



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Prototipizzazione dei beni culturali

---

## Prototipizzazione dei beni culturali

**Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: \*:** Liceo Artistico

**Regione/Region:** Lazio

**Paese/ Country:** Italia

**Città/ City:** Roma

**Descrizione del progetto/Describe the project :** Destinatari del progetto sono stati 30 alunni, selezionati per le loro competenze e per l'uso di metodologie didattiche innovative, con difficoltà sociali e con l'obiettivo di coinvolgerli con programmi e metodologie di studio e di lavoro in linea con il progresso tecnologico. In questo progetto sono stati coinvolti gli alunni sia in fase di progettazione ma soprattutto in fase finale, in veste di fruitori, attraverso una metodologia di costruzione didattica in cui si pone al centro l'utente finale, ancora che fruitore, ha rappresentato punto focale del progetto. Il progetto ha previsto la prototipizzazione dei beni culturali. Abbiamo svolto: 1^ fase: raccolta di documentazione; visita al bene architettonico; rilievo delle opere con smartphone dotato di App Autodesk e con Laser scanner; 2^ fase: Smartphome-tablet ios/android e pc/mac, rilevamenti delle opere con software professionali, acquisizione di immagini tramite software professionali, relativo trattamento, fotogrammetria 2D e 3D. 2^ fase: fase digitale con software di modellazione tridimensionale e stampa 3D. 3^ fase: utilizzo della Stampante 3D per prototipo finale, realizzazione di prototipi delle opere rilevate. Le attività si sono svolte nei locali del Liceo Artistico e in Reggio Romagna. Gli alunni hanno svolto attività di rilievo delle opere in Centrale Montemartini, alla Colonna Traiana; a Reggio Emilia in Piazza San Prospero e in Piazza Prampolini, utilizzando i servizi dell'azienda ospitante per procedere al lavoro di restauro delle opere. Esperienze di volo con i droni presso l'aeroporto con i droni per le opere nel Museo Nazionale e i prospetti esterni di San

**Categoria del progetto/Project category :** Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

**Link al video di presentazione/Link to the presentation video:** <https://drive.google.com/drive/folders/>

**In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...:** L'innovazione tecnologica è stata utilizzata in modo innovativo nel contesto scolastico, per la prototipizzazione dei beni culturali e il confronto con i prototipi. Strumenti con

realtà virtuale, ma anche il semplice uso del proprio smartphone, hanno rappresentato conoscenze e competenze che gli studenti potranno sfruttare nelle loro future carriere lavorative.

**Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?:** Questo pro  
competenz  
affiancand  
esso sia ac  
coerenteme  
fatto emerg  
sperimenta  
ogni partec  
conferendo  
pedagogico  
spettatori m  
stimolato da

**Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?:** Scanner trid  
semplice us  
valorizzazio  
digitali.

**Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :** L'aspetto intri  
scuola. Il per  
disposizione  
supporto per

**Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :** Il percorso proposto ris  
inserito nel proprio PT  
scolastico attraverso p  
determinati software o  
stato acquisito è utilizz

**Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:** Questo progetto ha portato gli stud  
trasversali, alla diffusione e valoriz  
tecnologie digitali, ad una gamma  
problemi specifici riguardanti l'utiliz  
restituzioni fotogrammetriche tridin  
assumendo responsabilità per la v  
sapersi gestire autonomamente ne  
esperienze hanno mostrato la nec  
quelle tradizionali dell'archeologo,  
delle imprese è stato centrale per  
che spesso rappresenta un punto  
interna degli insuccessi scolastici.  
"saper fare" spostando l'accento s  
modo tangibile sul lavoro, a che sc  
alla pratica lavorativa è stato creat  
simulazione.

Fondazione Mondo Digitale  
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482  
del 26/04/2007.  
Privacy Policy

---

**Source URL:** <https://gjc.it/en/content/prototipizzazione-dei-beni-culturali>