

Grande App gratuita



Segui CollaboratEd su Aurasma per visualizzare gli esempi di sotto

AURASMA



UN PIZZICO DI MAGIA NELLA TUA CLASSE E OLTRE

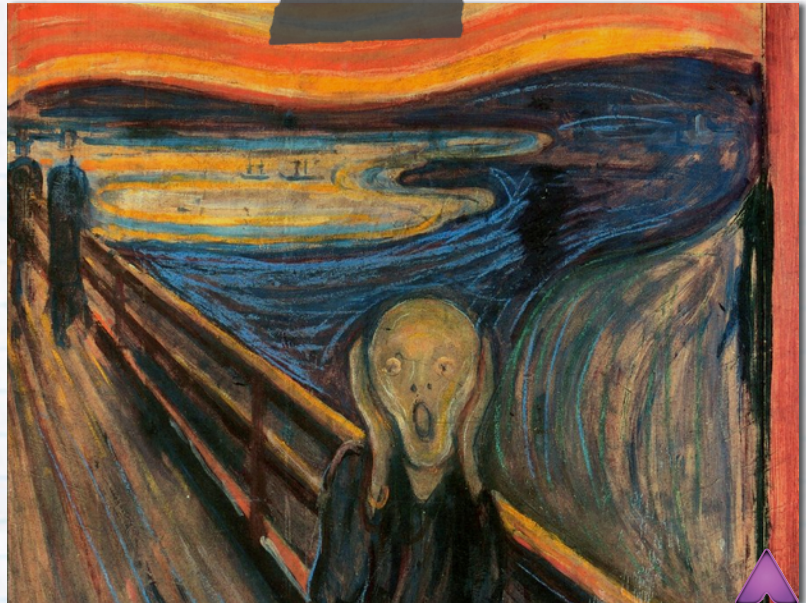
Cos'è Aurasma?

Aurasma è un' app di realtà aumentata che permette di impostare immagini e foto come 'triggers' per far apparire cose interessanti sullo schermo del tablet tramite la videocamera. Per esempio, se insegnate Arte, potreste animare grandi dipinti semplicemente puntando la videocamera su di essi (prova con l'Urlo qui di fianco).

ENTUSIASMANTE PER GLI ALUNNI

Ci sono molti usi per Aurasma, ma per ottenere risultati entusiasmanti dovresti creare un 'channel' per la tua scuola e invitare i tuoi studenti a seguirlo, così possono interagire con il tuo mondo di realtà aumentata.

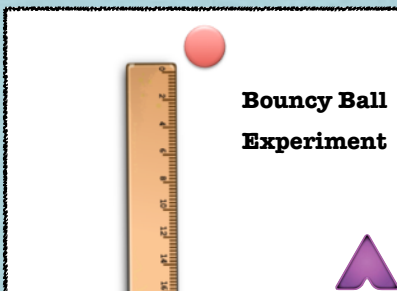
- Registra un nuovo 'account' su Aurasma (segui le semplici istruzioni nell'app)
- Crea la tua prima "Aura" toccando il simbolo "A" e poi +. Ora puoi scegliere le animazioni 3D su Aurasma, o qualcosa dalle tua galleria.
- Punta la videocamera ad un oggetto/ immagine reale e assicurati che la scala di colori si fermi sul verde
- Crea il tuo 'channel' rendendo la tua 'Aura' pubblica e seguendo le istruzioni sullo schermo



Alcune idee per la classe

Con Aurasma puoi incoraggiare l'apprendimento indipendente, poichè ti permette di aggiungere al tuo 'channel' immagini e video creati dai tuoi studenti. In questo modo potresti far creare dei video di dimostrazioni scientifiche ai tuoi alunni e usare i diagrammi delle stesse dimostrazioni sui tuoi libri di testo come 'triggers'. Potresti usare immagini di personaggi storici come 'triggers' che fanno

partire video dei tuoi studenti che impersonificano questi personaggi e parlano delle loro azioni. Potresti avere un messaggio del Preside ogni volta che il logo della tua scuola viene visionato su Aurasma. Anche i corridoi della scuola potrebbero prendere vita con il lavoro dei tuoi studenti che fa partire video creati da loro per spiegare quello che hanno imparato in classe.



Bouncy Ball Experiment

SPIEGAZIONI SCIENTIFICHE I diagrammi degli esperimenti condotti dagli alunni potrebbero essere 'triggers' per i loro video dove spiegano le loro conclusioni.



FOGLI INTERATTIVI Le immagini nelle carte didattiche potrebbero animarsi per rendere i contenuti più interattivi. E.g. chiedi agli alunni di disegnare un diagramma di flusso delle montagne russe. Image by Kristin Nador



UN MESSAGGIO DEL PRESIDE Guarda il messaggio di benvenuto del Preside della St. Mary's RC High School, uno dei nostri eccellenti Training Centres.