



LATTE NELLE SCUOLE

Visite didattiche simulate nei luoghi di
produzione

Il percorso degli alimenti dall'origine alla tavola

Guida all'uso per gli insegnanti



I criteri di riferimento 1/2

Cosa: un percorso diviso in 5 tappe per far scoprire e conoscere l'origine dei prodotti e come si realizzano, dove acquistarli e come consumarli responsabilmente, per ridurre gli sprechi alimentari e contribuire a rispettare l'ambiente. Le prime tre tappe – quelle della produzione – sono in tridimensionalità, le ultime due tappe – dove si possono acquistare e come consumarli – sono in grafica animata bidimensionale. Uno strumento complementare (può essere propedeutico) e allo stesso tempo alternativo (nel caso di impossibilità alla mobilità delle persone per restrizioni o disabilità o altri motivi) alle visite didattiche in presenza.

Chi: possono utilizzarlo gli alunni delle scuole che sono state ammesse al Programma (ogni annualità). Riguardo ai bambini, vi sono soluzioni tecniche che consentono la fruizione anche ai soggetti svantaggiati da condizioni di disabilità della vista (audio narrazione), dell'udito (sottotitoli).

Dove: si utilizza nelle singole classi con i computer in dotazione (lo strumento funziona con windows 10), i bambini lo utilizzano in gruppo con l'insegnante "accompagnatore" per mantenere la socializzazione e il contesto di visita in gruppo. Per questo il punteggio ottenuto è di "classe" e non individuale.

Quando: durante l'anno scolastico per il quale la scuola si è iscritta al Programma.



I criteri di riferimento 2/2

Come: riproducendo il più possibile il contesto della visita didattica nei luoghi di produzione dove, accompagnati da guide, si incontrano persone che vi lavorano e raccontano come si realizzano i prodotti. Infine, completano il percorso due contesti nei quali, con contenuti didattici più tradizionali, si vogliono favorire la focalizzazione sul come acquistare e come consumare riducendo gli sprechi alimentari e nel rispetto dell'ambiente.

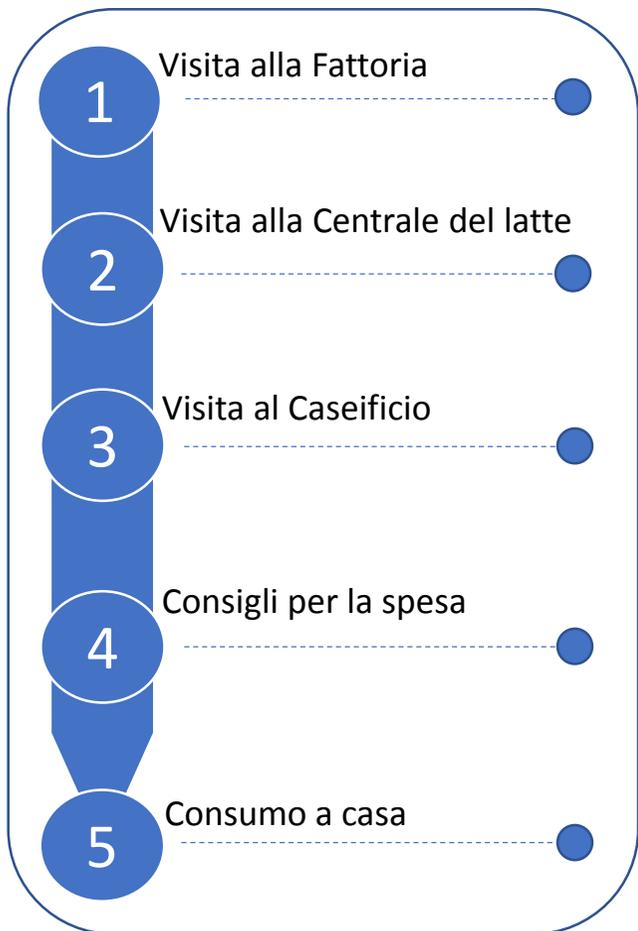
I principi seguiti sono:

- Simulazione: i luoghi corrispondono a contesti reali, preventivamente ripresi e successivamente ricostruiti in 3D combinando grafica a realtà;
- Contenuti adatti all'età: base comune, ma per le classi dalla III alla V più approfondimenti e test di apprendimento con maggior numero di domande;
- Apprendere giocando: impostazione "gaming" che è nella quotidianità dei bambini, quindi, obiettivi da raggiungere, interazione ed esplorazione, contest con punteggio crescente;
- Innovazione: i bambini sono nativi digitali, quindi nelle prime 3 tappe (luoghi di produzione) si utilizza la visualizzazione a 360° che dà il senso di immersione nella realtà, con tecnologia adattata alle prestazioni medie dei computer in dotazione nelle scuole;
- Autonomia: con grafica e modalità di interazione pensate per attirare l'attenzione dei bambini, in modo da ridurre all'essenziale l'intervento degli insegnanti;
- Immedesimazione: la prospettiva della visualizzazione (altezza da terra) è quella dei bambini (altezza di circa 1 mt) e le guide sono essi stessi dei bambini: un bambino e una bambina di etnie diverse, perché i bambini vivono più degli adulti la società "multietnica";
- Premialità: il punteggio ottenuto è sempre visibile e cresce in base a quante più zone dell'ambiente si visitano, agli approfondimenti (hotspot) visti e alle risposte esatte dei test. Non necessariamente serve un premio materiale, ai bambini basta ottenere il riconoscimento di quanto sono stati bravi nel fare il "percorso didattico".

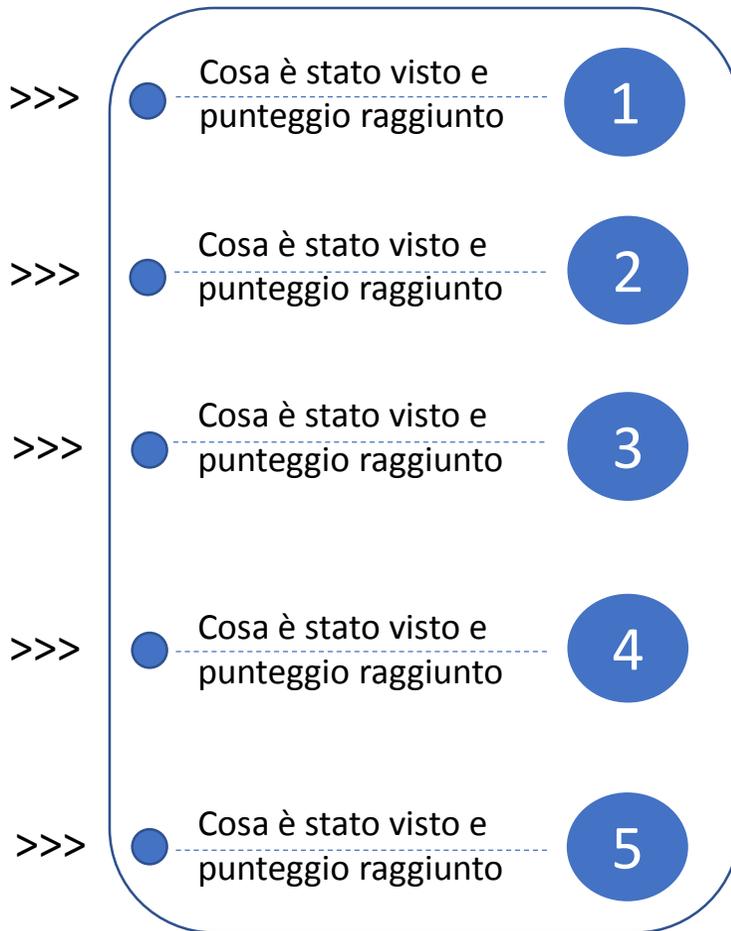


LATTE
NELLE SCUOLE

Le visite didattiche
(PC della scuola)

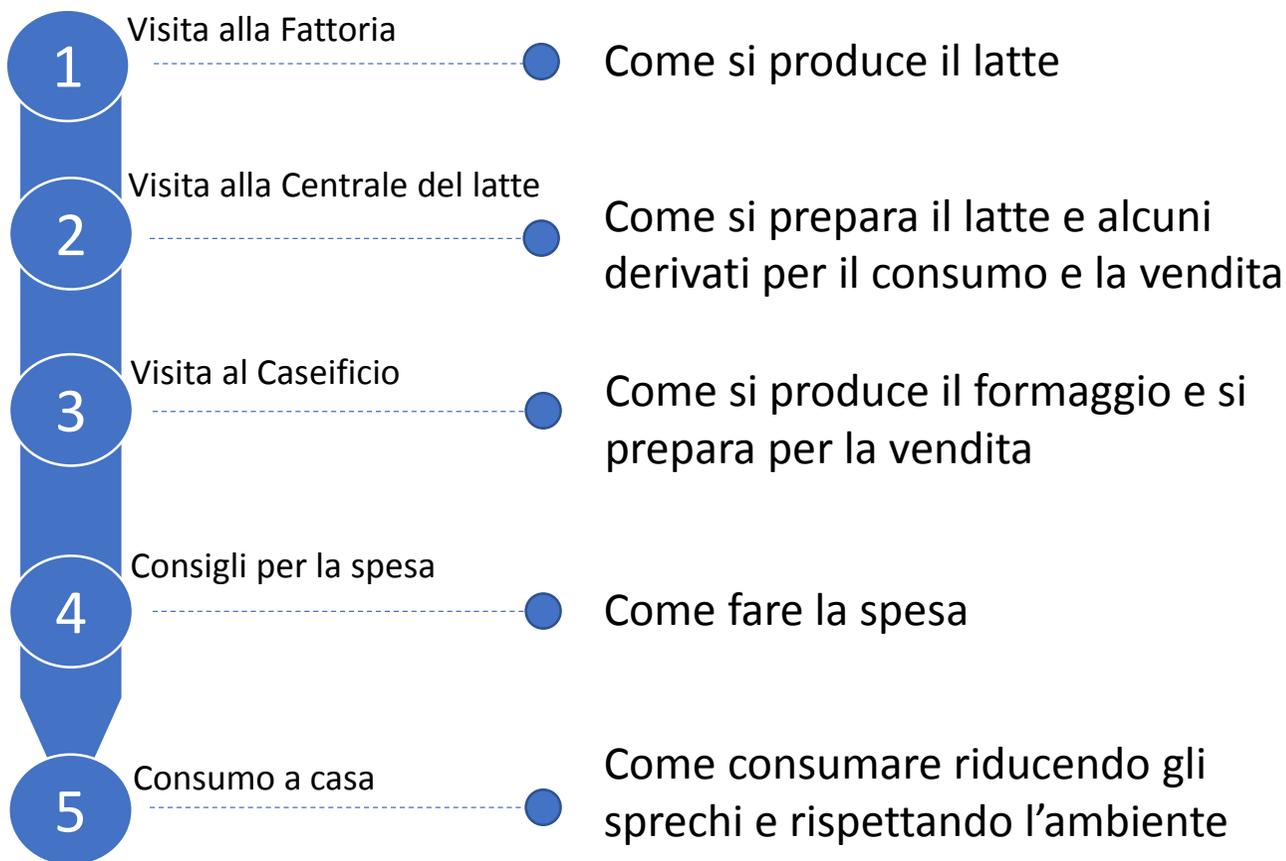


Raccolta dati
(SERVER centrale Unioncamere)





LATTE NELLE SCUOLE





LATTE
NELLE SCUOLE

1

Come si produce il latte

Esempio della visita alla prima tappa del percorso, nella fattoria di allevamento e mungitura



Ambiente ricostruito in grafica 3D cartoon, con personaggi (un bambino e una bambina) che guidano gli alunni nella visita. Ci si muove col mouse nei punti indicati dalle frecce e si può ruotare la vista di 360°. In ogni punto la guida da una spiegazione e indica gli hotspot di approfondimento (video interviste, immagini e box di testo)

Schermata video intervista di un hot spot nella stalla

Al termine della tappa gli alunni devono completare la prova di apprendimento, senza la quale non passano alla visita successiva





LATTE
NELLE SCUOLE

Dotazione informatica necessaria alla scuola per utilizzare lo strumento

1. Un PC per ogni classe, con processore pari o superiore alle prestazioni dell'Intel® Core™ i3 e sistema operativo windows 10 (si consiglia di verificare gli aggiornamenti installati e di procedere con l'installazione di quelli ancora non scaricati dal sito di Microsoft);
2. connessione dei PC ad internet per ogni classe partecipante al Programma;
3. schermo grande o lavagna interattiva multimediale (LIM) per ogni PC, per consentire all'intera classe di visualizzare e interagire con lo strumento didattico.

Inoltre:

- lo strumento non lavora on line, ma in locale, su ogni PC nel quale è installato;
- la connessione ad internet è necessaria per verificare il codice di attivazione della singola classe, raccogliere i dati dei punteggi e del livello di completamento delle visite simulate;
- nel caso siano attivi firewall, contattare gli addetti informatici dell'Istituto per consentire la trasmissione dei dati dal PC al server di raccolta dei dati.



LATTE
NELLE SCUOLE

Cosa deve fare la scuola

1. Il referente scolastico riceve un email con il link necessario a creare la propria password sul software di gestione
2. Il referente scolastico deve collegarsi tramite internet all'indirizzo <https://www.lattenellescuole.it/P42A0C107S135/Blog.htm> ed entrare nell'area riservata per:
 - a) scaricare il file di installazione del software;
 - b) Creare i codici di attivazione per l'utilizzo dello strumento didattico, inserendo (web-form preimpostato) i dati delle classi che utilizzeranno l'applicativo; i dati che l'insegnante dovrà inserire saranno relativi al numero di bambini di ogni singola classe e la relativa sezione (prima, seconda, terza etc.) senza alcun riferimento ai nomi;
3. Una volta create le classi, il referente scolastico visualizza nell'area riservata **il codice di attivazione** del software per ogni **classe** (ogni classe ha il suo codice); il referente scolastico comunica agli insegnanti delle varie classi i rispettivi codici di attivazione;
4. Il **file di installazione** del software va salvato **su tutti i PC delle classi** che utilizzeranno lo strumento didattico;
5. L'insegnante della singola classe (prima, seconda, terza etc.) **avvia il software** sul PC dove è stato installato (il PC deve essere connesso ad internet) e nella prima schermata **inserisce il codice di attivazione della classe**; questa operazione va effettuata ogni volta che si esce dallo strumento e lo si riavvia;
6. Al completamento del percorso con la propria classe, l'insegnante lo comunica al referente scolastico che stampa e firma il **report della visita didattica**.
7. Il referente scolastico predispone l'attestazione del percorso effettuato dalle classi della scuola. Lo firma e lo invia a visitevirtuali@sicamera.camcom.it
8. Per ogni esigenza di assistenza il referente scolastico e o l'insegnante della singola classe può contattare i seguenti riferimenti: visite.simulate@sicamera.camcom.it



Modalità di utilizzo

Lo strumento didattico deve essere fruito in classe. Quindi, è un percorso che fanno tutti gli alunni della classe, insieme, come se stessero svolgendo la visita in gruppo.

Le interazioni con lo strumento i click sugli hotspot di approfondimento e i movimenti a 360° sono gestiti con il mouse del PC.

L'insegnante decide se gestire direttamente il percorso o farlo fare ad uno o più alunni a rotazione.

Durante il percorso, l'insegnante può decidere di soffermare l'attenzione degli alunni sui punti che ritiene più opportuni, per aggiungere altre informazioni o interagire con i bambini su quello che hanno visto.

Le domande al termine di ogni tappa, possono essere gestite in modo divertente, sia con l'intera classe che in gruppi di alunni.

Più interazioni sono svolte – visita dei diversi luoghi, visualizzazione degli hotspot, risposte ai test di apprendimento – più il punteggio sale. Quindi, il risultato è di gruppo e non individuale.