



DEASCUOLA

LUNEDÌ DIGITALI: SCEGLIERE, RACCONTARSI, CRESCERE

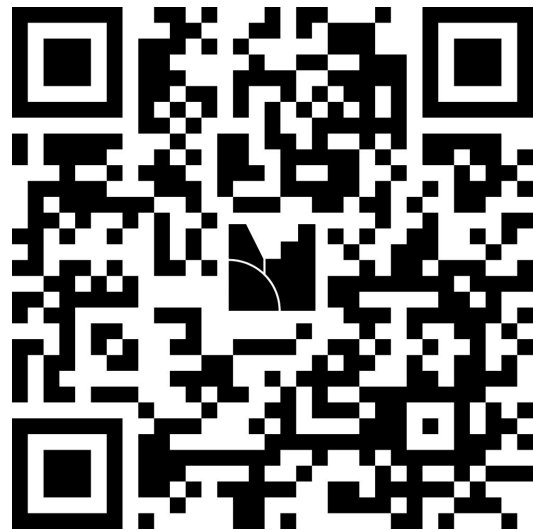
DIDATTICA IN 3D: insegnare creando spazi tridimensionali

Relatrici:

Claudia De Napoli

Laura De Biaggi

Mentimeter



www.menti.com

4601 6573

Di cosa parleremo?

Tutto sullo sfondo del [D.M. 328 del 22 dicembre 2022 e relative Linee guida per l'orientamento](#)

- Come integrare nella didattica **ambienti tridimensionali interattivi**: fruizione e creazione
- Cornici metodologiche: **didattica laboratoriale e lavoro collaborativo**
- **Idee operative** da sperimentare in classe
- **Strumenti** per il 3D a scuola
- **Capolavoro** da caricare sull'e-portfolio sulla piattaforma [Unica](#)



Orientamento nelle Linee guida

«Un processo volto a facilitare la **conoscenza di sé, del contesto** formativo, occupazionale, sociale, culturale ed economico al fine di **definire o ridefinire** autonomamente **obiettivi** personali e professionali».

Inoltre:

«**L'attività didattica in ottica orientativa** è organizzata a partire dalle **esperienze degli studenti**, con [...] la valorizzazione della **didattica laboratoriale**, di **tempi e spazi flessibili**, e delle opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia».

L'orientamento inizia «sin dalla scuola dell'infanzia e primaria [...] quale sostegno alla fiducia, all'autostima, all'impegno, alle motivazioni, al riconoscimento delle attitudini».

Altri spunti interessanti: [qui](#)

Orientamento nelle Linee guida

Gli **ambienti immersivi** in 3D rispondono pienamente alle indicazioni ministeriali perché permettono di:

- Simulare contesti di studio e professionali
- Favorire l'esplorazione attiva di interessi e attitudini
- Integrare competenze disciplinari e trasversali
- Documentare il percorso orientativo (prodotti digitali, e-portfolio)

Orientamento = esperienza, non solo informazione



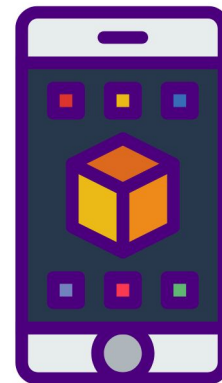
Orientare: un esempio di attività da proporre

“Un giorno nella professione”

- Gli studenti progettano **un ambiente 3D** (studio medico, laboratorio, azienda, museo)
- Inseriscono oggetti, testi e hotspot informativi
- Raccontano competenze richieste e percorsi di studio

Competenze sviluppate:

- Comunicazione
- Consapevolezza di sé
- Orientamento in uscita



Orientarsi: le metodologie e la scoperta del sé

Metodologie didattiche e 3D

- **Didattica laboratoriale**

La **didattica laboratoriale**, supportata da ambienti 3D e realtà virtuale, è un approccio che consente agli studenti di **apprendere attraverso l'esplorazione attiva di contesti simulati**, progettati per avvicinare i saperi scolastici a situazioni reali e professionali.

Gli ambienti immersivi trasformano il laboratorio in uno spazio esperienziale, anche digitale, in cui gli studenti sperimentano ruoli, processi e problemi complessi, riflettendo sulle proprie attitudini, interessi e competenze in funzione delle scelte future.



Orientarsi: le metodologie e la scoperta del sé

Metodologie didattiche e 3D

- **Cooperative learning**

Nel **cooperative learning** mediato da ambienti 3D e VR, l'apprendimento nasce dalla **costruzione condivisa di prodotti e scenari digitali**, in cui ogni studente contribuisce con competenze diverse a un obiettivo comune.

La collaborazione in ambienti immersivi favorisce il confronto di idee, la negoziazione di significati e la presa di decisioni collettive, aiutando gli studenti a riconoscere il proprio ruolo all'interno del gruppo e a sviluppare competenze sociali e orientative, fondamentali per il mondo dello studio e del lavoro.

Non è “lavorare insieme”, ma imparare insieme in modo organizzato e consapevole.

5 azioni chiave per il cooperative learning

1. Esplicita
2. Stabilisci
3. Seleziona
4. Osserva
5. Favorisci

Un vademecum dettagliato da [consultare](#) o da [copiare](#)



Strumento per il 3D: Delightex Edu



Una **piattaforma web** (conosciuta in passato come Cospaces), disponibile anche nella versione app, per creare, programmare ed esplorare ambienti 3D, in realtà virtuale (VR) e aumentata (AR).

Utile per realizzare **narrazioni interattive**, **animazioni**, **giochi** e **simulazioni** visualizzabili con visori VR.

- **Libreria di elementi** da usare nella costruzione delle scene
- L'animazione viene personalizzata grazie alla **programmazione (coding)** visuale a blocchi **Coblocks** (versione free) o con Python (versione a pagamento)
- Funzionalità “**Classroom**” per creare classi virtuali, assegnare attività e monitorare i progressi
- Strumenti di **AI** integrati

Idee di “capolavori” da realizzare in 3D con Delightex

- **Una mostra virtuale** come portfolio di progetti realizzati o esposizione di opere d'arte come prodotto digitale di Storia dell'arte
- **Museo virtuale della memoria:** gli studenti creano un museo in 3D dedicato a un periodo storico (es. la Resistenza). Ogni "sala" contiene oggetti 3D, documenti d'epoca e guide audio registrate dagli studenti.
- **Simulazione di un fenomeno scientifico:** gli studenti creano il sistema solare o il funzionamento di una cellula. Attraverso il linguaggio di programmazione **CoBlocks**, gli elementi possono muoversi e reagire al click dell'utente.
- **Storytelling immersivo:** gli studenti ricreano una selva oscura o un girone dell'Inferno in cui l'utente deve interagire con i personaggi che recitano i versi della Divina Commedia.

Strumento per il 3D: Tinkercad



Una **piattaforma web** di modellazione 3D, la progettazione elettronica (circuiti) e la programmazione a blocchi.

Utile per realizzare oggetti tridimensionali (ad esempio oggetti o riproduzioni di edifici) che possono essere riprodotti con la stampante 3D.

- **Libreria di solidi tridimensionali** per realizzare gli oggetti 3D per somma o sottrazione
- Progetto condivisibile tramite **link**
- Sim Lab per creare **simulazioni animate**

Idee di “capolavori” da realizzare in 3D con Tinkercad

- **Una città ideale sostenibile:** gli studenti progettano un quartiere urbano che integri pannelli solari, sistemi di riciclo dell'acqua e spazi verdi.
- **Prototipo di ausilio per disabilità:** gli studenti disegnano un oggetto stampabile in 3D che aiuti una persona con difficoltà motorie (es. un'impugnatura facilitata per penne o un apri-porta ergonomico).
- **Simulazione di un Fenomeno Scientifico:** gli studenti creano il sistema solare o il funzionamento di una cellula. Attraverso il linguaggio di programmazione **CoBlocks**, gli elementi possono muoversi e reagire al clic dell'utente.
- **Storytelling immersivo:** gli studenti creano una selva oscura o un girone dell'Inferno in cui l'utente deve interagire con i personaggi che recitano i versi della Divina Commedia.

Idee per i più piccoli

L'orientamento inizia, sin dalla scuola dell'infanzia e primaria, quale sostegno alla fiducia, all'autostima, all'impegno, alle motivazioni, al riconoscimento dei talenti e delle attitudini, favorendo anche il superamento delle difficoltà presenti nel processo di apprendimento.

dalle Linee guida

- Creare senso di appartenenza al gruppo: disegnare loghi, distintivi e poi stamparli in 3D
- Creare ambienti 3D per insegnare a orientarsi nello spazio: caccia al tesoro - il nostro quartiere: tutte le strade portano a scuola
- Creare ambienti 3D per esplorare luoghi lontani nel tempo e nello spazio:
 - la scuola dei nonni
 - la casa dei bambini di un tempo
 - Futurandia: la città che vorrei
- Le isole dei pirati ecologici: piccoli esploratori imparano a differenziare



Condividiamo idee ed esempi

[Clicca qui e accedi al Padlet condiviso](#)





DEASCUOLA

LUNEDÌ DIGITALI: SCEGLIERE, RACCONTARSI, CRESCERE

Spazio alle domande

I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/lunedì-digitali/>

Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

DigComp 3.0

16 Febbraio 2026, 17:00

con: Laura De Biaggi



Webinar

LUNEDÌ DIGITALI

Video, avatar e creatività

13 Aprile 2026, 17:00

con: Claudia De Napoli

