

SCHEDA DEL PROGETTO

DATI DI RIFERIMENTO DEI PARTECIPANTI

Scuola	Liceo Scientifico "Lorenzo Respighi"
Città	Piacenza
Anno e sezione della classe coinvolta (indicare se più di una classe)	Classe II Liceo Scientifico OSA e tradizionale Classe: Laboratorio dei Talenti (23 studenti provenienti da: 2L, 2G, 2H, 2I)
Docente/i di riferimento del progetto:	Benedetta Armellini (informatica) Paola Gobbi (Biologia e Chimica)
Studentesse e studenti coinvolti (indicare il numero complessivo e nome e cognome delle/dei partecipanti)	<p>Numero studenti: 23</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. BOTTI LORENZO 2. CALLEGARI PIETRO 3. DALLAVALLE LEONARDO 4. ERRANI LUIGI MARIA 5. GHIGINI MATTEO 6. KRSTEV BOGDAN 7. LOSI NICOLO' 8. LUCATUORTO MICHELE 9. MAGGI LEONARDO 10. MANINI ISACCO 11. MARCELLO NICOLO' 12. MARZAROLI SHAKIRA 13. MOLINAROLI ALESSANDRO 14. NASIC LEJLA 15. ROSSI LEONARDO 16. ROSSI MARTINA 17. SICHEL FEDERICO 18. SUBACCHI PAOLO 19. TAFANI GABRIELE 20. TANZARIELLO DANIELE 21. TRAVAINI MARCO 22. TURRA BEATRICE

	23. VAMPIRELLI FRANCESCO
--	--------------------------

TITOLO DEL PROGETTO	Animazione interattiva del Regolamento del Laboratorio di Chimica tramite CoSpaces
----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

ABSTRACT

Racconto in sintesi del progetto svolto in classe. Spiegare le motivazioni che hanno portato alla scelta del progetto, gli obiettivi che si desiderano raggiungere con il prodotto e le modalità di svolgimento del progetto (quali mezzi sono stati usati, in che modo ecc).

Progetto:

Animazione interattiva del Regolamento del Laboratorio di Chimica tramite CoSpaces

Il progetto proposto mira a trasformare la costruzione di un'animazione interattiva sviluppata utilizzando la piattaforma CoSpaces nell'apprendimento del regolamento del laboratorio di chimica. L'obiettivo principale è coinvolgere gli studenti nella costruzione di un'esperienza virtuale, trasformando le norme di sicurezza in scenari interattivi e quiz che favoriscano una comprensione profonda e una memorizzazione efficace. L'uso di CoSpaces per l'apprendimento delle norme di sicurezza, rende il processo educativo non solo informativo, ma anche divertente e interattivo.

LINK AL PROGETTO *	https://drive.google.com/file/d/1dKXlehqh6U8Bhk9xy-wfbo9fmLANsRF/view?usp=drive_link
---------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Il link dovrà essere visibile agli esterni



 Via Paolo Nanni Costa 14,
Bologna 40133



*Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola
promosso da MiC-Ministero della Cultura
e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito*

**CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito