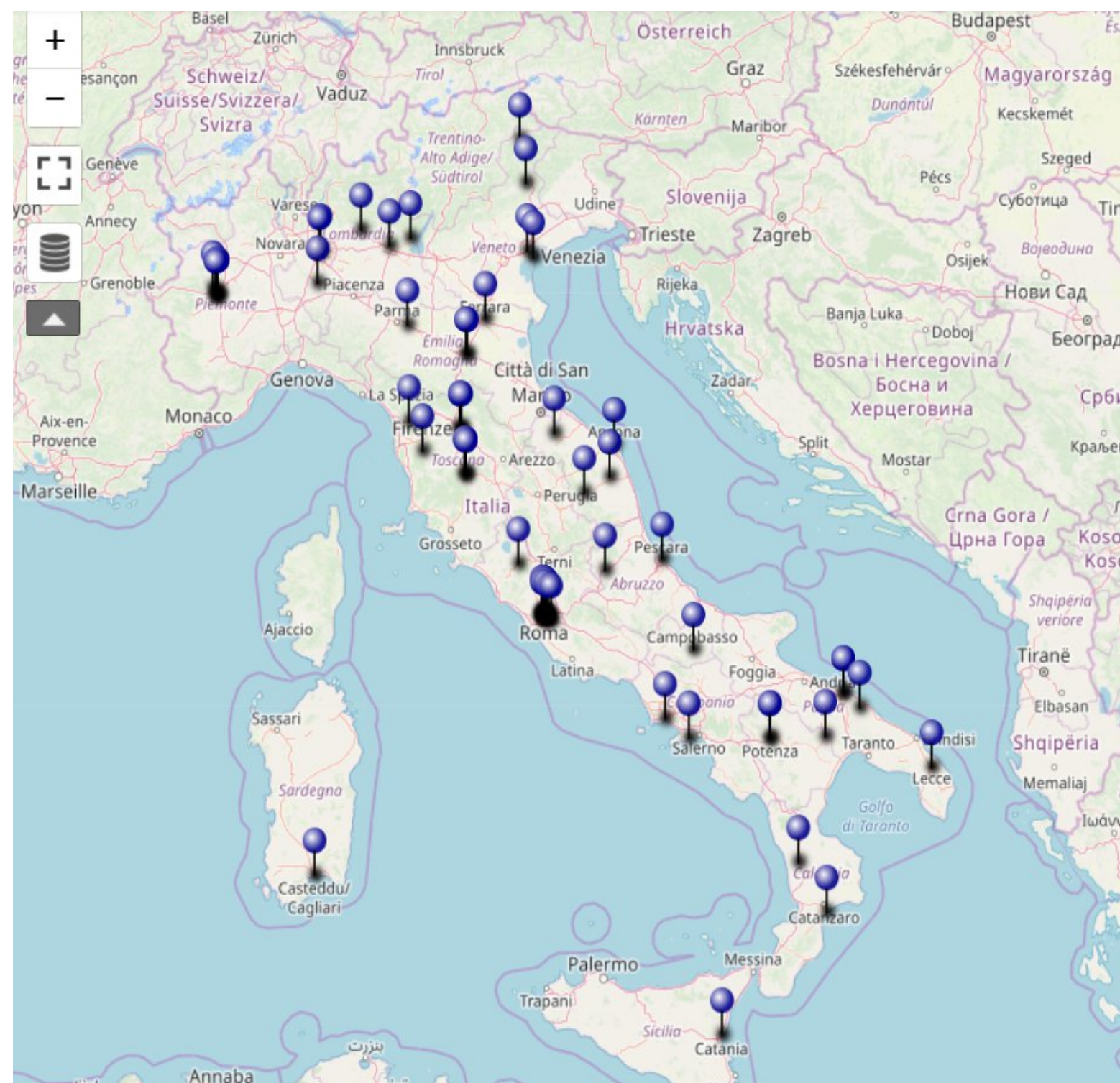


Parte 2

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:

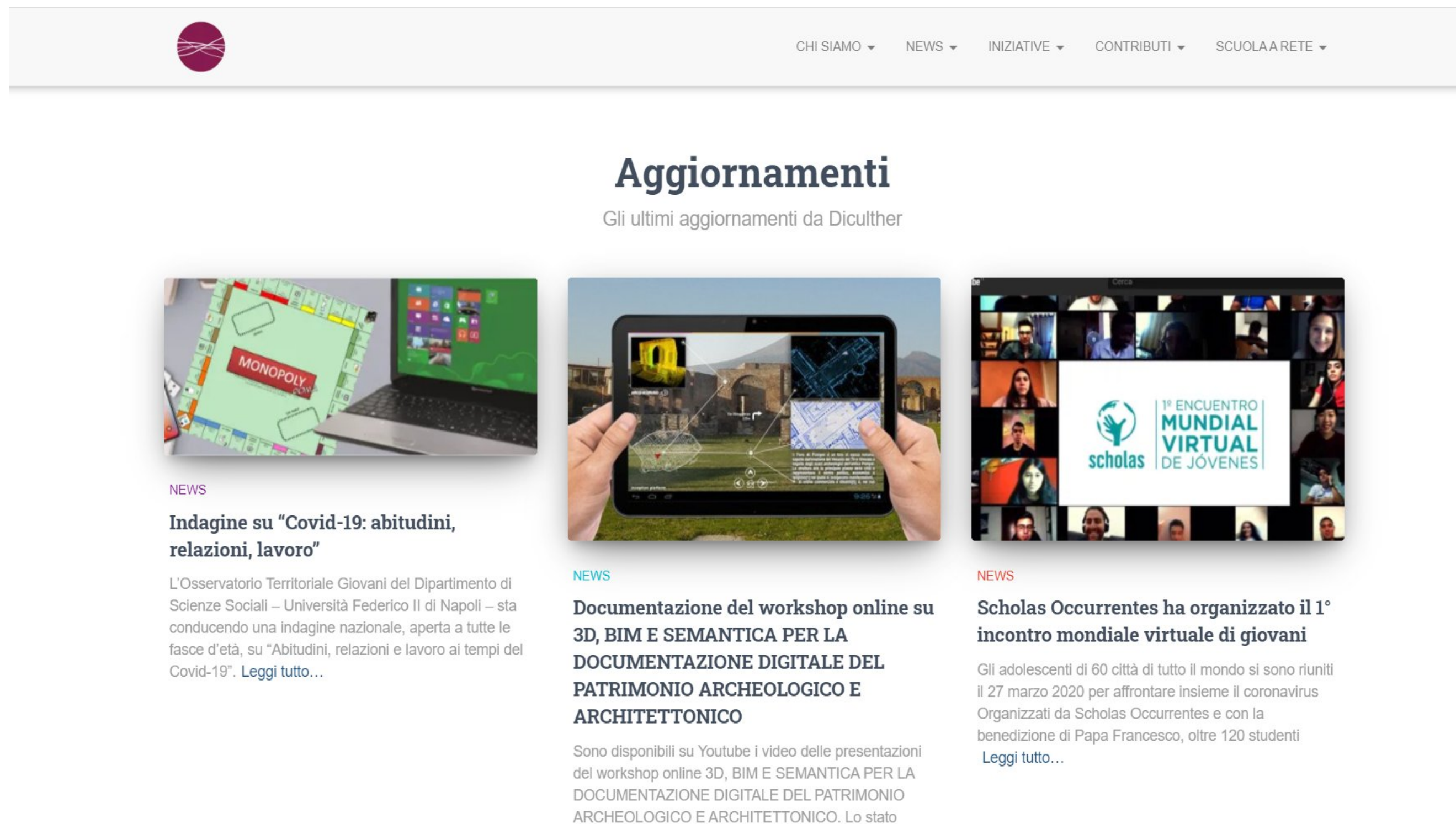
Formativi: per dotare i discenti di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l'interdisciplinarietà, l'inserimento in comunità di pratiche nazionali ed internazionali, la partecipazione a progetti orientati al digitale nella conservazione e valorizzazione dell'**eredità culturale**;

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

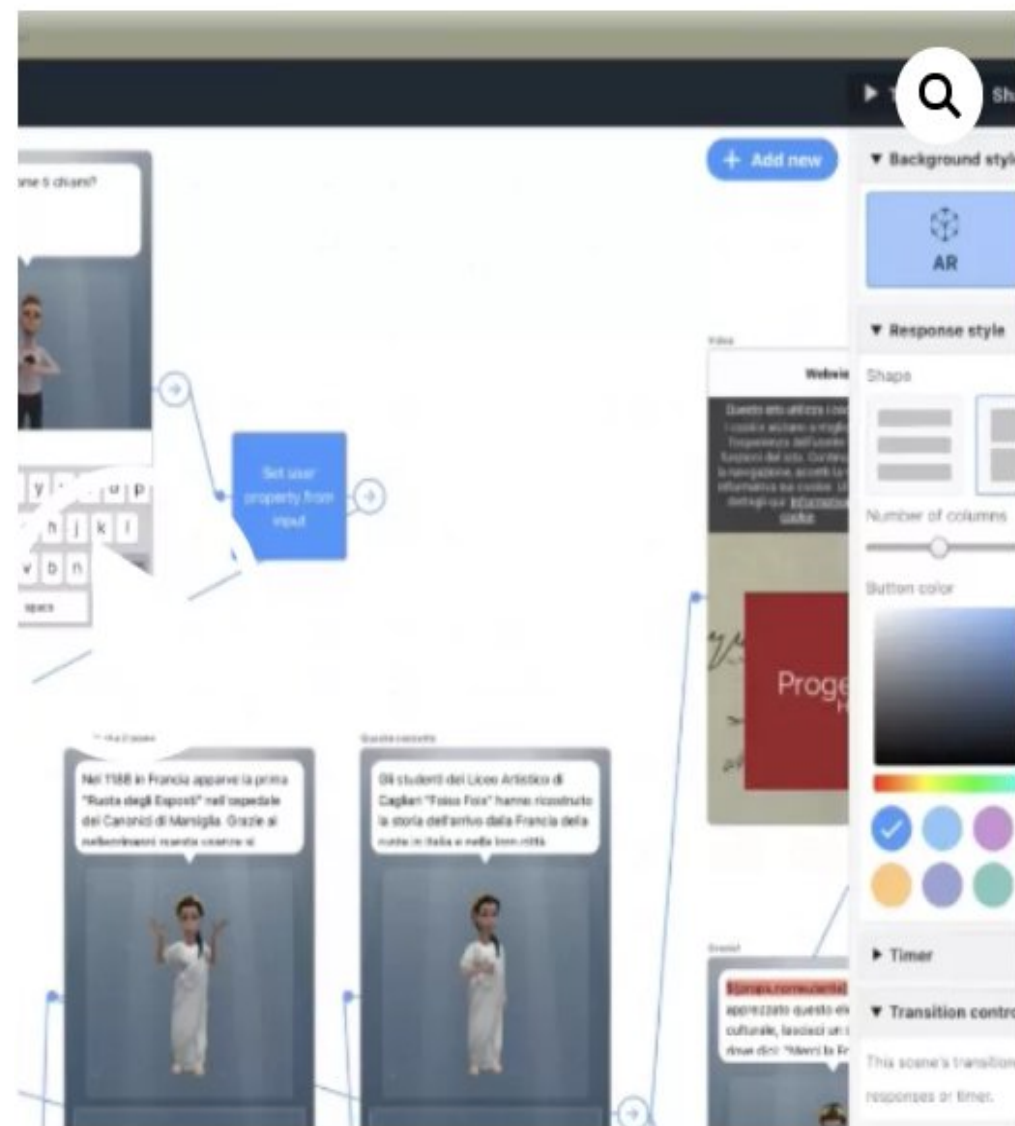
Piazza Europa Monumento digitale

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'", "Foiso", "DICULTHER", "Crowddreaming Academy Realtà aumentata a Cagliari con gli studenti del Foiso", "Presentazione LA meglio presso Fondazione di ricerca Giuseppe Stette", and "Mapillary".

Concorso Crowddreaming –
I giovani co-creano cultura digitale

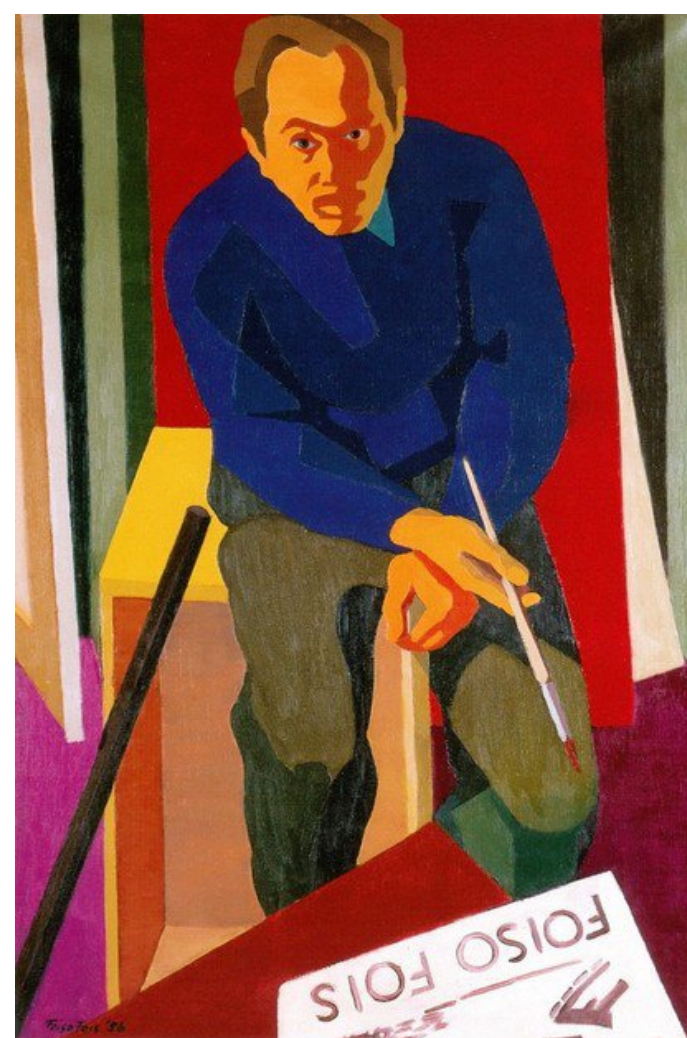
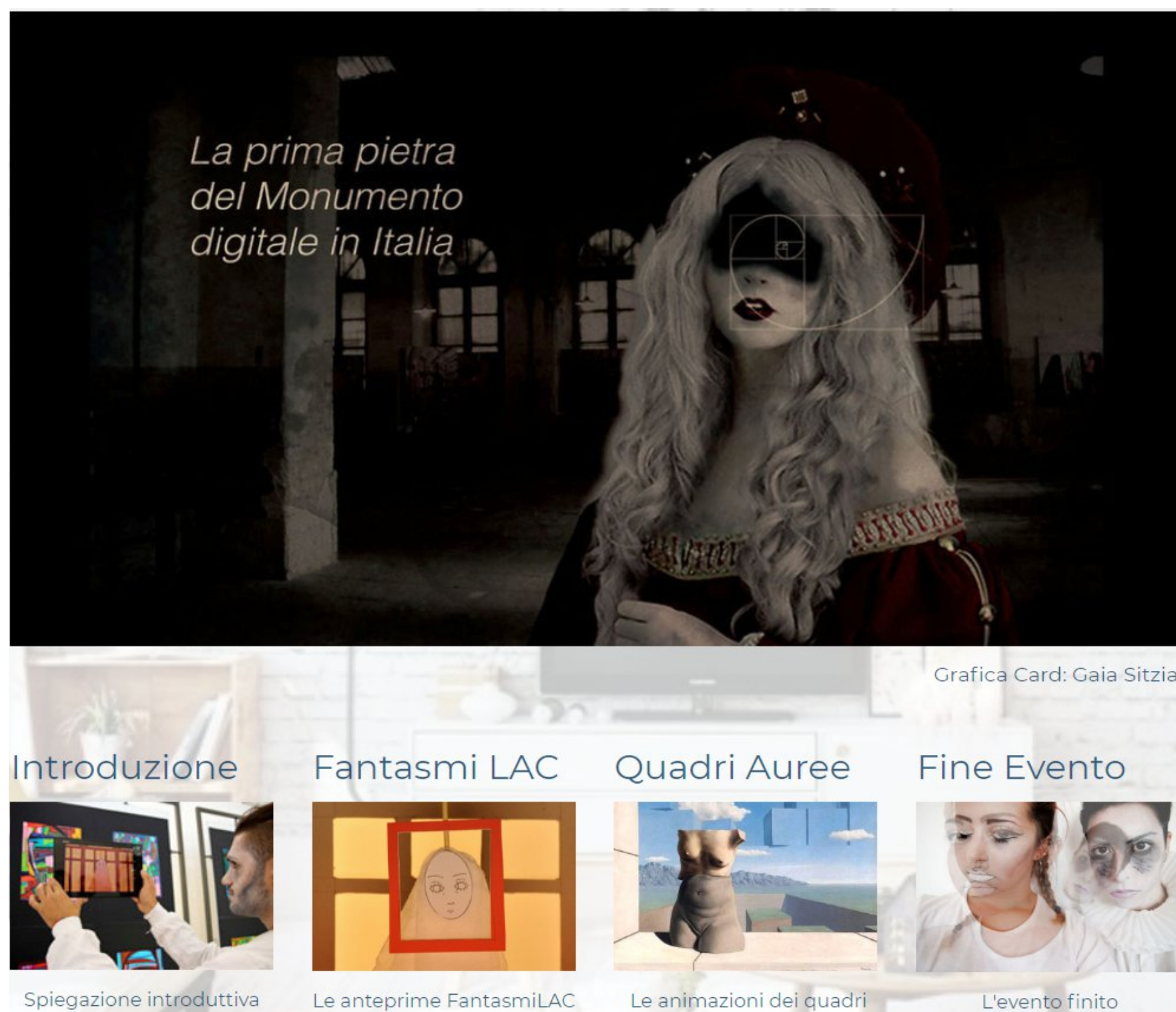
**Prima formazione
sulla Realtà Aumentata**
Cagliari – Castello Classe di Design

Video

LINK

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDDREAMING HACKADEMY



Concorso Crowddreamig –
I giovani co-creano cultura digitale

Prima Pietra del
Monumento Digitale
in Realtà Aumentata

Liceo Artistico - Fantasmilac
Autoritratto Foiso Fois

LINK

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



Foiso

La vita e le opere
in realtà aumentata

Il valore, la diffusione e
le opportunità della cultura
digitale nell'arte, nel design e
nell'architettura



foisofoislac.jimdo.com
progettostudentilac.jimdo.com

Fois Designers **LAC** Liceo Artistico Cagliari

foisofoislac.jimdo.com

Il Edizione

Settimana delle
Culture Digitali

Martedì 4 Aprile 2017

Hostel Marina a Cagliari
dalle ore 9:00 alle 13:00
#SCUD2017

Stati Generali dell'Innovazione



Hostel Marina

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**



PROFBIX
sito didattico

Home

Sito didattico **ProgettoStudentiLAC**

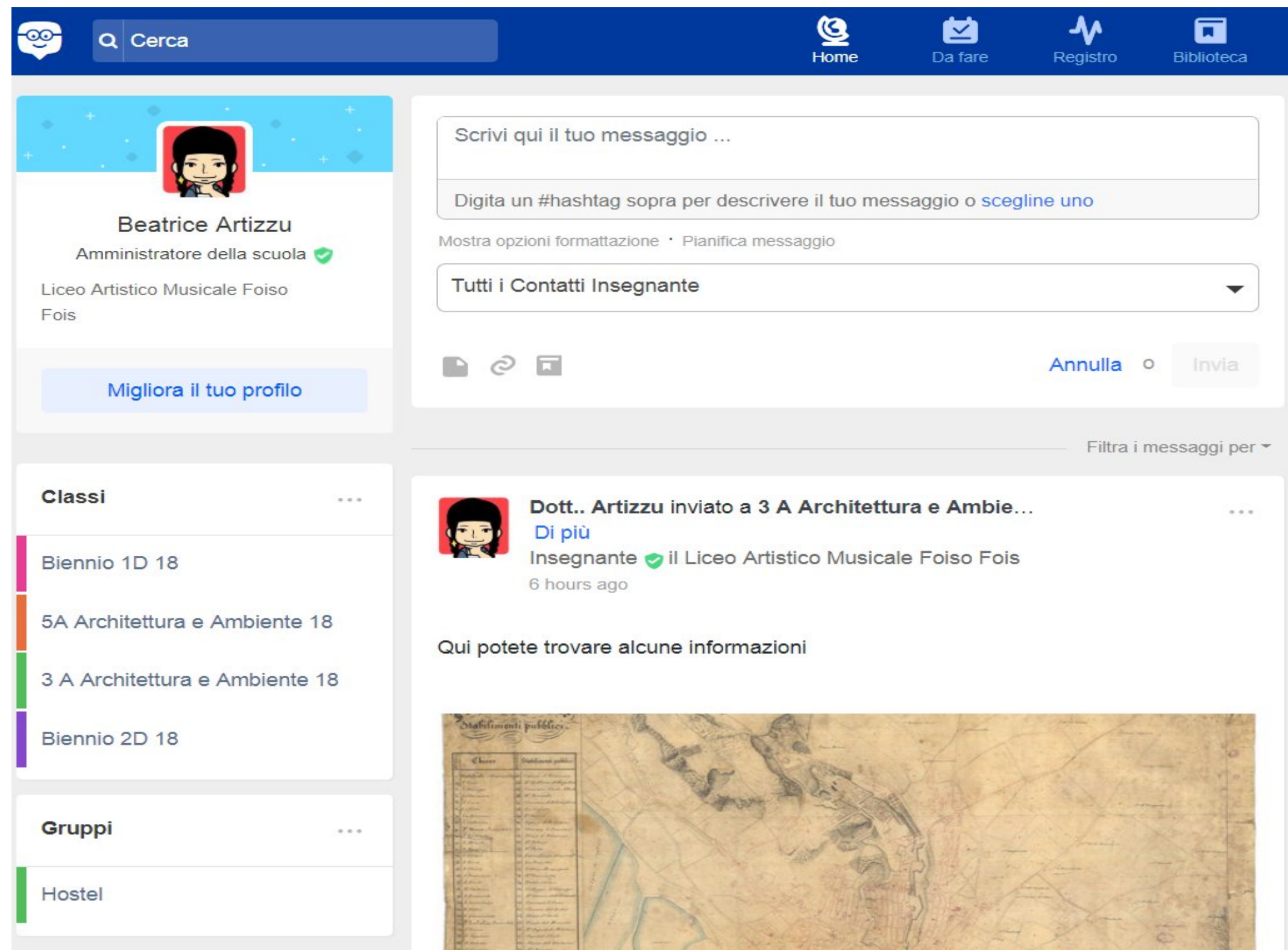
Collega gli altri siti didattici e progetti

Primo contenitore, limite open source

LINK

Foiso Fois Piattaforma scambio dati

SITI DIDATTICI



Sito didattico e Piattaforma **EdModo**

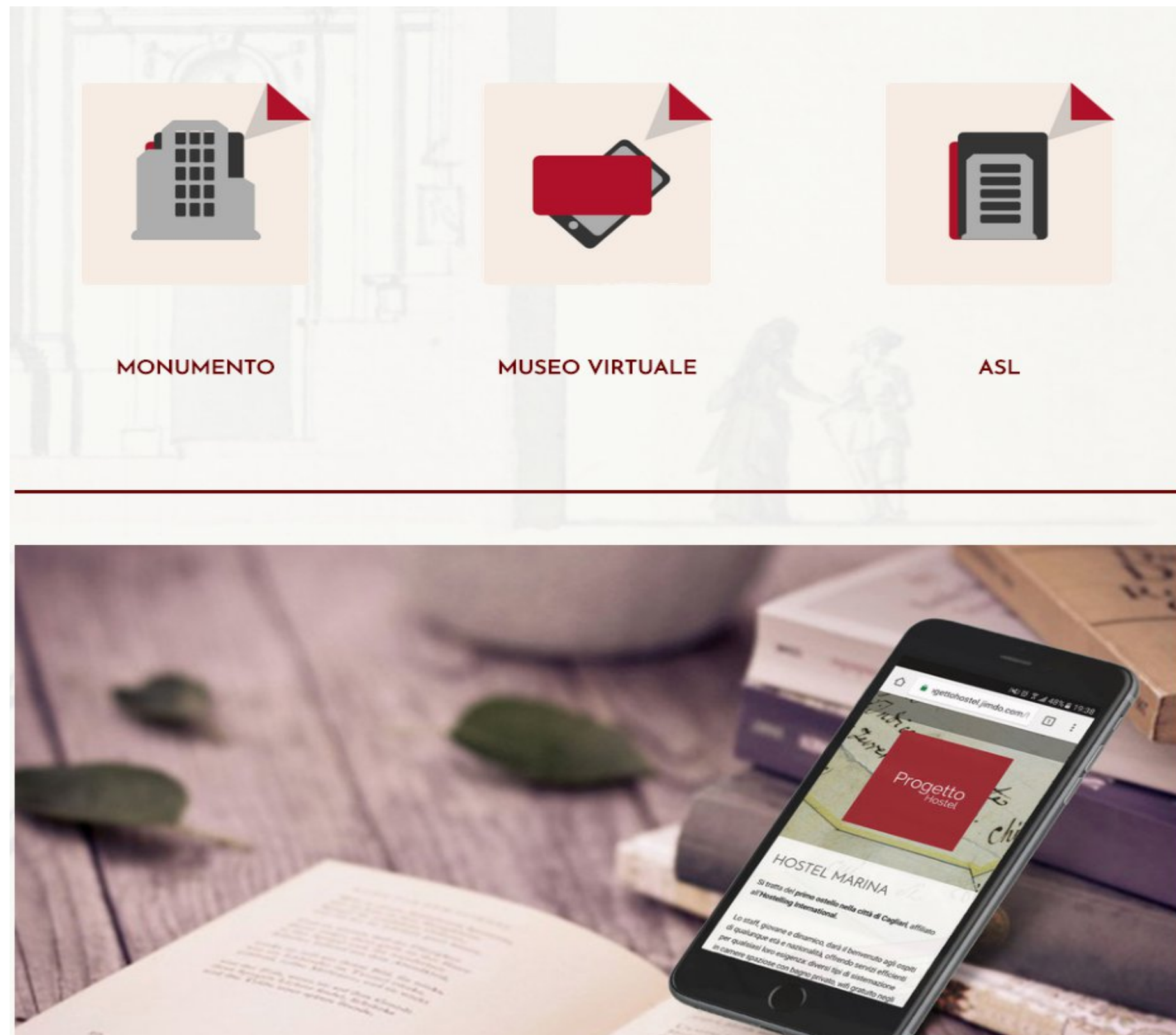
Fondamentale per gli scambi dei dati:
file, link, documenti di testo, immagini,
video, elaborazioni 3d, etc

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

Architettura

Design

Discipline pittoriche

Monumento

Museo Virtuale

Systema 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

Hostel

Progetto Hostel MUSEO VIRTUALE

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:

1. Scarica l'app Aurasma
Scarica l'app Aurasma per iOS (disponibile su iTunes) o per Android (disponibile su Google Play).

2. Apri l'app Aurasma
Apri l'applicazione Aurasma e clicca sull'icona "Like" in basso per accedere alla home.

3. Cerca il canale ProgettoHostel
Digita nel campo di ricerca il nome del canale "Progetto Hostel".

4. Segui il canale ProgettoHostel
Clicca sul canale "Progetto Hostel" e clicca su "Follow" per seguirlo.

5. Inquadra l'immagine con smartphone o tablet

6. Vedrai che l'app farà la scansione dell'immagine con un movimento di pallini

7. Attendici qualche istante e vedrai la Realtà Aumentata

8. Al termine della riproduzione troverai il collegamento alle schede o alla mappa

Finalmente eccoti su ProgettoHostel dove potrai vedere la Realtà Aumentata Progetto Hostel!
Puoi anche mettere il Like al canale cliccando sulla voce "Like" accanto alla stella.

You are now logged in "Progetto Hostel" and you can discover it in Augmented Reality!
You can also like the channel clicking on "Like".

1. Frame the picture with your smartphone or tablet

2. A set of points will scan the picture

3. After a while you will see the Augmented Reality contents

4. At the end you will find a link to the data sheets and maps

Testi, foto fotografiche, architettoniche, scenografiche, M. Beatrice Artizzu - Grafica Maria Dessì - Traduzione inglese Federica Marica

www.progettohostel.it

www.progettohostel.it/museo-virtuale

Hostel Marina

LAC

Sito didattico **ProgettoHostel.it**

Museo Virtuale
Realtà Aumentata
Pannelli
Monumento
ASL


LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

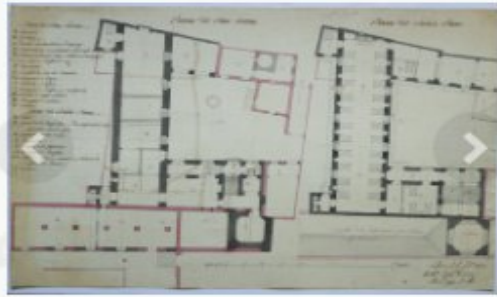
SITI DIDATTICI

CARTE VIANA

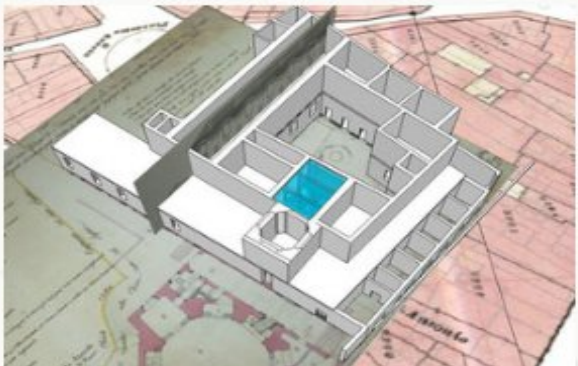
Progetto dell'architetto Antonio Viana XVIII secolo
Cartografia base per ricostruzione Antico Ospedale di Cagliari




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



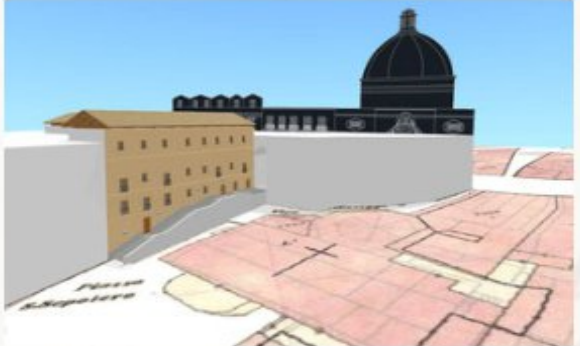
BASI 3D




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

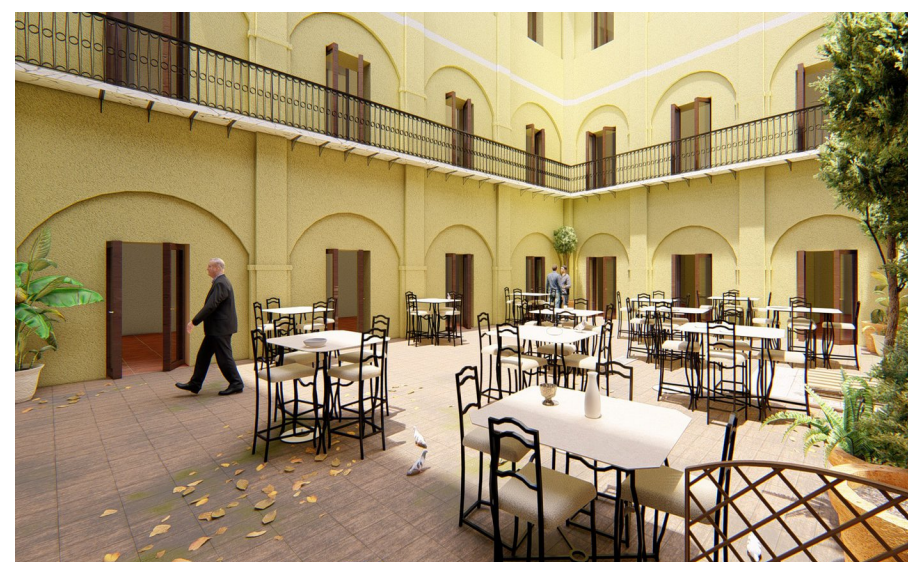


E' possibile attraverso l'app Kubity avere un'esperienza immersiva con il visore 3d. Sono inoltre prodotti, oltre i file 3d esplorabili, immagini render, video dei percorsi esterni e interni. Si rimanda inoltre al Museo Virtuale in Realtà Aumentata

[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.



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

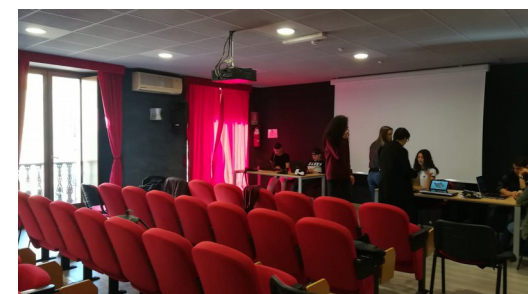
La **CORTE** o il **CORTILE** elemento di raccordo urbano, pubblico, privato, attraversabile, cerniera tra strade, vicoli, portici e piazze. La **Corte o Cortile** gioca un ruolo importante nella composizione urbana, contribuisce alla transizione tra lo spazio pubblico e privato, garantisce un momento 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: Maria Deias



Museo Virtuale
Realtà Aumentata
Ricostruzioni 3D
Settimana delle Culture Digitali
Concorso Crowddreaming

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
Gaia 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**

[LINK](#)

**Centro internazionale del Fumetto
Biennale dei Licei Artistici**

[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**

More

Studio di Sherlock Holmes con la Realtà Aumentata

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



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

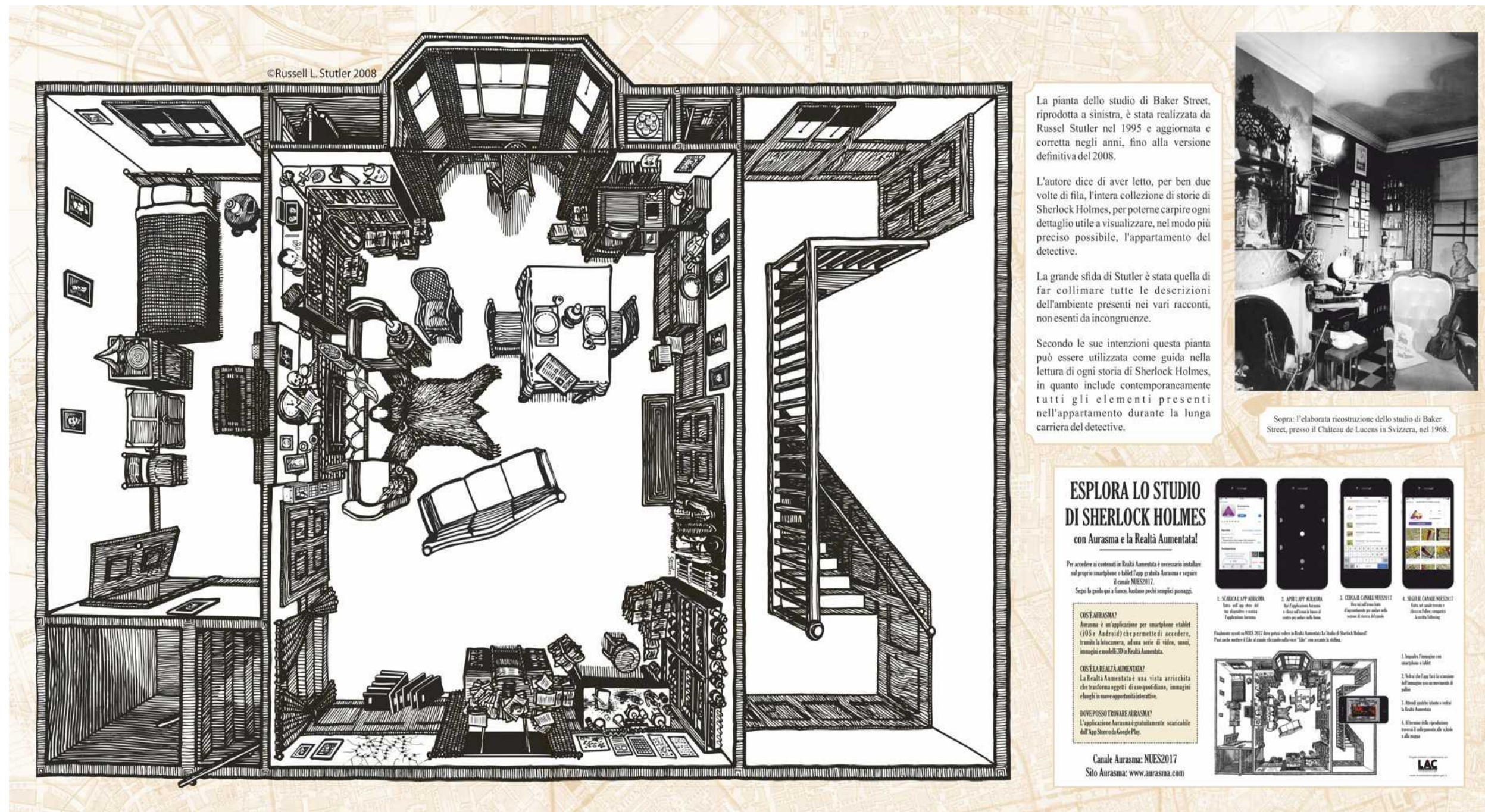
LINK

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