

CHE CLASSE! QUEST'AULA!"

Con il progetto "Che classe! Quest'aula!" dedicato alla realtà virtuale realizzato dagli alunni delle classi 1C, 1D e 2C della secondaria di Primo Grado di Vaprio d'Adda, si è garantita l'accesso alla selezione del terzo Premio Scuola Digitale promosso dal MIUR. Si sono voluti valorizzare modelli innovativi e buone pratiche di didattica digitale, realizzati da istituti e studenti del primo e del secondo ciclo di Istruzione Scolastica di tutto il territorio nazionale. In provincia di Milano, le candidature sono state 29 per il primo e 9 per il secondo ciclo, dalle candidature sono state selezionate 6 scuole per il primo e 6 per il secondo ciclo. Il momento conclusivo è stato trasmesso in diretta streaming il 17 aprile, qui il progetto dedicato alla realtà virtuale realizzato dagli alunni delle classi 1C, 1D e 2C si è fatto onore ma non ha raggiunto il podio.

PROGETTIAMO LA NOSTRA AULA IDEALE

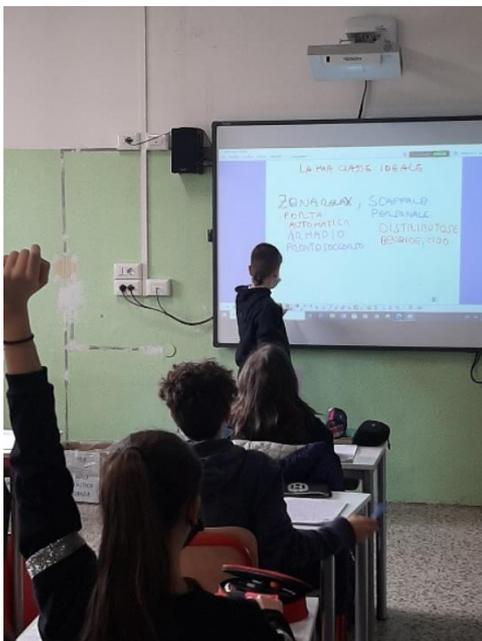
L'obiettivo fondante è sfidare l'utilizzo della didattica digitale integrata al servizio della didattica curricolare, i ragazzi di oggi hanno il mondo in tasca: trasfigurare la finalità per imparare ad utilizzare uno strumento è sbagliato e riduttivo, il pretesto del progetto fine a sé stesso serve a poco, il nostro obiettivo è ampliare le modalità di comprensione dei saperi attraverso le potenzialità degli strumenti digitali, affinché esse si consolidino come buone pratiche.

Le attività didattiche attuate e in via di realizzazione si svolgono nelle ore di tecnologia. Attraverso l'utilizzo dell'app di rendering architettonico Planner5d, gli alunni stanno progettando, avvalendosi della realtà aumentata, la soluzione d'arredo a misura di alunno, delle aule della nuova scuola secondaria.

Gli alunni coinvolti sono 70, appartengono alle classi 1° C, 1°D e 2° C; gli alunni di 2°C sono più esperti e fungono da tutor per i più piccoli, attraverso un padlet gestiscono l'ufficio tecnico con cui revisionano e correggono i progetti degli alunni delle classi prime.

DESCRIZIONE COMPETENZE DIG CONSEGUITE..

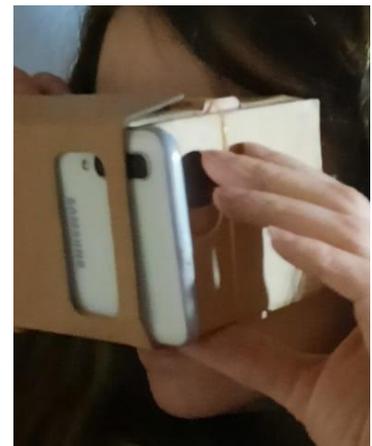
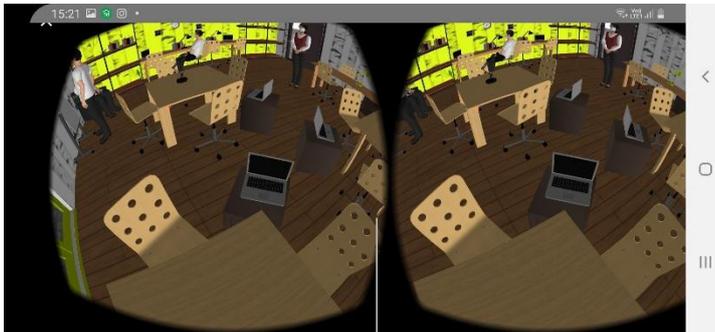
Il progetto è stato accolto con entusiasmo dai ragazzi, essere i progettisti del loro "spazio abitato" li rende protagonisti del contesto territoriale. Riconoscono nella veste grafica del programma la familiarità dei videogiochi, l'utilizzo del visore rende accattivante e professionale il loro operare. Le strategie per il raggiungimento dell'obiettivo, soprattutto in fase di disegno vettoriale, sono molto affini alle strategie del pensiero computazionale. La spendibilità di una competenza digitale non sempre è scontata, qui è palese, è RV!



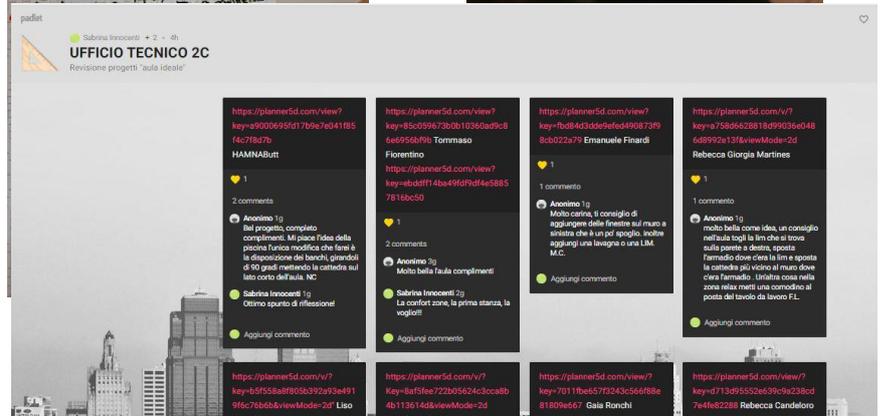
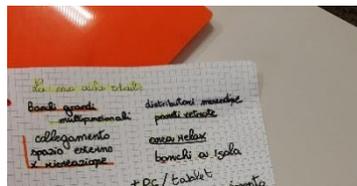
DESCRIZIONE CONTENUTI DIDATTICI DIGITALI



L'attuazione del progetto prevede la realizzazione di un file per ogni alunno, contenente il rendering 3D dell'aula ideale, eseguito con Planner5D, scelte dei materiali preferibilmente ecosostenibili e a km zero (dispositivi a risparmio energetico predisposti). Il progetto è inclusivo, l'app è gratuita nella versione di base, si può utilizzare da pc o da cellulare, per proseguire il lavoro a casa non abbiamo incontrato difficoltà.



Link ai materiali didattici prodotti



<https://padlet.com/innocentisabri/zap8rlk326k4b0m>

<https://planner5d.com/it/editor/?key=629ac2e18dcebf8701f80fc68ed5ec8e>