

Il “Carlo Porta” verso la sostenibilità



Il lavoro si aggancia all'UDA "L'impatto dell'uomo sull'ambiente" che rientra nella progettazione didattica delle classi seconde e che, a partire dalla domanda "L'albergo può contribuire a un mondo migliore?", immagina un albergo attento ai temi della sostenibilità.

Le docenti Comolo e Oliva e gli alunni delle classi 2^a A e 2^a G, inseriti nel progetto Innova a 360°, nel preparare il lavoro di presentazione dell'UDA si sono avvalsi di alcuni strumenti digitali e di realtà aumentata/virtuale.

Tra alberghi immaginati e sognati si è poi scelto di rimanere nella realtà quotidiana e di pensare al Carlo Porta come al "nostro" albergo sostenibile.

Il nostro percorso:

Abbiamo utilizzato "Padlet" per il brainstorming iniziale relativo alle caratteristiche che dovrebbe avere un albergo per potersi definire sostenibile. Ci siamo poi confrontati su quali comportamenti tenere a scuola per contribuire, nel nostro piccolo, ad un “mondo migliore” e quanto emerso è visualizzabile ai seguenti link:

<https://padlet.com/olivacristina/albergo-sostenibile-lcmv89tnr9cnd9e9>

<https://padlet.com/olivacristina/comportamenti-sostenibili-in-classe-bgac1seov06fhtv7>

Successivamente al brainstorming abbiamo approfondito il tema della sostenibilità interpellando anche Chat GPT.

Abbiamo poi provato ad utilizzare Blippar Blippbuilder con l'intento di prendere confidenza con la tecnologia e di realizzare un piccolo “spot” relativo ai temi della sostenibilità.

Iniziando ad utilizzare la tecnologia ci siamo accorti di avere molto da imparare, come:

- inviare foto, video, audio dalla galleria del nostro cellulare ad un PC (tramite mail o Google Foto) e a condividere idee o materiali utilizzando un Drive condiviso;
- convertire foto, video e audio nei formati accettati da Blippar (jpg, mp4, mp3 ...);

- fare foto panoramiche “decenti” da utilizzare come sfondi (o trovarne sul web) ed eventualmente ridimensionarle (non troppo “pesanti” per evitare i problemi di caricamento e neppure troppo sgranate per non perdere in qualità);
- inserire testi e immagini è stato facile, ma tutt’altro che facile è stato posizionarli;
- nel realizzare video e audio è subito sorta l’esigenza di imparare a tagliarli per escludere le parti non interessanti;
- trovare come camuffare, nei video, i compagni minorenni che preferivano non rendere pubblica la loro immagine.

Il nostro lavoro quindi è stato un vero e proprio esercizio di “Problem Solving” e quelli che seguono sono i nostri vari esperimenti (non necessariamente legati al tema della sostenibilità):

inserire testi, immagini, link...

<https://ar.blippar.com/ahog78trtfk17rjgbhiba0r69v7ikasexcnx5u4w>

<https://ar.blippar.com/o8va0xgue6325hv4pkolf9gq9g2mfbyf6aigrr3a>

<https://ar.blippar.com/auvyxvgqng49d6hhrae0q6xslztdb6d8zmfmmoy2>

<https://ar.blippar.com/71yotngah0dix9d51hvmr2c165u0thvkou2xeyfk>

inserire audio e video “reali”

<https://ar.blippar.com/3xzvmguizkc6fff0q8jfw6agln5dvjptsp9yu4>

"camuffare" ed inserire video “camuffati” o con avatar

<https://ar.blippar.com/ao9tnrta4vkzd57kdnm3fwoedmg24q6k7ujboge5>

<https://ar.blippar.com/mxkheeyaaagqp06h9878mwok58hcmc8ggzdgwcd7>

<https://ar.blippar.com/7tt8zzywjiwmajuxufc4tgezrrwrl6uqsfwjleq0>

Nel fare tutto ciò abbiamo utilizzato

- le App di Google;
- convertio.co ecc. per convertire file nei formati richiesti;
- online-video-cutter.com, audiotrimmer.com ecc. per tagliare video e audio;
- filtri di Instagram e di Snapchat, VRoid Studio ecc. per camuffare video e creare avatar.

Dopo i vari esperimenti, mentre cercavamo di definire come realizzare il nostro progetto con Blippar, abbiamo provato a valutare l’opportunità di creare un progetto di realtà virtuale per utilizzare i visori VR presenti nel nostro istituto.

Abbiamo provato ad utilizzare CoSpaces e ci è piaciuto molto, perché mediante “CoBlocks” è possibile programmare. Per questioni di tempo però non abbiamo avuto modo di conoscere le molteplici funzioni

del programma e tanto meno farne pratica. E' sicuramente una opportunità da utilizzare nei prossimi anni perché crediamo che nell'imparare a programmare gli studenti sviluppino capacità logiche e attivino la loro creatività.

Abbiamo poi scoperto Lapentor, un'applicazione che crea tour virtuali, ed abbiamo deciso di utilizzare quest'ultima per il nostro progetto.

Nella realizzazione abbiamo utilizzato quanto appreso strada facendo, ma sono sorti nuovi problemi ed è stata ancora una volta un'occasione per imparare. Per esempio, per inserire un video mediante URL abbiamo creato un canale YouTube prestando attenzione al rispetto della privacy.

La presentazione che segue è molto semplice, per realizzarla però abbiamo acquisito conoscenze e competenze digitali che non avevamo e nel percorso ci siamo anche divertiti!

<https://app.lapentor.com/sphere/albergo-carlo-portasostenibile>

Vogliamo ringraziare "Innova a 360°" per aver offerto a noi docenti l'opportunità di riflettere sulla "rivoluzione digitale" di cui spesso siamo protagonisti inconsapevoli e per averci fatto intravedere un mondo, un mondo di strumenti utili o anche solo divertenti e di possibilità che si aprono se ci si lascia incuriosire. E grazie perchè ci ha "costretto" a fare questo percorso con i nostri studenti... e questo è stato una scoperta nella scoperta!

Laura Comolo e Cristina Oliva

IPSEOA "Carlo Porta" Milano