

## SVILUPPATORE DI ESPERIENZE IMMERSIVE PER IL RICICLO

### PARTE TEORICA



#### Contesto:

La vostra scuola è nota per ispirare l'apprendimento e incoraggiare gli studenti a essere cittadini responsabili. Tuttavia, come molte altre scuole, deve affrontare delle sfide per insegnare abitudini sostenibili. Il riciclaggio può creare confusione: molti bidoni finiscono per contenere gli articoli sbagliati e le persone non sono sempre sicure di come separare correttamente i rifiuti. Inoltre, la scuola non ha molto spazio per i tradizionali programmi di riciclaggio o per i progetti ambientali.

Per risolvere questo problema, la scuola sta avviando un nuovo entusiasmante programma che utilizza la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR). Queste tecnologie renderanno divertente e interattivo l'apprendimento del riciclaggio e della protezione dell'ambiente.

Con l'aiuto dello Sviluppatore di esperienze immersive per il riciclo, il programma creerà strumenti e attività facili da usare per tutti, compresi gli studenti con disabilità o che parlano lingue diverse. Queste esperienze saranno allestite in aree della scuola e progettate per aiutare tutti a imparare la gestione dei rifiuti e a essere più responsabili nei confronti dell'ambiente.

Sebbene l'idea abbia ottenuto un grande sostegno, ci sono ancora alcune questioni importanti da risolvere: Come si possono progettare le esperienze immersive per soddisfare le diverse esigenze degli studenti, compresi quelli con disabilità o con background culturali e linguistici diversi? Quali spazi all'interno della scuola possono essere adattati per ospitare queste installazioni e come si possono utilizzare efficacemente le risorse limitate? Come si misurerà il successo di questi programmi in termini di cambiamenti comportamentali e culturali all'interno della comunità scolastica?



#### Competenze correlate:

### PER ORIENTARVI

Risoluzione dei problemi

Educazione ambientale

Comunicazione

Gestione dei contenuti digitali

Creatività

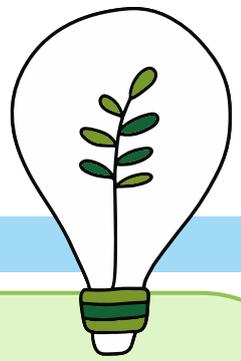
Tecnologie immersive

Design interattivo

Progettazione universale nelle TIC

#### Domande per far riflettere:

- Quali aree della scuola sarebbero più adatte per installazioni immersive sul riciclaggio?
- Quali sono i temi o le attività di riciclaggio più appropriati da trattare nelle esperienze AR/VR?
- Quali benefici apporterebbero queste esperienze immersive alla comunità scolastica?
- Quali competenze e conoscenze dovrebbe avere il progettista di esperienze immersive di riciclaggio per garantire il successo del progetto?
- Come si potrebbero ridurre i costi del progetto senza compromettere la qualità o l'impatto delle esperienze educative?
- Come possono gli studenti e il personale collaborare volontariamente per il successo del programma di riciclaggio immersivo?
- Quali opportunità educative potrebbero derivare dall'integrazione di esperienze immersive di riciclaggio nel curriculum scolastico?



## Analisi:

**Qual è il problema principale o la necessità da affrontare?**  
**Quali conoscenze e competenze sono necessarie per affrontare questa situazione?**  
**Quali sono i punti di forza e di debolezza del contesto in cui sorge il problema?**

## Pianificazione:

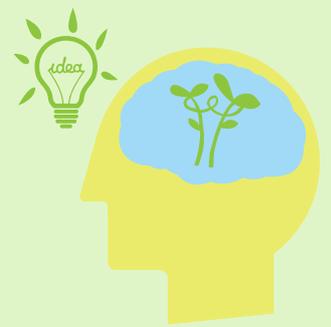
**Come si può sviluppare un piano iniziale per affrontare i bisogni identificati?**  
**Quali risorse materiali e umane sono disponibili per affrontare la situazione?**  
**Quali azioni specifiche dovrebbero essere intraprese per implementare la soluzione?**

## Suggerimenti e prevenzione:

**Quali suggerimenti possono essere offerti per realizzare le soluzioni proposte?**  
**Come si possono prevenire i rischi o i potenziali problemi futuri legati alla soluzione?**

## Valutazione:

**Quali metodi possono essere utilizzati per valutare il successo e la sostenibilità delle soluzioni implementate?**  
**Come verrà condotta la valutazione, quali strumenti verranno utilizzati e quali variabili verranno analizzate?**



## Risultati attesi dopo l'implementazione

**Quali sono i risultati attesi dopo l'implementazione delle soluzioni?**  
**Come si prevede che sarà il contesto futuro dopo il nostro intervento?**  
**Quali suggerimenti si possono dare per applicazioni future, manutenzione o miglioramento delle prestazioni?**

## Riflessioni sulle competenze sviluppate e sull'impatto del progetto:

**Quali competenze sono state sviluppate e qual è l'impatto potenziale del progetto?**  
**Quali difficoltà o punti di forza sono stati identificati durante l'implementazione di questo lavoro del futuro in un contesto reale?**  
**Come viene analizzata la coerenza di questo lavoro del futuro e quanto è adeguato rispetto al bisogno identificato?**

