Guida alla sezione “Experience”

La sezione **Experience** del portale è il cuore del progetto educativo e accompagna le classi in un percorso diviso in tre momenti fondamentali: **Pre-Experience**, **Experience** e **Post-Experience**.

Questa struttura flessibile permette di svolgere le attività sia in presenza, con una visita alla Necropoli di Campovalano e al Museo Archeologico di Campli, sia a distanza, grazie alle tecnologie disponibili online. Il portale è pensato per garantire un’esperienza accessibile anche alle scuole più lontane, offrendo gli stessi contenuti attraverso strumenti digitali utilizzabili da PC o laptop.

L’accesso alla sezione avviene attraverso il menù principale: cliccando sulla voce **Experience**, si viene automaticamente indirizzati alla **prima fase del percorso**.

Pre-Experience – In aula

La prima parte del percorso si svolge interamente in classe ed è pensata per introdurre gli studenti al contesto storico e culturale di Campovalano, stimolando curiosità e partecipazione.

La pagina propone tre attività didattiche. La prima è un video animato che racconta in modo semplice e coinvolgente cos’è Campovalano, dove si trova e perché rappresenta un sito archeologico di grande rilievo. La seconda attività consiste nella lettura guidata di alcune dispense testuali, pensate per offrire un inquadramento più approfondito e teorico, utile sia per il docente che per la classe. La terza proposta permette di accedere a una piattaforma esterna dove creare uno **storybook**, un fumetto digitale nel quale gli studenti possono immaginare storie, personaggi e dialoghi ispirati a quanto appreso.

Al termine della pagina, un pulsante con la dicitura **“Continua con l’esperienza”** permette di passare alla seconda fase.

Apprendo S.r.l.

Sede Legale: Via Teodoro Valfrè, 11 – 00165 Roma
Sede Operative: Via Simone Martini, 135 – 00142 Roma
Via Francesco Crispi, 19/B – 67100 L’Aquila
T. +39 06 32609610

Codice Fiscale e P.IVA: 16077881007
PEC: apprendo.startup@legalmail.it
R.E.A.: RM-1633801
Cap. Soc. € 80.000,00

Certificato n°/Certificate nº 79Q21784

Progetto HERITAGE presentato a valere su iNEST – Bando a cascata Spoke 6 TOURISM, CULTURE AND CREATIVE INDUSTRIES – MEZZOGIORNO – seconda call nell’ambito del PNRR MUR – M4C2, finanziato dall’Unione europea – NextGenerationEU.

Experience – In presenza o online

La seconda fase rappresenta l'esperienza immersiva vera e propria. Per le classi che partecipano alla visita in presenza, l'attività si svolge sul campo, prima nella Necropoli di Campovalano, dove gli studenti utilizzano un tablet per interagire con l'app didattica, poi al Museo Archeologico di Campli, dove possono scansionare QR code per visualizzare i reperti in realtà aumentata e leggerne la descrizione.

Per le classi che invece seguono il percorso a distanza, la stessa esperienza è riprodotta online. Il gioco didattico può essere utilizzato direttamente dal portale, da PC fisso o laptop, così come l'esplorazione dei reperti in 3D tramite la lista degli oggetti.

Una volta conclusa anche questa fase, il pulsante "**Continua con l'esperienza**" guida alla terza e ultima parte del percorso.

Post-Experience – Rielaborazione in classe

La fase finale è dedicata alla rielaborazione e alla riflessione. Tutte le attività proposte si svolgono nuovamente in aula, con l'obiettivo di stimolare la creatività, il pensiero critico e il confronto tra pari.

Tra le proposte disponibili, è possibile accedere a **Safina**, un chatbot con intelligenza artificiale progettato per rispondere alle domande degli studenti sulla Necropoli di Campovalano e sul museo. C'è poi una sezione dedicata alla creazione di **meme**, dove i ragazzi possono reinterpretare la loro esperienza in chiave ironica, utilizzando modelli preimpostati o caricando foto scattate durante la visita.

Un'altra attività permette di **animare una fotografia** grazie all'intelligenza artificiale: caricando un'immagine e inserendo una breve descrizione, la foto prenderà vita con piccoli movimenti, trasformandosi in un racconto visivo dinamico. Infine, è disponibile un **test di gradimento** rivolto sia a studenti che insegnanti, pensato per raccogliere feedback utili a valutare l'efficacia dell'esperienza e migliorarne l'offerta.

Un’esperienza modulare e accessibile

Il percorso è concepito per adattarsi alle esigenze di ogni scuola. Tutte le fasi possono essere svolte separatamente o in sequenza, in presenza oppure interamente online. La navigazione è semplice e guidata, con pulsanti che collegano in modo intuitivo le diverse tappe, e con contenuti pensati per essere facilmente integrati nella programmazione didattica.

L’intero progetto è pensato per mettere al centro lo studente, accompagnato da un docente consapevole, in un’esperienza che coniuga storia, archeologia, creatività e tecnologia.