



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. Lo strumento è complementare (può anche essere propedeutico) alla Misura educativa di accompagnamento “Role playing: attore della filiera”.

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 (campo agricolo e trattamento dei prodotti freschi), di commercializzazione (mercato all'ingrosso e vendita al dettaglio) e del consumo a casa. Ogni tappa ha la narrazione dei personaggi guida, degli approfondimenti con immagini dinamiche (ad es. la nascita di una pianta o la fioritura delle piante) oppure video interviste ad esperti del settore e piccoli giochi oppure video animati che richiamano l'attenzione su aspetti rilevanti, quali la lotta agli sprechi alimentari e il rispetto dell'ambiente. Al termine di ogni tappa va completato un piccolo quiz, per poter passare a quella successiva.

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 più articolati;
- 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, ma adattate 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 (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 "gioco".



mipaaf

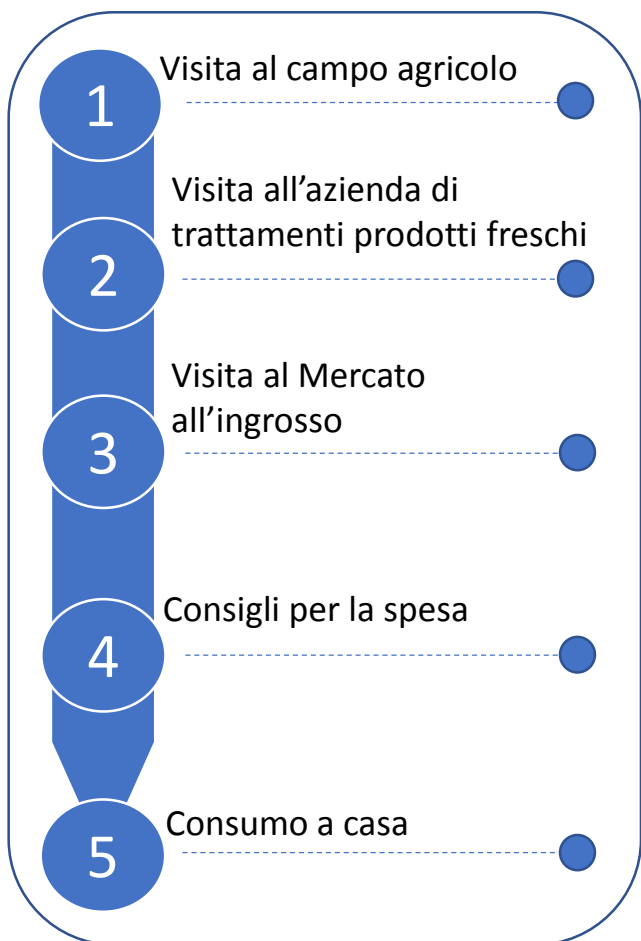
ministero delle politiche
agricole alimentari e forestali



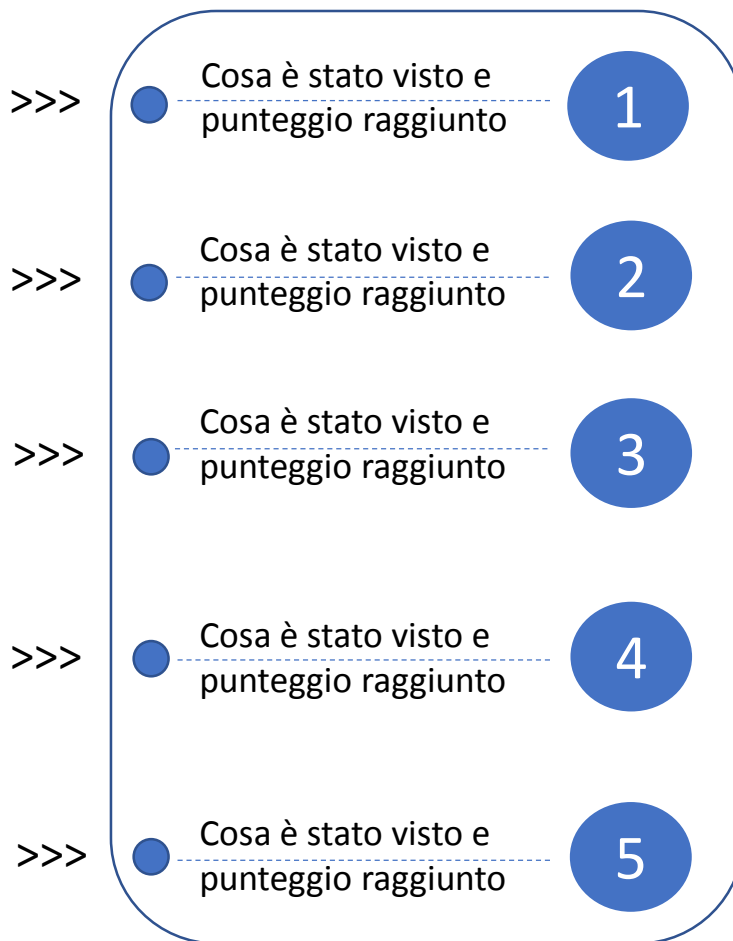
UNIONCAMERE



Le visite didattiche (PC della scuola)



Raccolta dati (SERVER centrale Unioncamere)





1. Visita al campo agricolo
Come si coltivano la frutta e la verdura
2. Visita all'azienda di trattamenti prodotti freschi
Come si preparano frutta e verdura per il consumo e la vendita
3. Visita al Mercato all'ingrosso
Dove gli operatori commerciali si incontrano per negoziare frutta e verdura
4. Consigli per la spesa
Come fare la spesa
5. Consumo a casa
Come consumare riducendo gli sprechi e rispettando l'ambiente



Esempio della visita alla prima tappa del percorso: **il campo agricolo**

1 Come si producono la frutta e la verdura



Ambiente reale ricostruito con narrazione del personaggio guida. Ci si muove a 360° col mouse tenendo premuto il tasto sinistro; i punti più piccoli indicano gli hotspot di approfondimento che si attivano cliccandoli una volta (video interviste, immagini e box di testo)

Esempio hotspot: schermata video intervista

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





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;
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.

Inoltre:

- lo strumento non lavora on line, ma in locale, su ogni PC nel quale è installato;
- la connessione ad internet è necessaria per raccogliere i dati dei punteggi e del livello di completamento delle visite simulate, nonché per consentire alla singola classe di accedere allo strumento in modo esclusivo;
- 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.



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.visitafruttaeverdura.it/> 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.