

LegnanoNews

Le news di Legnano e dell'Alto Milanese

Il Liceo di Arconate e d'Europa al Campus “del non confine”

Redazione · Monday, May 9th, 2022

Il **Liceo d'Arconate e d'Europa** ha partecipato tra il 4 e l'8 maggio, nella cornice naturale e storica dell'**Isola di Procida, Capitale della Cultura 2022, al campus “del non confine”**, promosso dalla Rete di Scuole “**Digital Creativity Hub**”, di cui l'Istituto fa parte dalla fondazione. La delegazione è stata composta dal Dirigente, prof. Emanuele Marcora, dalla Vicepreside, prof. Simona Vismara, e da uno studente e una studentessa del quarto anno, veri protagonisti di un'esperienza di apprendimento inserita nel percorso STEAM dell'Istituto Omnicomprensivo Europeo di Arconate e Buscate.

Durante l'attività formativa le studentesse e **gli studenti hanno avuto l'opportunità di immergersi nelle potenzialità espressive e comunicative della Realtà Estesa (XR)** e di condividere un processo creativo capace di attivare uno sconfinamento tra realtà e finzione, tecnologia e arte in gruppi di coetanei provenienti da otto Istituti d'eccellenza del Paese.

Il campus ha avuto inizio la mattina di giovedì 5 Maggio con la cerimonia di apertura, a cui è stato indirizzato un significativo saluto del Ministro dell'Istruzione, on.le prof. Patrizio Bianchi. Durante la cerimonia, inoltre, **è stato presentato il volume STEAM, manuale per un work in progress nelle scuole secondarie di secondo grado**, a cui hanno contribuito oltre alla prof.ssa Vismara, le docenti arconatesi, prof.sse Maria Elena Caiola e Martina Baroni, tra le formatrici di un corso nazionale su questa prospettiva di innovazione didattica.

Il laboratorio di pilotaggio droni ha aperto il workshop del pomeriggio, che ha visto i ragazzi e le ragazze collaborare in squadre composte da studenti di scuole diverse, durante il quale sono state insegnate le nozioni base per realizzare copie digitali 3D di qualsiasi oggetto della realtà. La metafora del volo ha stimolato la curiosità dei ragazzi insegnando loro che non esistono limiti alle possibilità creative offerte dalla tecnologia.

La sera si è svolta una camminata notturna con torce, una passeggiata sensoriale per stimolare il pensiero creativo ed esercitare la facoltà di attenzione dei dettagli. Ogni team ha scelto un oggetto reale da portare nel proprio mondo virtuale.

Durante l'uscita in barca del 6 maggio gli studenti si sono cimentati invece con riprese audio video 360°, attraverso tre cambi di prospettiva: quella subacquea, quella aerea e quella da terra. Nel pomeriggio i lavori sono stati poi dedicati alla post-produzione dei contenuti immersivi e alla finalizzazione dei modelli 3D.

La giornata del 7 Maggio è stata dedicata alla **finalizzazione dell'ambiente immersivo attraverso la condivisione dei materiali prodotti**. Ogni team ha avuto poi il compito di realizzare un

reportage della loro esperienza, reale e virtuale, che è stato presentato alla contest finale previsto a chiusura dei lavori. Nel corso della cerimonia di conclusione, i Dirigenti scolastici hanno esposto i contenuti del MANIFESTO DI PROCIDA, L'ISOLA CHE NON ISOLA, PER LA SCUOLA DEL FUTURO, da loro elaborato e informato **all'idea di scuola come comunità democratica, inclusiva e sostenibile** con l'obiettivo di far conoscere la prospettiva STEAM alla comunità educante del nostro Paese.

«Varcare il confine dell'aula, acquisire strumenti per comprendere la realtà e trasformarla sono momenti chiave dell'esperienza dell'apprendere – ha affermato il dott. Marcora – la nostra scuola ha scelto la strada dell'innovazione didattica come itinerario di crescita per i nostri studenti, che dialogano con l'eredità del passato, si misurano con la complessità del presente e sognano un futuro più equo e sostenibile».

This entry was posted on Monday, May 9th, 2022 at 3:18 pm and is filed under [Alto Milanese](#), [Scuola](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.