

L'Ue finanzia progetto **Erasmus+** per supportare le attività di laboratorio

Didattica a distanza, l'Ateneo senese lavora sulla realtà virtuale e aumentata

SIENA

Già nel corso della prima ondata di pandemia di Covid-19 oltre l'80 per cento degli studenti del mondo non ha potuto frequentare la scuola. Molte istituzioni si sono impegnate nell'uso di tecnologie di apprendimento a distanza, soluzioni utili principalmente per il trasferimento di contenuti teorici, ma scarsamente adeguate a supportare le esperienze e il lavoro pratico di laboratorio, essenziali per l'apprendimento di tutte le discipline scientifiche.

L'Unione europea ha recentemente finanziato un nuovo progetto nell'ambito delle iniziative **Erasmus+** per facilitare l'accesso digitale ai laboratori degli istituti di istruzione superiore, attraverso la combinazione di strumenti per la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) con una

nuova generazione di dispositivi indossabili in grado di riprodurre sensazioni tattili.

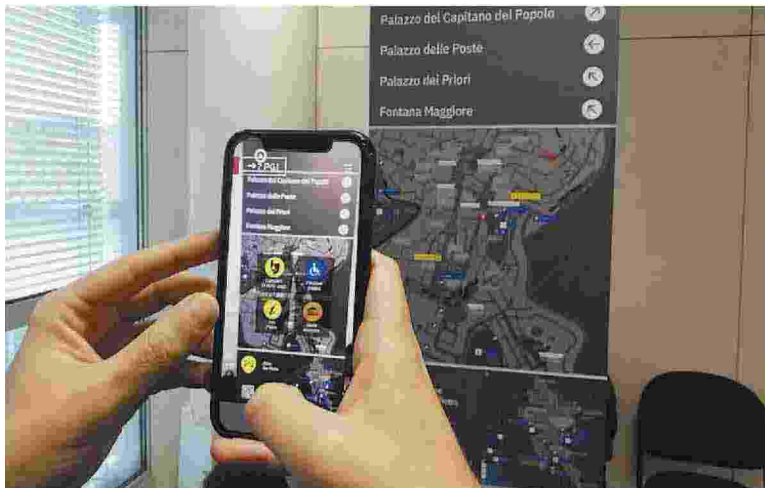
Al progetto, dal titolo "Integrating virtual and augmented reality with wearable technology into engineering education", partecipa anche l'Università di Siena, insieme all'Università norvegese di Agder, che lo coordina con il professor Filippo Sanfilippo (ex studente dell'Ateneo senese), l'Universidade Do Minho (Portogallo), l'Universitatea Politehnica Timisoara (Romania) e la Kauno Technologijos Universitetas (Lituania).

Il finanziamento del progetto è di 280mila euro, di cui 58mila assegnati appunto all'Università di Siena.

"Valuteremo quale delle tecnologie aptiche disponibili (che permettono cioè di simulare il tocco di oggetti virtuali o remoti) sia adatta per l'e-learning e pos-

sa favorire la capacità degli studenti di creare simulazioni complesse utilizzando tecniche di modellazione e strumenti di scripting esistenti", spiega il professor Gionata Salvetti del Dipartimento di Ingegneria dell'informazione e Scienze matematiche dell'Università di Siena. "L'idea è quella di creare laboratori virtuali ai quali si possa accedere da casa e all'interno dei quali si possa interagire, anche a livello tattile, con esperimenti e simulazioni. Questo approccio permetterà di coinvolgere gli studenti in un ambiente pratico aptico-audiovisivo e contribuirà al raggiungimento di un apprendimento completamente immersivo, aperto e a distanza".

Per altre informazioni sul progetto visitare <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-2020-1-NO01-KA203-076540>.



Fondi per l'Università di Siena

Il progetto permetterà di facilitare l'accesso digitale ai laboratori attraverso strumenti di realtà virtuale e aumentata e dispositivi tattili

