

Piano Scuola 4.0 – FUTURA

*anfeo<sup>ai</sup>*

Intelligenza Artificiale Applicata:  
**Immersive[AR] KIT**

## Ambienti Immersivi ==> Immersive[AR]

Gli ambienti immersivi e interattivi AI-Powered, progettati dal team engineering di anteo<sup>ai</sup>, sono uno strumento didattico **efficace** e **coinvolgente** che permette agli insegnanti di trasmettere agli studenti con maggiore efficacia conoscenze e abilità pratiche.

**Esperienza immersiva:** la realtà aumentata può offrire un'esperienza immersiva che coinvolge gli studenti in modo più profondo rispetto ad altre modalità di apprendimento.

**Visualizzazione dei concetti:** la realtà aumentata può mostrare ai ragazzi immagini 3D, diagrammi e modelli che permettono di visualizzare meglio i concetti spiegati dagli insegnanti.

**Coinvolgimento interattivo:** la realtà aumentata può coinvolgere gli studenti in modo attivo e interattivo, incoraggiandoli a partecipare e a comprendere meglio i concetti.

**Miglioramento dell'attenzione:** la realtà aumentata può aiutare gli studenti a mantenere alta l'attenzione durante le lezioni, essendo più coinvolgente rispetto alle tradizionali presentazioni su carta o slide.

**Apprendimento esperienziale:** la realtà aumentata può offrire un apprendimento esperienziale che permette ai ragazzi di mettere in pratica ciò che hanno imparato in classe.

**Possibilità di esplorazione:** la realtà aumentata può offrire agli studenti la possibilità di esplorare oggetti e ambienti virtuali in modo più dettagliato e approfondito.

**Personalizzazione dell'apprendimento:** la realtà aumentata può offrire un'esperienza di apprendimento personalizzata, adattandosi alle esigenze e ai livelli di apprendimento degli studenti.

**Miglioramento della memorizzazione:** la realtà aumentata può aiutare gli studenti a memorizzare meglio i concetti, mostrando loro immagini e animazioni visive che facilitano il processo di apprendimento.

**Incremento della creatività:** la realtà aumentata può incentivare la creatività degli studenti, permettendo loro di esplorare e creare contenuti in modo innovativo.

**Facilità di apprendimento:** la realtà aumentata può semplificare il processo di apprendimento, fornendo ai ragazzi un accesso facile e intuitivo ai materiali didattici.

Con ImmersiveAR gli studenti possono acquisire esperienza immediatamente spendibile nel mondo del lavoro. La didattica immersiva permette di fondere la teoria e la pratica fornendo agli studenti gli strumenti necessari per una rapida integrazione nel mondo professionale. Gli strumenti software menzionati a seguire forniscono competenze per formare **AI Specialist**, **BigData Specialist** e professionisti qualificati per le operazioni di **Assembly & Maintenance** in campo meccanico, elettrico ed elettronico.

## PROGETTO AMBIENTE IMMERSIVO Scuola 4.0 Immersive[AR]



Il Personal Projection Cube consente di contenere oggetti 3D digitali, consentendo un modo completamente nuovo di apprendere e interagire con il mondo digitale in una normale aula didattica. Ora gli studenti possono esplorare una galassia nel palmo della loro mano, tenere fossili e antichi manufatti, esplorare una molecola di DNA, indagare nel nucleo della Terra, sezionare una rana virtuale, tenere e condividere le proprie creazioni 3D e molto altro ancora.

### **Sample Anteo.ai Immersive[AR] LABS per innovazione digitale**

- N. 12 Smart Glasses AR
- N. 12 Tablet
- Formazione anteo.ai (Listening Intelligence AI Platform) DocentAI
- Formazione anteo.ai (Listening Intelligence AI Platform) Studenti Licensing Pack 30 usr
- Messa in opera e configurazione dell'ambiente



## **HARDWARE FORNITO**

- N. xx Visore di realtà aumentata, con fotocamera e HUD (Head Up Display) ad alta risoluzione
- Tablet con Depth Sensor
- Student Stations Platform
- Teacher Station Platform



## HARDWARE DISPONIBILE

- Tablet con sensoristica per dimensionamento spaziale e calibrazione ARCore SDK con funzionalità depth Lenovo Tab P11 PRO



## SOFTWARE E PERCORSI DI STUDIO

- anteo<sup>ai</sup> FutureTech AI Workshop
- anteo<sup>ai</sup> DocentIA
- Assembler EDU <https://edu.assemblrworld.com/assemblr-edu-app>
- Cospaces EDU <https://cospaces.io/edu/>
- Merge EDU for STEM <https://mergeedu.com>
- QuiverVision <https://quivervision.com/education-portal/activity-plans>
- Narrator <https://www.narratorar.com.au>
- Augmented Classroom <https://augmented-classroom.com>