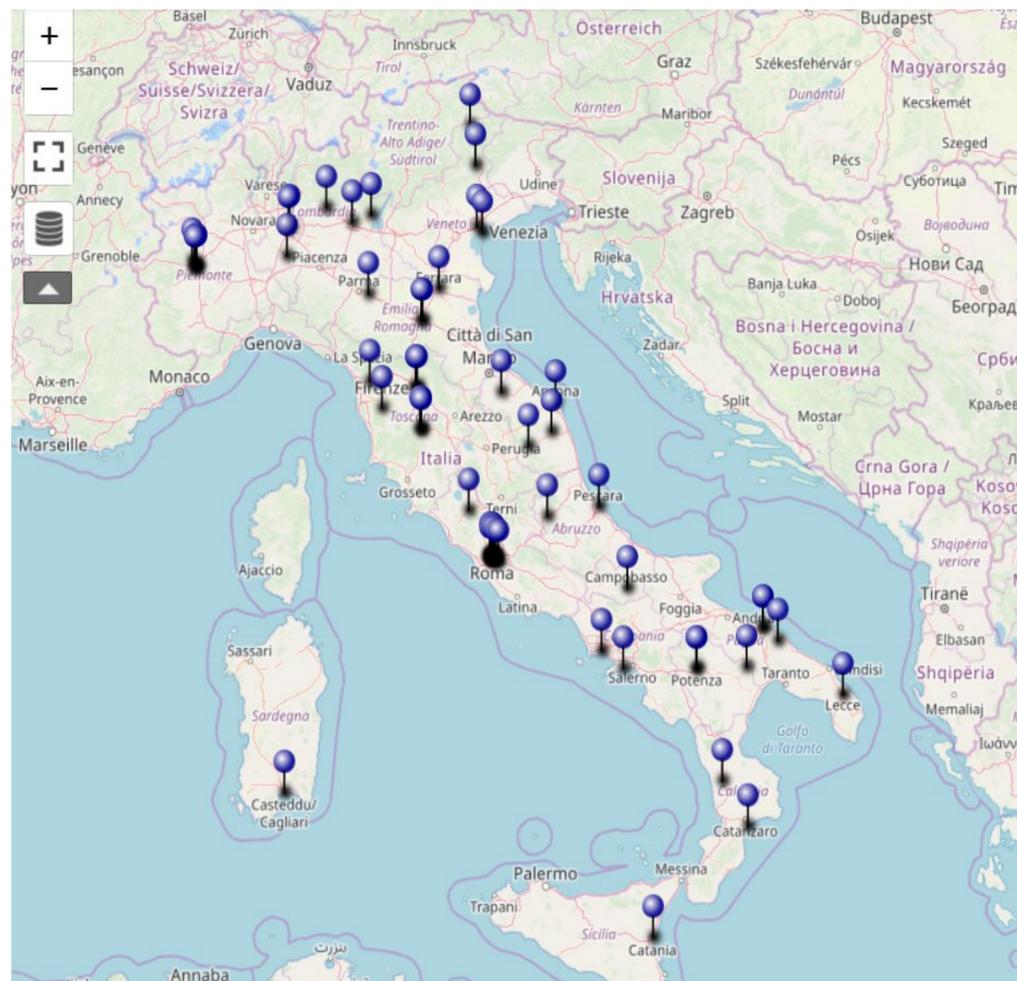


Parte 2

Supporti per la Didattica Digitale e DAD

al Liceo Artistico e Musicale “**Foiso Fois**” di Cagliari

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School



La Scuola a Rete **DiCultHer** in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities

aggrega oltre settanta organizzazioni tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private, con l'obiettivo comune di far nascere un **'campus diffuso'** in grado di attivare l'elaborazione di un'offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle **competenze digitali** indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la smart society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo.

Gli obiettivi della Scuola sono duplici:

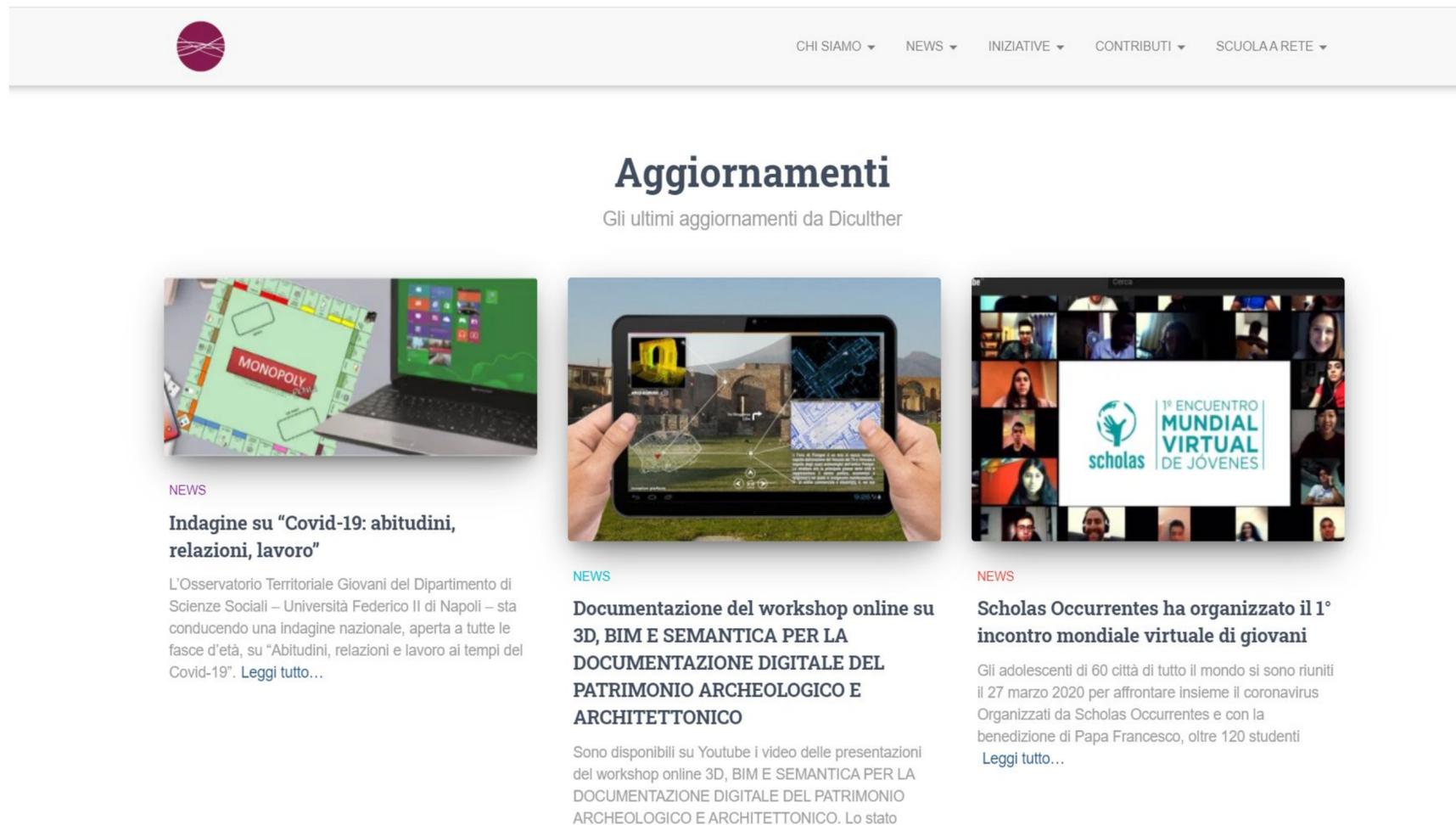
Formativi: per dotare i discenti di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l'interdisciplinarietà, l'inserimento in comunità di pratiche nazionali ed internazionali, la partecipazione a progetti orientati al digitale nella conservazione e valorizzazione dell'**eredità culturale**;

Scientifici e sociali: per sviluppare una **'cultura del digitale'** ad ampio spettro dell'eredità culturale, sia per aggiornare coloro che già operano nelle organizzazioni culturali, sia per preparare le future generazioni.

[LINK](#)

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDDREAMING HACKADEMY



CHI SIAMO ▾ NEWS ▾ INIZIATIVE ▾ CONTRIBUTI ▾ SCUOLA A RETE ▾

Aggiornamenti

Gli ultimi aggiornamenti da Diculther



NEWS

Indagine su “Covid-19: abitudini, relazioni, lavoro”

L'Osservatorio Territoriale Giovani del Dipartimento di Scienze Sociali – Università Federico II di Napoli – sta conducendo una indagine nazionale, aperta a tutte le fasce d'età, su “Abitudini, relazioni e lavoro ai tempi del Covid-19”. [Leggi tutto...](#)



NEWS

Documentazione del workshop online su 3D, BIM E SEMANTICA PER LA DOCUMENTAZIONE DIGITALE DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO E ARCHITETTONICO

Sono disponibili su Youtube i video delle presentazioni del workshop online 3D, BIM E SEMANTICA PER LA DOCUMENTAZIONE DIGITALE DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO E ARCHITETTONICO. [Lo stato](#)



NEWS

Scholas Occurrentes ha organizzato il 1° incontro mondiale virtuale di giovani

Gli adolescenti di 60 città di tutto il mondo si sono riuniti il 27 marzo 2020 per affrontare insieme il coronavirus. Organizzati da Scholas Occurrentes e con la benedizione di Papa Francesco, oltre 120 studenti. [Leggi tutto...](#)

Settimana delle Culture Digitali

Concorso Crowddreamig –
I giovani co-creano cultura digitale
Piazza Europa Monumento digitale

Europeana ICCU
Laboratori creativi digitali
Contenuti Aperti in Piattaforma

[LINK](#)

CROWDDREAMING HACKADEMY



SOGNARE È UN'ARTE CHE RICHIEDE ELEVATE COMPETENZE PROFESSIONALI

[HOME](#) [CHI, COSA E PERCHÉ](#) [PROGETTI](#) [BLOG](#) [CONTATTACI](#)

IMMAGINA UN MONUMENTO DIGITALE

Le nuove generazioni sono le prime nella storia dell'umanità a dover affrontare la sfida di creare monumenti digitali per tramandare la loro cultura ai posteri.

Piazza Europa Monumento digitale

Concorso Crowddreamig –
I giovani co-creano cultura digitale

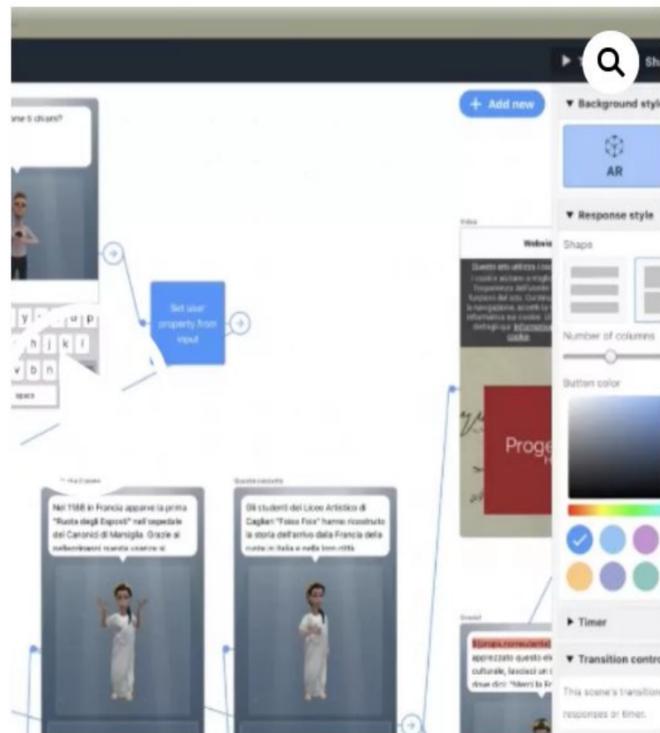
Piazza Europa Monumento digitale

Stati Generali dell'Innovazine **SGI**

[LINK](#)

CROWDREAMING HACKADEMY

Realtà Aumentata



HOME / TUTORIAL / M STUDIO: SCENE E BLOCCHI [VIDEOGUIDA]

M Studio: Scene e blocchi [Videoguida]

Le esperienze in realtà aumentata visibili con Metaverse Browser vengono create via web attraverso l'interfaccia visuale di Metaverse Studio. La sceneggiatura dell'esperienza è realizzata collegando in sequenza scene modelli di scene e blocchi di codice, entrambi semplicemente da configurare attraverso procedure guidate.

Categoria: [Tutorial](#)

Concorso Crowddreamig – I giovani co-creano cultura digitale

Piazza Europa Monumento digitale

Utilizzo METAVERSE per AR
Tutorial – Videoguida per clonare modello

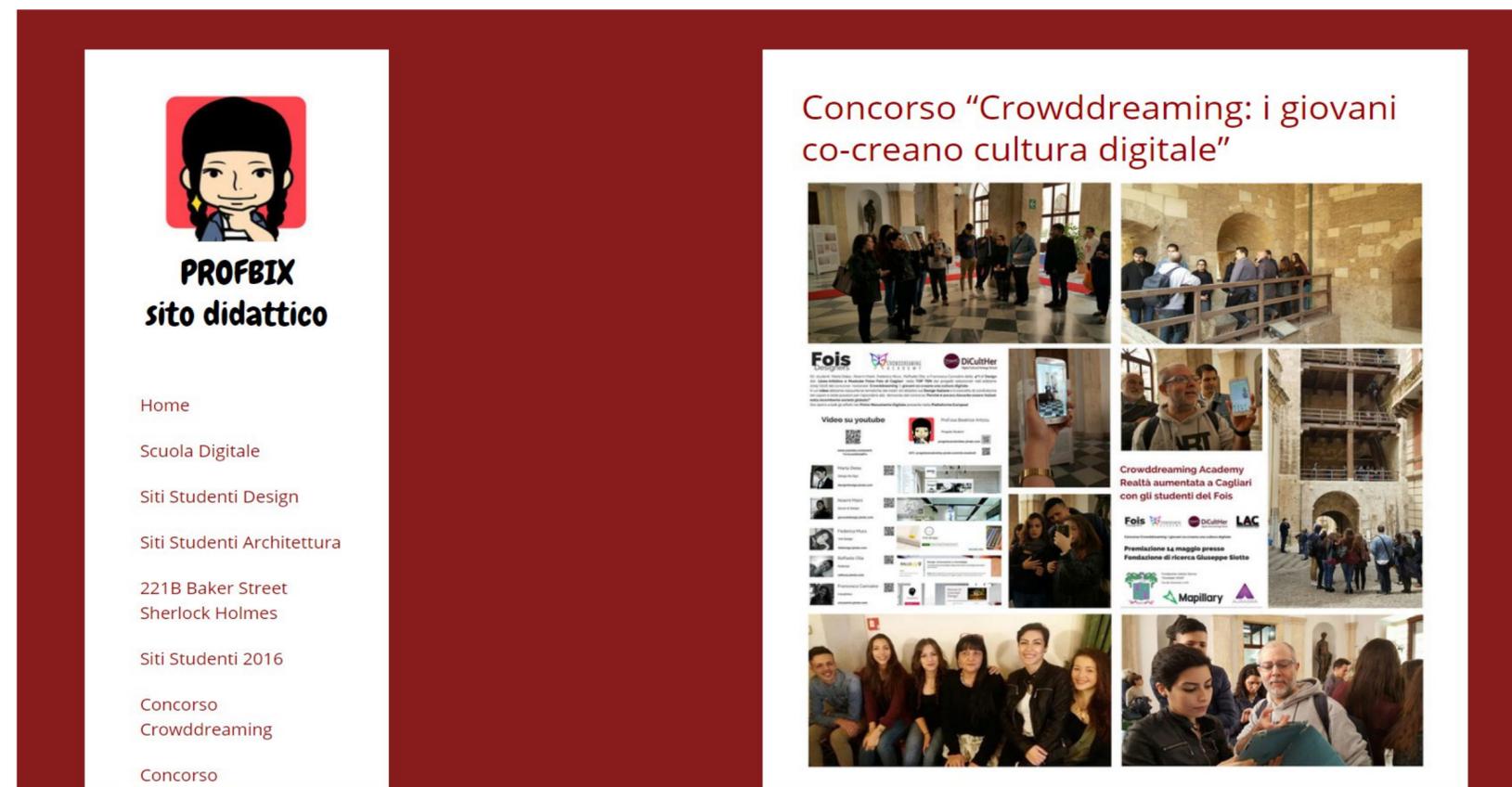
MODELLO CLONE – ProgettoHostel.it

METAVERSE per AR – Realtà Aumentata Tutorial – Videoguida per clonare modello

LINK

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDDREAMING HACKADEMY



The image shows a screenshot of a website with a dark red background. On the left, there is a white sidebar with a logo of a girl's face and the text "PROFBIX sito didattico". Below the logo is a navigation menu with the following items: Home, Scuola Digitale, Siti Studenti Design, Siti Studenti Architettura, 221B Baker Street Sherlock Holmes, Siti Studenti 2016, Concorso Crowddreaming, and Concorso. To the right of the sidebar is a large collage of images. The top image shows a group of people in a gallery. Below it are several smaller images: a person using a smartphone, a group of people, and a person using a smartphone. Text overlays on the collage include "Concorso 'Crowddreaming: i giovani co-creano cultura digitale'", "Fois", "DICULTHER", "Crowddreaming Academy Realtà aumentata a Cagliari con gli studenti del Fois", "Fois DICULTHER LAC", "Premiazione LA meglio presso Fondazione di ricerca Giuseppe Stette", and "Mapillary".

Concorso Crowddreaming –
I giovani co-creano cultura digitale

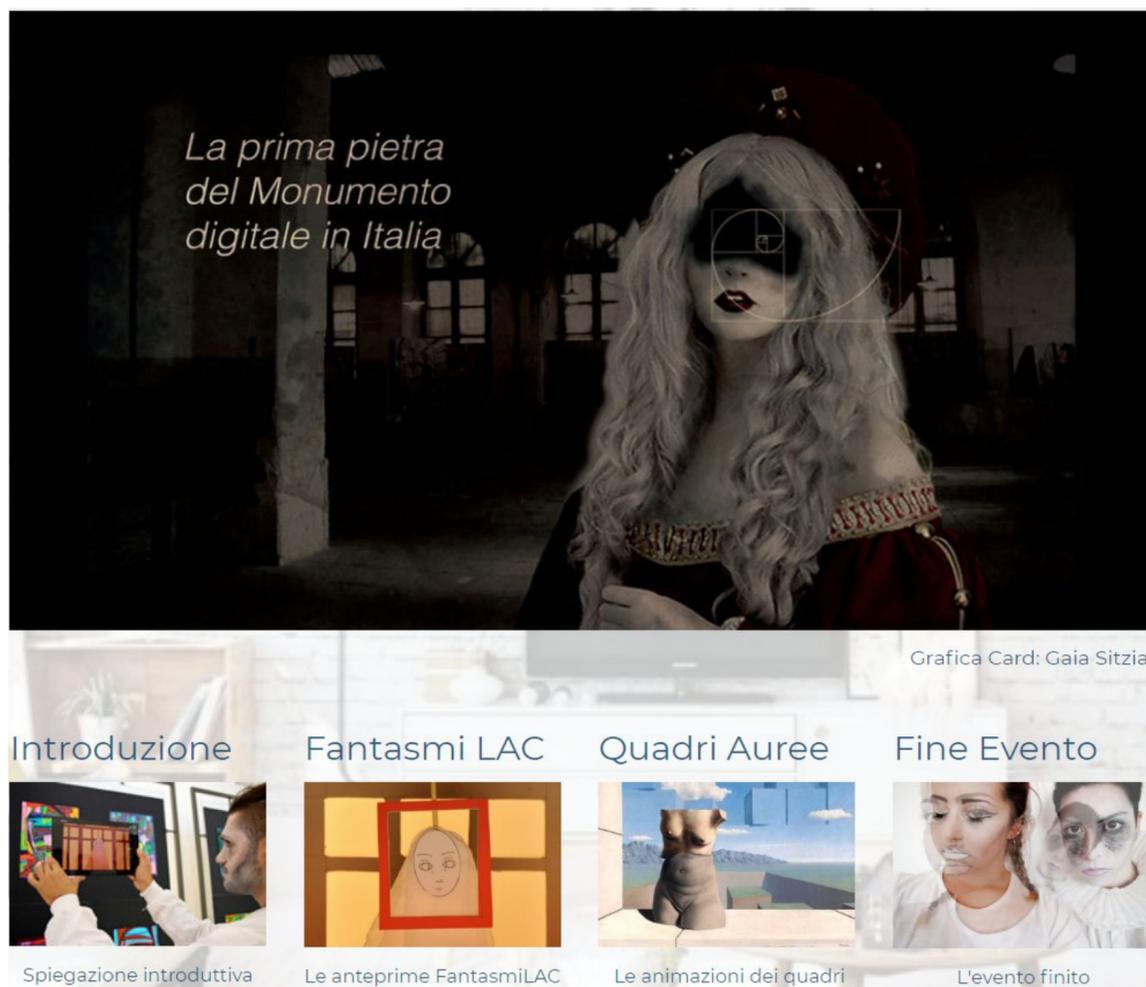
Prima formazione
sulla Realtà Aumentata
Cagliari – Castello Classe di Design

Video

LINK

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDREAMING HACKADEMY



Concorso Crowddreamig –
I giovani co-creano cultura digitale

Prima Pietra del
Monumento Digitale
in Realtà Aumentata

LINK

Liceo Artistico - FantasmiLAC
Autoritratto Foiso Fois

LINK

Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" di Cagliari

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDREAMING HACKADEMY



Settimana delle Culture Digitali

Foiso Fois La vita e le opere in Realtà Aumentata

Museo Virtuale

[LINK](#)

[LINK](#)

Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Foiso Fois Musei Virtuali e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI



Sei qui: Home

CHIUDI INFO

Menu Principale

- Circolari
- Comunicazioni ed eventi
- Offerta formativa e quadro orario
- PON 2014 - 2020
- Liceo Musicale
- Alternanza Scuola Lavoro (ASL)
- INVALSI
- Piano annuale
- Risorse utili per gli studenti
- Orientamento
- Forum orientamento
- Libri di testo
- Biblioteca
- Progetti della scuola
- Corsi

ISCRIZIONI ANNO SCOLASTICO 2019/2020



Notizie in evidenza

- ▶ Maturità 2019: prove, quadri di riferimento, griglie di valutazione
- ▶ Pubblicazione graduatorie definitive ATA 3^ fascia
- ▶ Orario di ricevimento degli uffici di segreteria
- ▶ Procedura "passerelle" (D.M. 323/99)
- ▶ Registrazione utenti area riservata sito web



Museo Virtuale Foiso Fois
La vita e le opere in Realtà Aumentata

LINK

Museo Virtuale e Realtà Aumentata
ProgettoHostel.it

LINK

Sito didattico **ProgettoStudentiLAC**

Sito didattico **ProfBix**

LINK

LINK

Didattica con la Realtà Aumentata al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Foiso Fois Musei Virtuali e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI



se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco

Progetto Sperimentale Studenti Liceo Artistico FoisoFois LAC
Progetto con contributo della Provincia di Cagliari Assessorato alla Cultura, Identità, Spettacolo e Sport

Home

Scuola digitale

SITI studenti

SITI studenti 2

Comunità didattica IoT desir

VIII – Festival della Scienza

Maker Faire Roma 2015

Laboratorio STAMPA 3D

Laboratorio DESIGN



Liceo Artistico Musicale Cagliari Foiso Fois

SITI DIDATTICI STUDENTI

Nella classe quinta di Design, la sperimentazione continua con la **condizione delle conoscenze attraverso i siti didattici elaborati dagli studenti**

Questi siti sono specificamente sul design pensato dallo studente nel panorama dei **maestri dell'architettura e del design**, sito presentato un percorso specifico che comprende le materie curriculari oltre quelle di indirizzo, altri sono il sito impostato nello scorso anno, ulteriormente implementato, sulla base il profilo grafico e di comunicazione con l'aggiunta del capitolo specifico sul designer e le sue opere.

Evoluzione di questi siti e l'applicazione del modello di **Museo Virtuale** la **linea del tempo** per biografia ed esposizioni con **mappe georeferenziate**

Le **schede delle opere** completano il museo virtuale e interagiscono con dispositivi per **qr code o realtà aumentata**

Home

Sito didattico **ProgettoStudentiLAC**

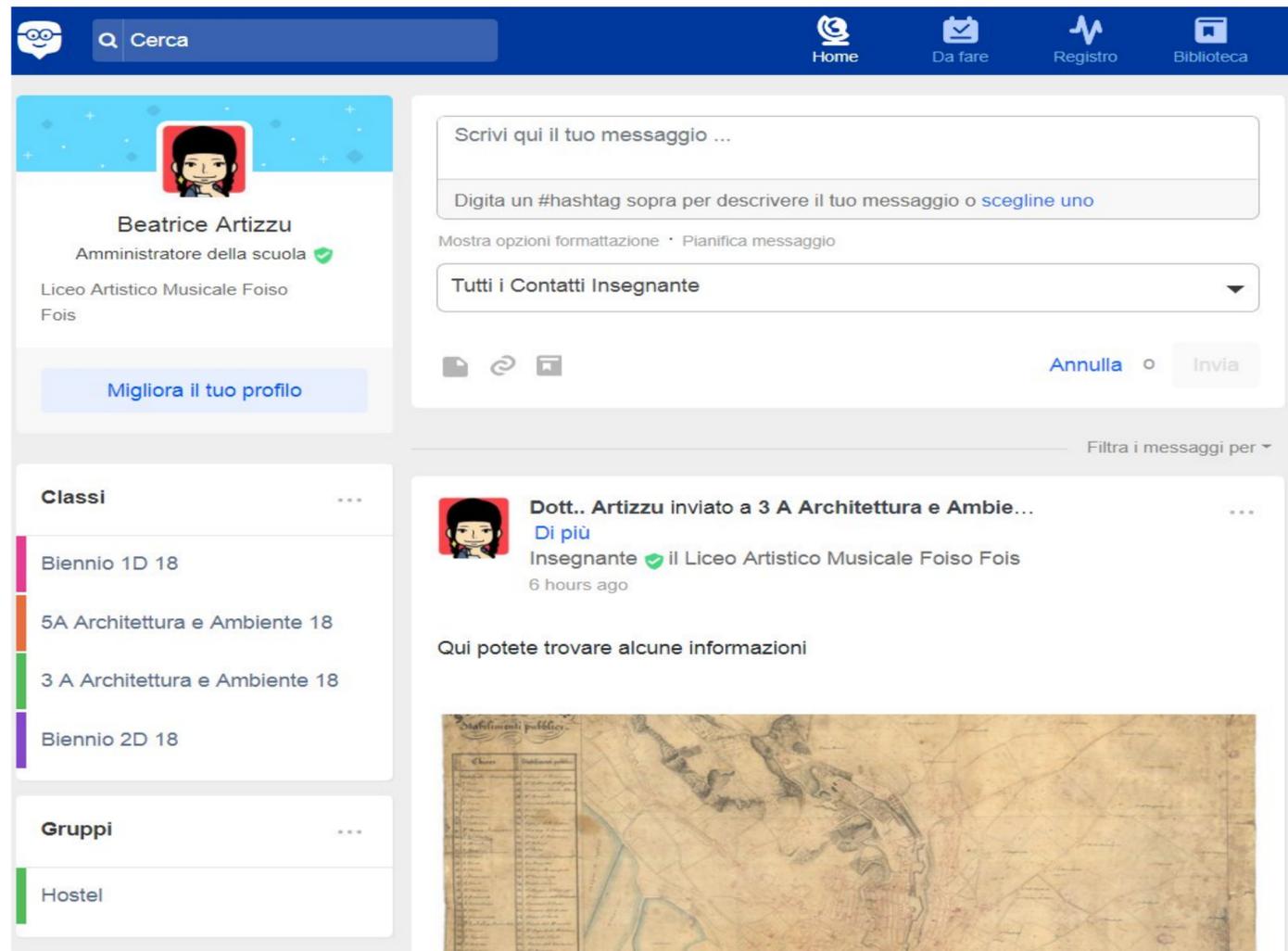
Collega gli altri siti didattici e progetti

Primo contenitore, limite open source

LINK

Foiso Fois Piattaforma scambio dati

SITI DIDATTICI



Sito didattico e Piattaforma **EdModo**

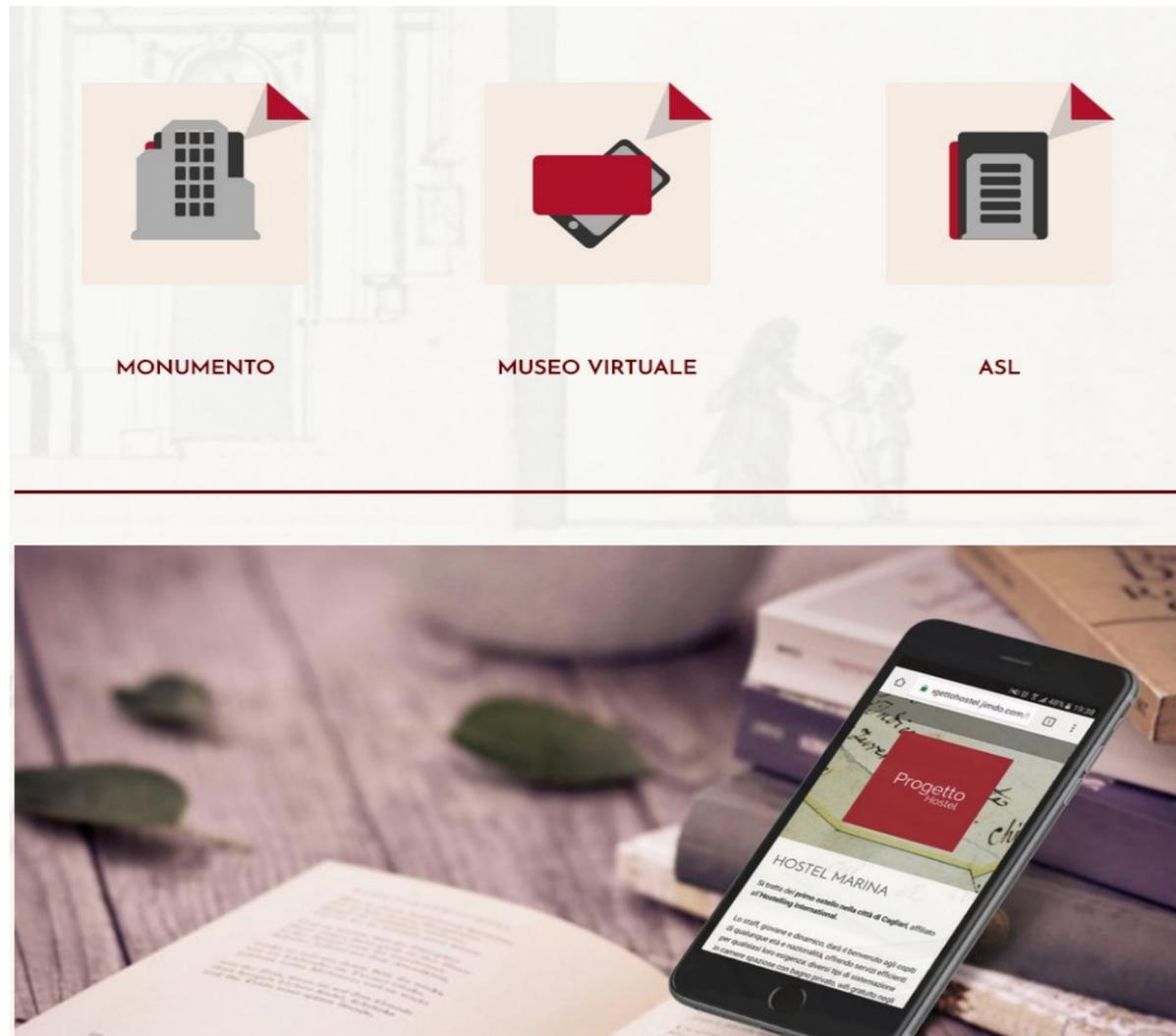
Fondamentale per gli scambi dei dati:
file, link, documenti di testo, immagini,
video, elaborazioni 3d, etc

Correzioni e Consegne

[LINK](#)

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI



Sito didattico ProgettoHostel.it

Museo Virtuale e Realtà Aumentata

Monumento – Patrimonio Culturale

ASL - Alternanza Scuola Lavoro

LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

The screenshot shows the website interface for 'Progetto Hostel'. On the left is a vertical navigation menu with categories: Architettura, Design, Discipline pittoriche, Monumento, Museo Virtuale (highlighted), Sistema urbano e ambientale, Complesso Monumentale, L'Ospedale progetto Viana, Carte Viana Piano Terra, Carte Viana Primo Piano, Il Portico e la Chiesa, Ruota degli Esposti, Pozzi, cisterne e feste, I Gremi - storia, I Gremi - abbigliamento, Monumenti Aperti, Realtà Aumentata, and Hostel. The main content area features a header with 'Progetto Hostel' and 'MUSEO VIRTUALE'. Below is an introduction in Italian and English: 'Iniziamo ora a scoprire il Museo Virtuale del Progetto Hostel con Aurasma e la Realtà Aumentata! Bastano pochi click per avere tutti i contenuti sempre in tasca nel tuo dispositivo! Segui la guida con pochi semplici passaggi: Discover the Progetto Hostel Virtual Museum with Aurasma and the Augmented Reality! Within a few clicks you can keep the contents to hand! Follow the few steps in this guide:'. It includes a 4-step guide for using the Aurasma app, QR codes for downloading the app and finding the channel, and a QR code for the augmented reality content. The footer contains contact information for the Liceo Artistico e Musicale 'Foiso Fois' and logos for LAC and Hotel Marina.

Sito didattico **ProgettoHostel.it**

Museo Virtuale
Realtà Aumentata
Pannelli
Monumento
ASL

LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

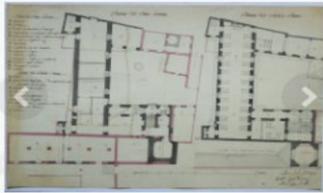
SITI DIDATTICI

CARTE VIANA

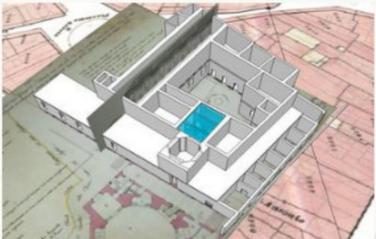
Progetto dell'architetto Antonio Viana XVIII secolo
Cartografia base per ricostruzione Antico Ospedale di Cagliari



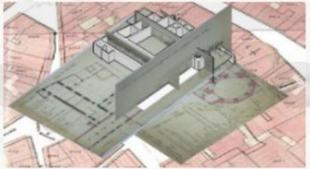
Sono state utilizzate le planimetrie e le sezioni per la ricostruzione tridimensionale e virtuale immersiva, sulla base di rilievi attuali cartografici e in situ.



BASI 3D



Con il programma Sketchup sono state effettuate le ricostruzioni 3d



HOSTEL ATTUALE



Sono ancora in fase di elaborazione i render sia dell'attuale che dell'antica architettura: da Spedale dei Pellegrini a Ostello della Gioventù



E' possibile attraverso l'app Kubity avere un'esperienza immersiva con il visore 3d. Sono inoltre prodotti, oltre i file 3d esplorabili, immagini render, video dei percorsi esterni e interni. Si rimanda inoltre al Museo Virtuale in Realtà Aumentata

[SEMINARIO UNIVERSITA'](#)

[MONUMENTO](#)

[PROGETTO ASL](#)



**Museo Virtuale
Realtà Aumentata
Ricostruzioni 3D**

SketchUP

LINK

**Monumento
Architettura - Render**

LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

KUBITY

Settimana delle Culture Digitali
III°Edizione 9-14 Aprile 2018
Concorso Crowddreaming III: Piazza Europa
#DiCultHer #igiovanicocreano #SCUD2018



Che cos'è Kubity?

Kubity è un'applicazione per smartphone e tablet che permette di visualizzare i modelli 3D su dispositivo, semplicemente inquadrando il QRcode con smartphone e tablet o con link per PC. Inserendo il telefono all'interno del Cardboard o visore 3D si possono esplorare i modelli in scala reale, per un'esperienza completa.



Inquadra con l'app di Kubity il QRcode .

Come funziona Kubity?

Cerca l'applicazione nel tuo Appstore e scaricala. Entra nel programma.



Accedi alla fotocamera DELL'APP e inquadra il QRcode.

Se sei in possesso di un Cardboard o di un VR inserisci il telefono per esplorare il modello in scala reale.



Kubity

**Museo Virtuale
Realtà Aumentata
Ricostruzioni 3D Virtuali
Visore 3D**

**Settimana delle Culture Digitali
Concorso Crowddreaming**

LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI

Settimana delle Culture Digitali
III° Edizione 9-14 Aprile 2018
Concorso Crowddreaming III: Piazza Europa
#DiCultHer #igiovanicocreano #SCUD2018

La **CORTE** o il **CORTILE** elemento di raccordo urbano, pubblico, privato, attraversabile, cerniera tra strade, vicoli, portici e piazze. La **Corte o Cortile** gioca un ruolo importante nella composizione urbana, contribuisce alla transizione tra lo spazio pubblico e privato, garantisce un momento di sosta, di approvvigionamento, di tranquillità, salubrità degli ambienti che vi si affacciano, ma anche luogo di accoglienza, riunione e scambi culturali. Abbiamo ritenuto importante studiare e valutare questo particolare sistema di aggregazione, la loro evoluzione e trasformazione nei tempi, per integrare con un elemento connesso alla **Piazza Europa**, un tassello del **Monumento Digitale**.



Per poter descrivere al meglio questo pilastro fondamentale della comunità, partiamo dall'articolata storia del **Complesso Monumentale di Sant'Antonio a Cagliari** che, prima edificio religioso appartenente all'Ordine dei Cavalieri di **Sant'Antonio di Vienna in Francia** (sec. XIV) diviene la prima struttura ospedaliera di Cagliari un secolo dopo. Alla conclusione del Concilio Tridentino lo Spedale viene destinato alla cura degli infermi. I locali dell'antico ospedale vengono successivamente adibiti ad edificio scolastico. Dopo un periodo di abbandono, nel 2005 iniziano gli importanti restauri che lo porteranno a diventare nel 2009 il primo ostello della gioventù di Cagliari, attuale Hostel Marina affiliato all'Hostelling International.



LAC Liceo Artistico e Musicale Cagliari Foiso Fois progettohostel.it



III SETTIMANA DELLE CULTURE DIGITALI

#SCUD2018 GIOVEDÌ
12 APRILE 2018
CAGLIARI
HOSTEL MARINA
DALLE H. 9 ALLE H. 14

ITALIAN WEEK FOR DIGITAL CULTURAL
HERITAGE, ARTS & HUMANITIES



Il Complesso Monumentale di S. Antonio
Da Spedale dei Pellegrini a Ostello della Gioventù
The Monumental Complex of S. Anthony From Pilgrims Hospital to the Youth Hostel Foiso LAC

DI COSA SI TRATTA? DIGITALE E ARTE: INTERAZIONI E CONTAMINAZIONI
La **#SCUD2018** consiste in una settimana di eventi dedicati al **valore delle culture digitali** in tutte le loro forme, sulla **formazione, le competenze digitali** dei settori **patrimonio culturale, arti e scienze umanistiche** e avanzate attività di **ricerca e innovazione**.
Sono previsti **laboratori aperti con diverse postazioni** con l'obiettivo di divulgare una seria **cultura digitale** di base.
Il Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" di Cagliari con gli studenti delle classi 4I Design e 4A Architettura e Ambiente, coordinati dalla Prof.ssa **Beatrice Artizzu**, saranno guide e supporti dei laboratori aperti.
Insieme alla **#SCUD2018** viene promosso il concorso **Crowddreaming III: Piazza Europa** "I giovani co-creano culture digitali".
#DiCultHer #igiovanicocreano

LABORATORI APERTI:
Evoluzione e trasformazione della Corte e del sistema urbano- architettonico
La ruota degli esposti: l'infanzia e l'accoglienza
Realtà aumentata nelle carte storiche dell' Architetto Viana e Museo Virtuale
Ricostruzione 3D degli ambienti antichi dello Spedale
Kubity e il visore 3D, esperienza immersiva negli antichi ambienti e nella realtà attuale

Visita il sito
www.progettohostel.it
Webmaster e grafica: **Marita Deias**



LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI

#SCUD2019
ITALIAN WEEK FOR DIGITAL CULTURAL HERITAGE, ARTS & HUMANITIES
IV SETTIMANA DELLE CULTURE DIGITALI "Antonio Ruberti"

LICEO ARTISTICO E MUSICALE FOISO FOIS DI CAGLIARI

CULTURA DIGITALE **HOSTEL MARINA**
12 APRILE 2019

realtà virtuale e realtà aumentata al servizio della comunicazione

CONFERENZA PROGRAMMA

- 9:00** Benvenuto e Presentazione della giornata e dei relatori
- 9:10** Didattica e Cultura digitale: dal virtuale alla realtà aumentata
Prof.ssa Beatrice Artizzu
- 9:30** Progetto Hostel e il Museo Virtuale
Complesso Monumentale S. Antonio di Cagliari - Antico Ospedale - Ambienti antichi in realtà virtuale e realtà aumentata
Classe 5I Design - Andrea Genovese, Carlotta Opiuso, Chiara Atzeni, Chiara Fadda, Valerija Ossipova
- 10:00** Hostel Attuale
Classe 5A Architettura - Alessandro Vacca, Camilla Piludu, Sandra Carreras / Classe 3A - Paolo Congiu
- 10:15** Progetto Hostel Restyling
- 10:30** Pausa ricreativa e visita della corte e parte della struttura con gli studenti dell'artistico - Museo virtuale in realtà aumentata
- 11:00** Sherlock Holmes - Biennale dei Licei Artistici - Viaggio al 221B di Baker Street con la realtà aumentata e virtuale
Classe 5I Design - Andrea Genovese, Carlotta Opiuso, Chiara Atzeni, Valerija Ossipova
- 11:30** Cagliari per immagini - Patrimonio monumentale e la tecnologia Bicon
Prof.ssa Concettina Ghisu e Michelangelo Melis
- 12:00** Esplorare i beni culturali come in un video game
SynTech
- 12:30** Escape Room Mastering
Gala Sitzia
- 13:00** Chiusura dei lavori

progettohostel.it

Che cos'è Kubity?

Kubity è un'applicazione per smartphone e tablet che permette di visualizzare i modelli 3D su dispositivo, semplicemente inquadrando il QRcode con smartphone e tablet o con link per PC. Inserendo il telefono all'interno del Cardboard o visore 3D si possono esplorare i modelli in scala reale, per un'esperienza completa.



Inquadra con l'app di Kubity il QRcode .

LAC Liceo Artistico e Musicale Cagliari Foiso Fois progettohostel.it



Sito didattico **ProgettoHostel.it**

**Museo Virtuale
Realtà Aumentata**

Indirizzo Architettura

Settimana delle Culture Digitali

Concorso Crowddreaming

Piazza Europa

Monumento Digitale

LINK

221b Baker Street – Sherlock Holmes e la **Realtà Aumentata**

221b Baker Street - Sherlock Holmes

The screenshot shows a website interface with a dark red background. On the left is a vertical navigation menu with the following items: Home, Scuola Digitale, Siti Studenti Design, Siti Studenti Architettura, 221B Baker Street Sherlock Holmes, Siti Studenti 2016, Concorso Crowddreaming, and Concorso. The main content area features a large article titled "Viaggio al 221B Baker Street con la Realtà Aumentata e Virtuale". The article includes a trailer image showing a 3D reconstruction of the interior of 221B Baker Street, a "Condividi" button, and a section titled "Mostra Concorso 'Il viaggio'" which mentions the "Biennale dei Licei Artistici Italiani".

221b Baker Street
Sherlock Holmes

Realtà Aumentata
Realtà Virtuale
Architettura e Design

Centro internazionale del Fumetto
Biennale dei Licei Artistici

[LINK](#)

[LINK](#)

221b Baker Street – Sherlock Holmes e la Realtà Aumentata

Mappa di Londra con la Realtà Aumentata

Il progetto è stato realizzato utilizzando programmi di modellazione 3D e realtà virtuale SketchUp e Kubity, per lo studio di **Sherlock Holmes**. E' stata inoltre applicata la **Realtà Aumentata** (app HP Revel – Aurasma) sia nello studio che nella mappa di Londra, oltre alla localizzazione georeferenziata in Google Maps, le schede con le immagini della Londra ottocentesca e didascalie in italiano e inglese.



Link per scaricare le immagini ad **alta risoluzione** necessarie al corretto funzionamento della Realtà aumentata

Mappa interattiva Londra Google Maps geolocalizzazione e schede

Realtà aumentata (app HP Revel – Aurasma) Canale: **NUES2017**

Mostra Concorso "IL Viaggio" Biennale dei Licei Artistici Italiani

Progetto selezionato per la Mostra-Concorso a Roma



221b Baker Street - Sherlock Holmes

221b Baker Street Sherlock Holmes

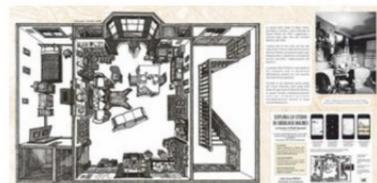
Realtà Aumentata Realtà Virtuale Architettura e Design

LINK

More

Studio di Sherlock Holmes con la Realtà Aumentata

Raccontiamo il viaggio dell'iconico personaggio **Sherlock Holmes** tra

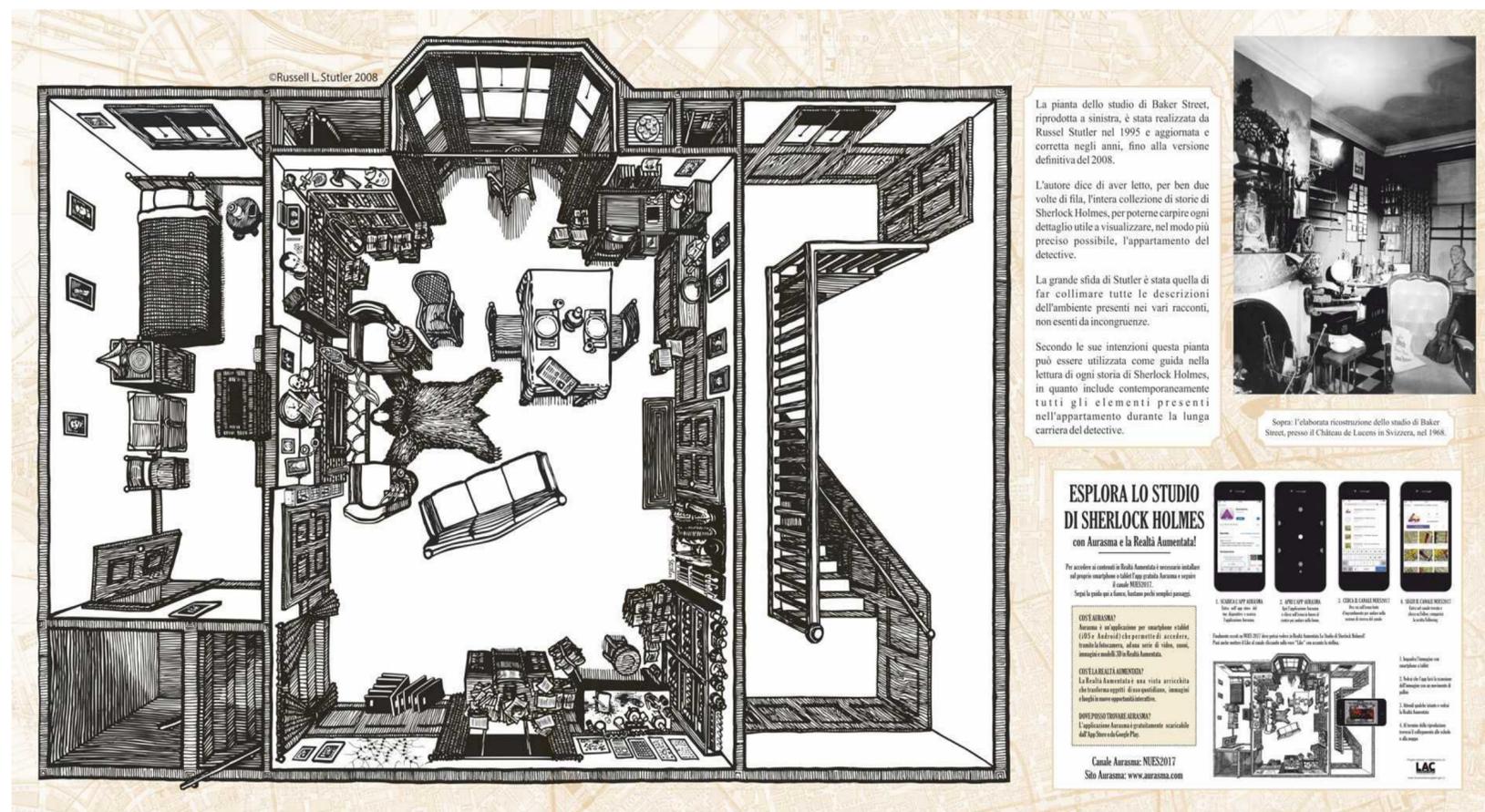


Centro internazionale del Fumetto Biennale dei Licei Artistici

LINK

221b Baker Street – Sherlock Holmes e la **Realtà Aumentata**

221b Baker Street - Sherlock Holmes



221b Baker Street
Sherlock Holmes

VideoA

Realtà Aumentata

Architettura e Design

Centro internazionale del Fumetto
Biennale dei Licei Artistici

VideoB

Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Didattica con la Realtà Aumentata al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari



Conferenza Linea B3 IDEA

Tutti a Iscol@

Innovazione Didattica e Apprendimento

Didattica con la Realtà Aumentata

al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Video

LINK

Supporti per la Didattica Digitale e DAD

al Liceo Artistico e Musicale “**Foiso Fois**” di Cagliari

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Parte2