in pari con la richiesta di competenze digitali. L'obiettivo principale è consentire agli allievi di sviluppare competenze e comportamenti digitali di base che sono richiesti nei moderni posti di lavoro, oltre che incidere profondamente sulla moderna cultura digitale e sulla cittadinanza elettronica.

### Struttura del corso di studi

Il corso DESK è strutturato in sette diversi moduli indipendenti che seguono l'input ricevuto dall'analisi della ricerca condotta nell'ambito dell'IO1 e dell'IO2.

Nello specifico, i moduli DESK sono:

Modulo del corso di studi	Descrizione del modulo	Argomenti	Durata prevista
1. Introduzione	Questa sezione servirà agli adulti per comprendere quali sono le competenze digitali e come è organizzato il corso.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definizione di competenze digitali</li> <li>2. Alfabetizzazione digitale nei luoghi di lavoro</li> <li>3. Informazioni sul corso DESK</li> </ol>	2 ore di teoria
2. Interfacce utente digitali	Questa sezione fornisce una guida sulle diverse interfacce utente digitali, oggi disponibili su vari dispositivi elettronici.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione all'interfaccia utente digitale</li> <li>2. Tipi di interfacce utente (per computer da tavolo, tablet, smartphone)</li> <li>3. Principali componenti di un sistema di interfaccia utente</li> <li>4. Esempi di comuni interfacce utente</li> <li>5. Linee guida per adulti all'uso di interfacce utente</li> </ol>	12 ore (8 ore di teoria e 4 ore di pratica)

### Quali sono le competenze digitali?

Le competenze digitali vengono definite come una serie di capacità per usare dispositivi digitali, applicazioni di comunicazione e reti, al fine di accedere alle informazioni e di gestirle.

[en.unesco.org](http://en.unesco.org)

3. Elaborazione delle informazioni	Questa sezione si propone di prestare assistenza agli allievi sull'individuazione, il recupero dei dati digitali e la valutazione dei loro contenuti. È inclusa anche la modalità con cui vengono memorizzati, gestiti e organizzati i dati digitali.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Come utilizzare i motori di ricerca per trovare le informazioni</li> <li>2. Come valutare l'attendibilità delle informazioni online</li> <li>3. Come classificare le informazioni in modo metodico utilizzando file e cartelle</li> </ol>	12 ore (8 ore di teoria e 4 ore di pratica)
4. Comunicazione digitale	Questa sezione tratta i diversi mezzi di comunicazione e collaborazione digitali di base.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione alla comunicazione digitale</li> <li>2. Strumenti comuni della comunicazione digitale</li> <li>3. Regole della comunicazione online (Netiquette)</li> </ol>	12 ore (8 ore di teoria e 4 ore di pratica)
5. Creazione di contenuti digitali	Questa sezione si propone di trattare i diversi modi di creare e gestire contenuti digitali di base.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso dei pacchetti base per creare contenuti (p.es. file di testo, tabelle)</li> <li>2. Uso delle basilari funzioni di modifica</li> <li>3. Linee guida per la creazione di contenuti</li> </ol>	12 ore (8 ore di teoria e 4 ore di pratica)
6. Sicurezza delle informazioni digitali	Questa sezione si propone di trattare alcune minacce nel mondo digitale e anche di definire quali sono i dati personali e come proteggerli. Inoltre, sono incluse anche le questioni che riguardano il copyright delle informazioni digitali.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Minacce nel mondo digitale</li> <li>2. Dati personali</li> <li>3. Copyright delle informazioni digitali (licenze Creative Commons)</li> </ol>	6 ore (6 ore di teoria)
7. Introduzione alla Realtà Aumentata	Questa sezione fornirà un'introduzione alla RA: definizione, concetti, applicazioni hardware e software.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concetti fondamentali di RA</li> <li>2. Dispositivi / hardware di RA</li> <li>3. Software / applicazioni di RA</li> <li>4. Come sviluppare le applicazioni di RA</li> </ol>	12 ore (8 ore di teoria e 4 ore di pratica)

Il corso DESK è destinato ai principianti senza alcuna conoscenza nel campo. Terminato questo corso, gli allievi dovrebbero essere in grado di perfezionare le loro competenze digitali passando al livello "Utente abile" nel modulo 2, al livello "Utente indipendente" nei moduli 3-5, e al livello "Utente base" nei moduli 6 e 7, secondo le "Competenze digitali Ue".

Ciascun modulo DESK è stato elaborato in una presentazione PowerPoint, convertito in formato SCORM e caricato sulla piattaforma LMS DESK. Tutti i moduli DESK sono stati strutturati allo stesso modo, come segue.

Ciascun modulo focalizza l'attenzione su un determinato ambito, presentato nella prima slide, come mostrato nella seguente immagine.



Gli obiettivi del modulo e il tempo stimato richiesto vengono presentati nella terza slide, come mostrato qui sotto.



Ciascun modulo è illustrato in diversi argomenti presentati nella quarta slide, come mostrato nella seguente immagine.



**Argomenti del modulo**


Questo modulo consiste nei seguenti argomenti

↓

ARGOMENTI	ARGOMENTI DEL MODULO
1	Introduzione sulle diverse interfacce utente
2	Tipi di interfacce utente e loro campi di applicazione
3	Elementi principali delle interfacce utente
4	Esempi di interfacce utente utilizzate frequentemente
5	Linee guida per adulti all'uso delle interfacce utente

Contenuto del progetto: 2018-1-EL01-KA204-047819  
Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. La presente pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore, per le quali la Commissione non potrà essere ritenuta responsabile di qualunque errore che non è sotto la sua diretta responsabilità.

Il contenuto didattico di ciascun modulo contribuisce a mettere in evidenza il suo tema principale. Ciascun modulo comprende il più possibile attività didattiche per gli allievi. La progressione nell'apprendimento è assicurata mettendo in atto meccanismi sempre più complessi, dove si prevede che gli studenti siano in grado di trattare queste attività.



**4.2 Email**

Ora è il tuo turno!  
Devi svolgere il seguente

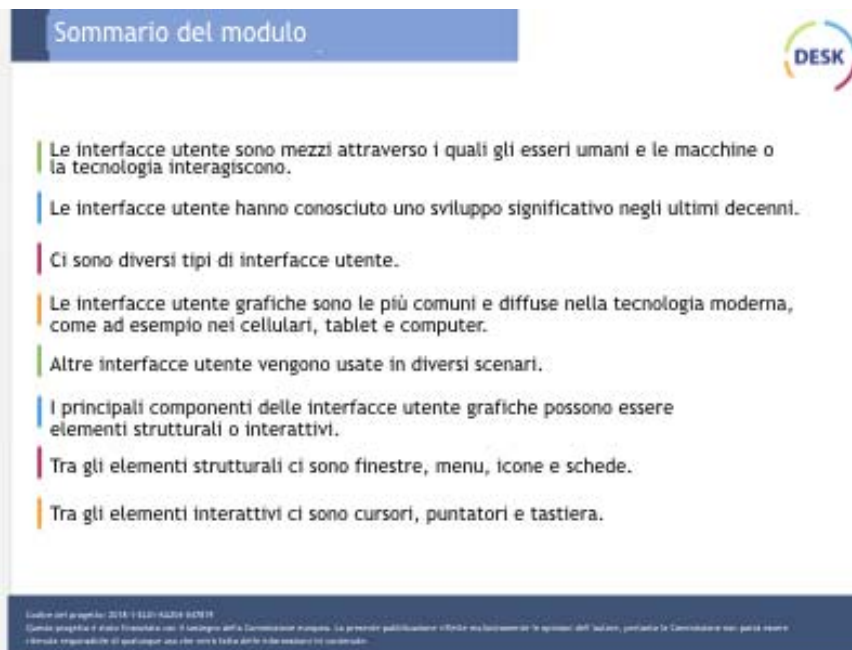
**COMPITO**

- Creare un account Gmail.
- Spedire un'email al partner del consorzio DESK al seguente indirizzo: [euprojects@e-sl.gr](mailto:euprojects@e-sl.gr)
- Nella tua email devi scrivere commenti sul corso fin qui svolto.
- Non dimenticare di aggiungere un oggetto alla tua email.

Serve aiuto?  
Scansiona

Contenuto del progetto: 2018-1-EL01-KA204-047819  
Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. La presente pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore, per le quali la Commissione non potrà essere ritenuta responsabile di qualunque errore che non è sotto la sua diretta responsabilità.

Un sommario del modulo viene presentato alla fine, in forma di elenco puntato.



### Sommarrio del modulo

- Le interfacce utente sono mezzi attraverso i quali gli esseri umani e le macchine o la tecnologia interagiscono.
- Le interfacce utente hanno conosciuto uno sviluppo significativo negli ultimi decenni.
- Ci sono diversi tipi di interfacce utente.
- Le interfacce utente grafiche sono le più comuni e diffuse nella tecnologia moderna, come ad esempio nei cellulari, tablet e computer.
- Altre interfacce utente vengono usate in diversi scenari.
- I principali componenti delle interfacce utente grafiche possono essere elementi strutturali o interattivi.
- Tra gli elementi strutturali ci sono finestre, menu, icone e schede.
- Tra gli elementi interattivi ci sono cursori, puntatori e tastiera.

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Le opinioni pubblicate riflettono esclusivamente le opinioni dell'autore, pertanto la Commissione non potrà essere ritenuta responsabile di qualsiasi uso che non è fatto delle informazioni contenute.

Per ciascun modulo vengono proposte risorse aggiuntive per arricchire ulteriormente l'esperienza degli allievi.



### Risorse aggiuntive

-  **Interfaccia utente grafica**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Graphical\\_user\\_interface](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphical_user_interface)
- Interfaccia utente**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/User\\_interface](https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface)
- Interfaccia a riga di comando**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Command-line\\_interface](https://en.wikipedia.org/wiki/Command-line_interface)
- Interfaccia tastiera**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_keyboard](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_keyboard)
- Puntatore**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Pointer\\_\(user\\_interface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pointer_(user_interface))
- Dispositivi di input**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Input\\_device](https://en.wikipedia.org/wiki/Input_device)
- Tecniche interattive**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Interaction\\_technique](https://en.wikipedia.org/wiki/Interaction_technique)
- Social Media**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Social_media)
- Sistema Operativo**  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Operating\\_system](https://en.wikipedia.org/wiki/Operating_system)

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Le opinioni pubblicate riflettono esclusivamente le opinioni dell'autore, pertanto la Commissione non potrà essere ritenuta responsabile di qualsiasi uso che non è fatto delle informazioni contenute.

La struttura del materiale didattico e le attività proposte mirano ad assistere i formatori nel soddisfare le esigenze dei loro allievi, adattando l'apprendimento alla conoscenza, alle competenze e ai comportamenti preesistenti di questi ultimi. Inoltre, i formatori possono scegliere il "percorso" didattico che meglio si confà agli allievi. Le attività teoriche e pratiche proposte sono concepite per





aiutare i formatori a promuovere un approccio esplorativo alla conoscenza e per incoraggiare gli allievi a studiare, fare ricerche e partecipare attivamente, al fine di raggiungere i risultati didattici attesi. L'ultimo modulo, in particolare, richiede un livello più avanzato di conoscenza e competenza. Tale modulo può rivolgersi in uguale misura ai formatori adulti che non hanno una specifica preparazione tecnica. Inoltre, ai formatori è data l'opportunità di saperne di più sulla progettazione delle attività di RA per sostenere le loro sessioni.

### Ripartizione delle ore

La durata totale del corso DESK è di 68 ore, 48 ore di teoria e 20 ore di pratica. La ripartizione proposta è indicativa. I formatori dovrebbero programmare le loro sessioni in base alle attitudini all'apprendimento, agli interessi e alla conoscenza ed esperienze preesistenti degli allievi.

### Lingua



Il corso DESK è disponibile in 7 lingue: inglese, greco, rumeno, italiano, spagnolo, ceco e polacco.

### Valutazione

La valutazione di ciascun modulo avviene tramite un questionario a risposta multipla (cinque), relativo al contenuto del materiale presentato.

## Descrizione del Toolkit DESK

### Risorse didattiche

Il Toolkit DESK include tutte le risorse didattiche elaborate nell'ambito dell'IO5 che formatori e allievi adulti hanno l'opportunità di utilizzare. Nello specifico, sono:

IO1: Esame avanzato sull'istruzione utilizzando la Realtà Aumentata



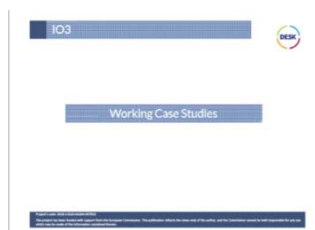
IO2: Sommario del questionario



IO2: Corso di studi Adult Digital Education Skills Kit (DESK)



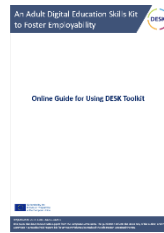
IO3: Casi studio di RA per la formazione degli adulti



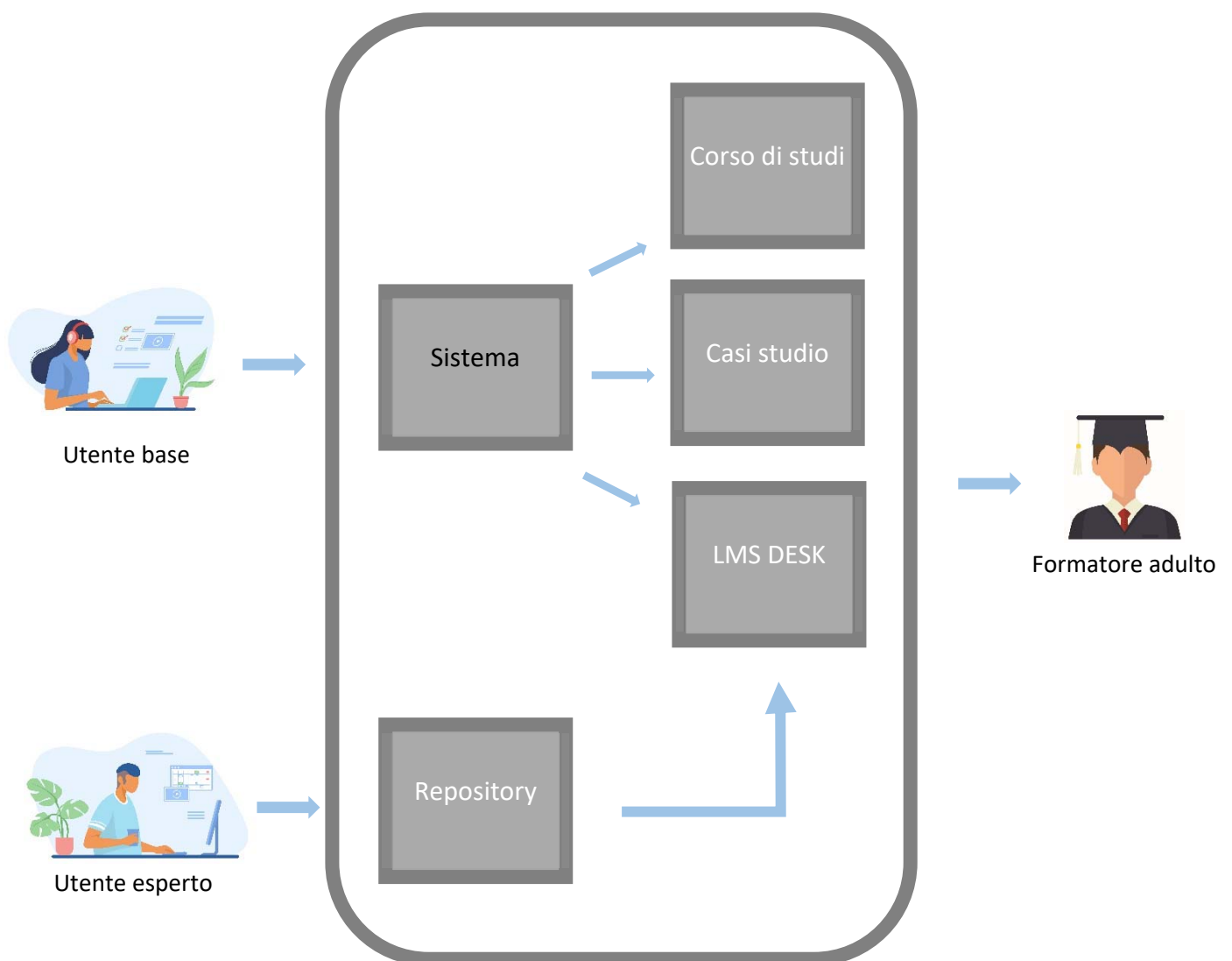
IO4: LMS DESK



## IO5: Guida online all'uso del Toolkit DESK



I formatori possono scegliere il “percorso” educativo in base alla conoscenza e all’esperienza precedenti dei loro allievi. Gli utenti esperti possono avere accesso diretto al repository DESK per esaminare tutti i materiali prodotti e creare un percorso di apprendimento per i loro allievi o per se stessi. A supporto degli utenti base è stato elaborato un sistema con percorsi guidati.



La tabella seguente presenta il sistema elaborato che consente a formatori e allievi adulti di identificare le competenze in base al Quadro di competenza digitale 2.0 (DigComp 2.0) che vogliono sviluppare, e li aiuta a selezionare le necessarie risorse DESK. La tabella fa riferimento agli argomenti DESK quando vengono trovati sull'LMS DESK. Per esempio, l'unità di apprendimento DESK 2.1 si riferisce all'unità 1 del Modulo 2 del corso DESK. I casi studio DESK si possono collocare nel pannello degli strumenti DESK. La Realtà Aumentata è indicata dove questa viene utilizzata nel nome del caso studio.

Competenza	Target Group	Risultati dell'apprendimento	Risorse / unità / casi studio		Valutazione
Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati	Formatori, allievi adulti, stakeholder, organizzazioni che forniscono formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di utilizzare i motori di ricerca per trovare le informazioni</li> <li>- Essere in grado di valutare l'attendibilità delle informazioni online</li> <li>- Essere in grado di classificare le informazioni in modo metodico utilizzando file e cartelle</li> </ul>	Corso DESK	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	La valutazione del corso si basa su un questionario a scelta multipla
			Casi studio RA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendere un'ordinazione</li> <li>- Biglietteria automatica</li> <li>- Quelli inclusi nei relativi moduli</li> </ul>	
Comunicazione e collaborazioni	Formatori, allievi adulti, stakeholder, organizzazioni che forniscono formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale di base</li> <li>- Essere in grado di applicare le regole della comunicazione online</li> </ul>	Corso DESK	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 4.2, 4.3	La valutazione del corso si basa su un questionario a scelta multipla
			Casi studio RA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invio dei messaggi Gmail</li> <li>- Quelli inclusi nei relativi moduli</li> </ul>	
Creazione di contenuti digitali	Formatori, allievi adulti, stakeholder, organizzazioni che forniscono formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di utilizzare diversi strumenti per la creazione di contenuti in diversi formati</li> </ul>	Corso DESK	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 5.1, 5.2, 5.3	La valutazione del corso si basa su un questionario a scelta multipla
			Casi studio RA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Completare un corso di studi</li> <li>- Quelli inclusi nei relativi moduli</li> </ul>	
Sicurezza	Formatori, allievi adulti, stakeholder, organizzazioni che forniscono formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di definire alcune minacce che gli adulti devono affrontare nel mondo digitale</li> <li>- Essere in grado di definire quali sono i dati personali</li> <li>- Essere in grado di definire le licenze Creative Commons</li> </ul>	Corso DESK	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 6.1, 6.2, 6.3	La valutazione del corso si basa su un questionario a scelta multipla
			Casi studio RA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quelli inclusi nei relativi moduli</li> </ul>	

Tecnologia RA	Formatori, allievi adulti, stakeholder, organizzazioni che forniscono formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di interpretare la definizione, i concetti, l'hardware e il software di RA</li> <li>- Essere in grado di identificare gli strumenti e i sistemi esistenti per costruire app mobili di Realtà Aumentata</li> </ul>	Corso DESK	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4	La valutazione del corso si basa su un questionario a scelta multipla
			Casi studio RA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bancomat</li> <li>- Biglietteria automatica</li> <li>- Bike Sharing</li> <li>- Prendere un'ordinazione</li> <li>- Macchina elettronica</li> <li>- Cabina fotografica</li> </ul>	

## La piattaforma LMS DESK

L'LMS DESK (<http://deskms.e-sl.gr/>) è una piattaforma Moodle creata dai partner del consorzio DESK. È gratuita e utilizzata per immagazzinare e presentare il materiale didattico prodotto nell'ambito del progetto DESK. È mirata a tutti i formatori e allievi adulti Ue che desiderano migliorare/accrescere le loro competenze digitali.

L'LMS DESK:

- è accessibile con qualunque browser
- è facilmente utilizzabile dagli utenti finali. Non occorre avere competenze tecniche specialistiche
- ha l'Interfaccia Utente adattiva per conformare gli schermi a qualunque tipo di dispositivo come computer, tablet e smartphone
- è accessibile da qualsiasi sistema operativo.

### Cos'è Moodle?

Moodle è un sistema di gestione didattica gratuito e open-source (LMS, Learning Management System).

Moodle è stato originariamente sviluppato da Martin Dougiamas per aiutare gli educatori a creare corsi online, con particolare attenzione all'interazione e alla costruzione collaborativa di contenuti, ed è in continua evoluzione.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Moodle>  
[www.moodle.org](http://www.moodle.org)

## Registrazione LMS DESK per gli utenti

Per connettersi alla piattaforma, dovrete creare un account seguendo questi step:

### **Step 1:**

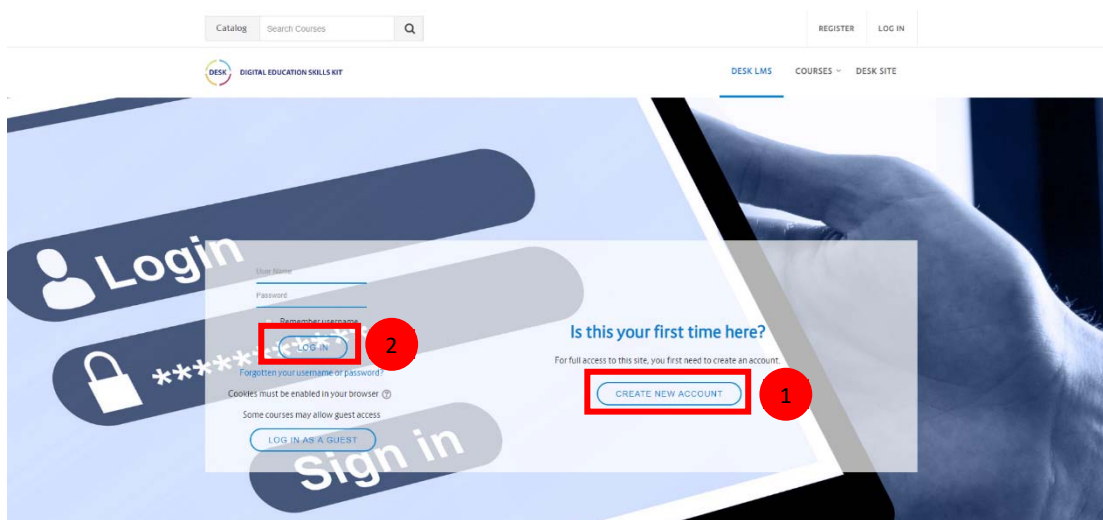
Andare su: <http://deskms.e-sl.gr/>

## Step 2:

Cliccare sul pulsante «Log in» per aprire il modulo di accesso.



## Step 3:



1. Se non avete mai creato un account, potete farlo gratuitamente. Per creare un account, cliccate sul pulsante “CREARE UN ACCOUNT” e seguite le istruzioni sullo schermo.
2. Se avete già un account, allora cliccate sul pulsante “LOG IN”, inserite username e password e premete il pulsante “log in”.

## Eventuali problemi

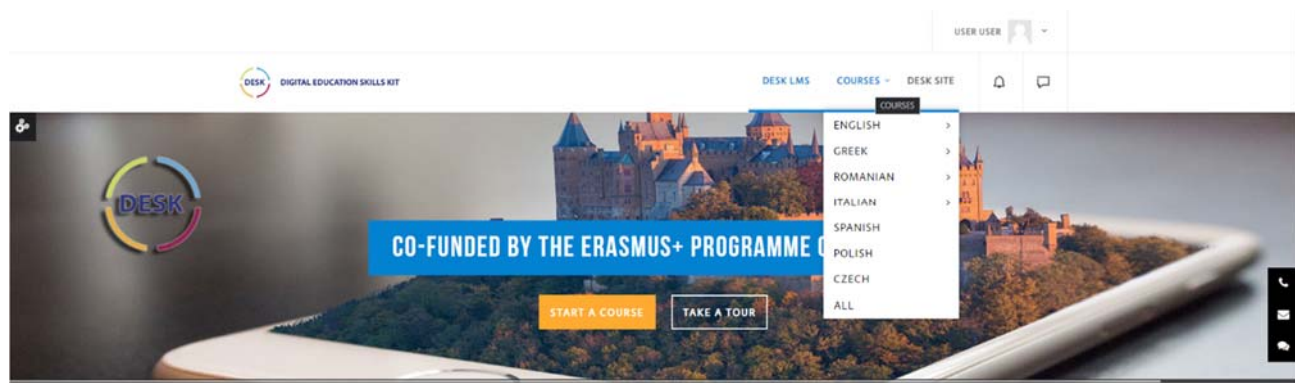
In caso di problemi, contattate i partner DESK via email: [euprojects@e-sl.gr](mailto:euprojects@e-sl.gr)

## Step 4:

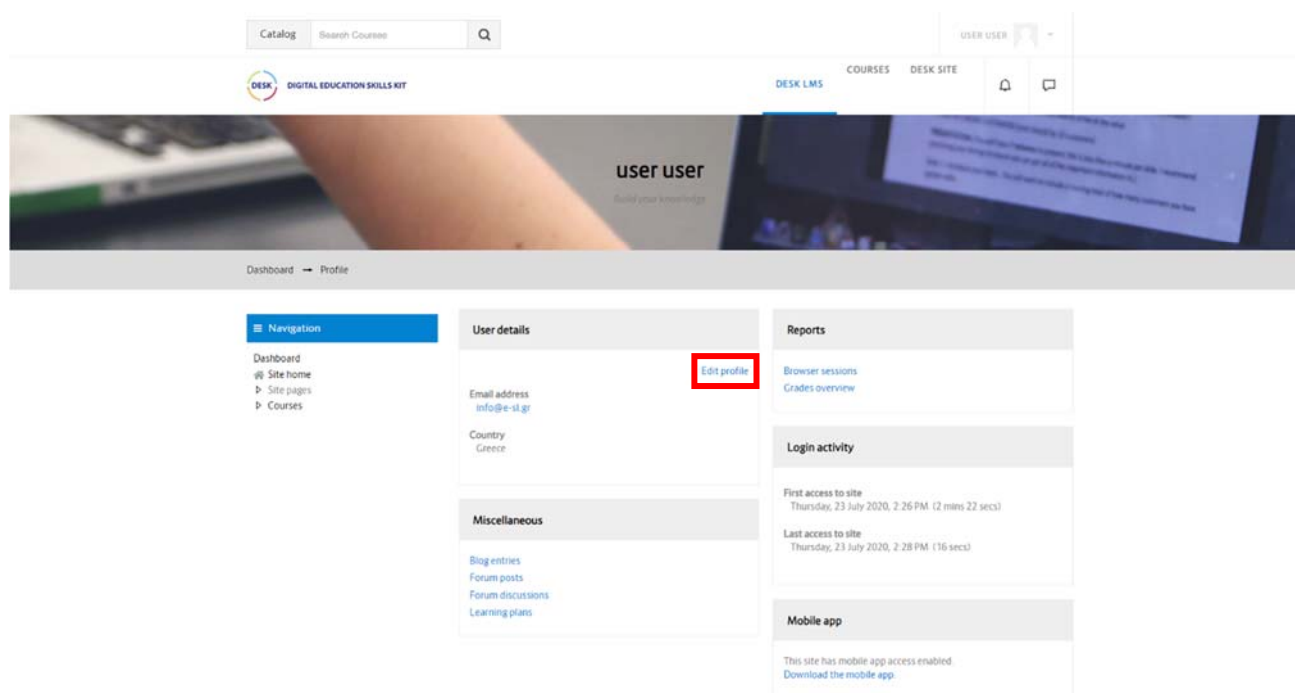
Ben fatto! Ora siete nel vostro account. Sulla home page, potete navigare nel sito.

Di seguito trovate alcune funzioni di base:

### Il vostro profilo



Potete accedere al vostro profilo dal menu utente in alto a destra. Lì vedrete il vostro nome e una freccia. Cliccate sulla freccia per aprire un menu a tendina. Cliccando sul link Profilo appariranno altre opzioni, come una lista dei vostri corsi, i post di forum e blog e un link per modificare il vostro profilo, come mostrato nell'immagine seguente<sup>1</sup>.



<sup>1</sup> [https://docs.moodle.org/38/en/User\\_quick\\_guide](https://docs.moodle.org/38/en/User_quick_guide)



## **Vostre notifiche e messaggi**

Il vostro sito può avvisarvi quando ricevete nuovi messaggi dall'insegnante e da altri partecipanti. Potete ricevere avvisi su nuovi post di forum o su compiti che sono stati valutati e altro.

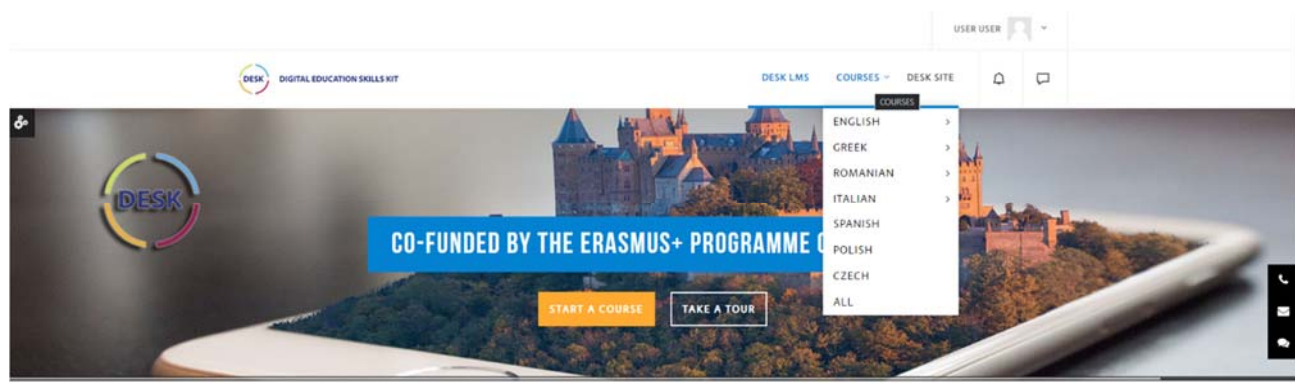
Potete ricevere questi avvisi via email o tramite pop up e controllare la modalità in cui riceverli dalle *Preferenze* > *Preferenze dei messaggi* nel menu utente. La documentazione Messaggistica vi fornirà maggiori dettagli<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> [https://docs.moodle.org/38/en/User\\_quick\\_guide](https://docs.moodle.org/38/en/User_quick_guide)

## Il corso DESK

Il corso DESK appare sulla prima pagina. Potete accedervi cliccando sulla freccia per aprire un menu a tendina e scegliere la lingua di preferenza.



## Il vostro dashboard

Ogni utente ha il suo dashboard che può personalizzare. Troverete maggiori informazioni al seguente link: [https://docs.moodle.org/38/en/Dashboard#About\\_the\\_Dashboard](https://docs.moodle.org/38/en/Dashboard#About_the_Dashboard)

## Come accedere ai contenuti di Realtà Aumentata

Il corso DESK è stato elaborato per promuovere l'apprendimento attraverso l'integrazione di contenuti di Realtà Aumentata. L'uso della RA ha la potenzialità di arricchire e migliorare il processo di acquisizione della conoscenza, dimostrando di avere un impatto positivo di integrazione tecnologica sui risultati degli allievi.

Esplorando il corso DESK, formatori e allievi troveranno gli Zapcode. Per permettere loro di visualizzare i contenuti RA che sono stati creati, gli Zapcode devono essere scansionati con lo smartphone attraverso l'app Zappar.

### Come scaricare l'app Zappar sul vostro smartphone

Zappar è una app mobile che vi permette di visualizzare i contenuti RA semplicemente scansionando lo Zapcode con il vostro smartphone. Per fare ciò, dovrete seguire questi step:

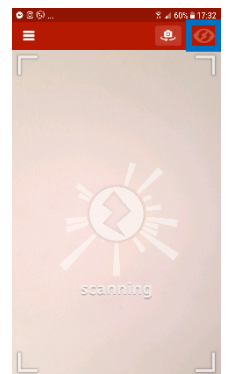
- Andate su Play Store (  ) o App Store (  ), cercate Zappar e selezionate "download". In alternativa, potete scansionare il QR code appropriato che vedete qui sotto.



- Poi sullo schermo del vostro smartphone apparirà la seguente icona.



- Apriete l'app Zappar, passate il cellulare sullo Zapcode e scansionatelo dalla schermata iniziale finché non sentirete un bip. Assicuratevi che la fotocamera del vostro smartphone sia puntata contro lo Zapcode.
- Ora potete visualizzare i contenuti.
- Se volete scansionare un altro Zapcode, premete sull'immagine dell'occhio in alto a destra dello schermo del vostro cellulare.



## ESEMPIO

Per provare l'app Zappar, scansionate il seguente Zapcode e conoscerete i partner DESK.



Dopo averlo fatto correttamente, ecco cosa appare sullo schermo del vostro cellulare:



## Informazioni utili per accedere al corso DESK

### Come tradurre una pagina web con Chrome

In alcuni casi, quando scansionate uno Zapcode, potete imbattervi in una pagina web in lingua inglese. Chrome vi aiuterà a tradurla<sup>3</sup>.

- In fondo, selezionate la lingua verso la quale volete tradurre.
- Chrome tradurrà la pagina web in questa lingua.

Qualora non trovaste *Tradurre* in fondo alla pagina, allora:

- Sul vostro iPhone o iPad, aprite l'app Chrome
- In basso a destra, toccate Altro Altro...> *Tradurre*.

### Come cambiare i sottotitoli su un video YouTube

Tutti i video presenti nel corso DESK includono i sottotitoli disponibili nelle lingue dei partner DESK. In questi video i sottotitoli sono stati aggiunti dal proprietario o è YouTube ad aggiungerli automaticamente.<sup>4</sup>

Per scegliere una lingua diversa dei sottotitoli:

- In basso a destra, cliccate su Impostazioni.
- Cliccate su Sottotitoli/CC.
- Selezionate una lingua.

Se, quando cliccate sui Sottotitoli/CC, la lingua non è presente nell'elenco:

- Cliccate su Traduzione automatica.
- Selezionate una lingua.

---

<sup>3</sup> <https://support.google.com/chrome/answer/173424?co=GENIE.Platform%3DiOS&hl=en&oco=0>

<sup>4</sup> <https://support.google.com/youtube/answer/100078?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>

## Trasferire la pratica RA ad altri campi dell'istruzione

Il progetto DESK focalizza l'attenzione sull'uso della RA per migliorare le competenze degli allievi. Tuttavia, la RA può essere ugualmente al servizio di altri campi dell'istruzione e creare nuove esperienze didattiche. Inoltre, come emerso durante la fase di ricerca, la RA può essere applicata in tutti i livelli dell'istruzione, comprese quella primaria, secondaria, universitaria, e anche quella per adulti/la formazione professionale (VET, Vocational Education Training). Pertanto, l'esperienza acquisita dal progetto DESK può essere trasferita ad altri argomenti e campi dell'istruzione.

### Introdurre la RA in una sessione formativa / classroom

La Realtà Aumentata può essere al servizio di una gamma di concetti formativi e migliorare la partecipazione attiva e il rendimento degli allievi. Tuttavia, quando si introduce la RA in una sessione formativa / classroom, bisogna considerare i seguenti aspetti.

### Progettare e sviluppare esperienze di RA

La progettazione didattica consiste nell'integrare attività e tecnologie dell'apprendimento che sono al servizio dei risultati didattici mirati e delle specificità degli allievi. Pertanto, affinché le esperienze di RA entrino a far parte di sessioni o lezioni formative, devono essere progettate e sviluppate in linea con gli obiettivi di queste ultime. Ciò significa che le informazioni che saranno mostrate nell'esperienza di RA dovrebbero avere un collegamento con gli obiettivi della sessione/lezione. Dunque, prima di creare l'esperienza di RA occorre che vengano preparati tutti i materiali necessari, tra cui:

- Uno scenario
- Un'immagine guida
- Testo
- Immagini

### Preparazione

Onde evitare qualunque problema tecnico che impedisca la riuscita dell'integrazione di contenuti RA nelle sessioni / lezioni, occorre prendere in considerazione i seguenti step:

- Assicurarsi che l'app RA scelta sia stata scaricata sugli smartphone degli allievi
- Assicurarsi che tutte le immagini guida siano disponibili.

### Durante la sessione

Quando si insegna nel contesto di un gruppo di apprendimento, consentire a tutti gli allievi di sperimentare i contenuti che vengono mostrati attraverso i loro dispositivi è considerata una buona strategia. Questo aumenterà sia l'effetto di apprendimento tramite l'interazione, sia l'accettazione della tecnologia RA.

## Valutazione

Una volta che il gruppo di apprendimento ha sperimentato una sessione dove i contenuti RA sono stati integrati, è importante per il formatore valutare i risultati didattici. Alcune caratteristiche specifiche da valutare vengono delineate di seguito:

- L'implementazione della tecnologia RA nella sessione di apprendimento ha dimostrato di ottenere risultati formativi soddisfacenti?
- I contenuti RA aiutano gli allievi a comprendere e a immergersi nell'ambito negoziabile?
- L'implementazione di una sessione dove i contenuti RA sono integrati aiuta gli allievi a imparare la "modalità di apprendimento"?
- L'uso della tecnologia RA promuove la partecipazione attiva degli allievi?
- L'uso della tecnologia RA crea stimoli per maggiori aspettative e rafforza l'interesse degli allievi?

