



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo	“DA UN’OPERA D’ARTE ALLA COSTRUZIONE DI UN QUADRO DI CIVILTÀ”
Tipologia	Attività di laboratorio nato da un progetto trasversale scaturito dalla progettazione annuale dell’ambito antropologico
Breve descrizione	Dall’analisi di un quadro di Peter Brueghel, pittore fiammingo, alla ricostruzione di un ambiente storico. Gli alunni diventeranno i personaggi di un “quadro parlante” che illustra le principali attività lavorative del periodo medievale.
Finalità	Saper utilizzare linguaggi diversi e informazioni per descrivere un particolare periodo storico.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">- saper raccogliere informazioni (da documenti, online...)- saper organizzare e trasmettere conoscenze- saper costruire un quadro di civiltà- saper costruire una mappa utilizzando il software Freemind- saper utilizzare il computer in modo creativo (grafica e audio)

Modalità organizzative



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006 / 2007

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe

Classe 4°B Scuola elementare Brunico

Età

9 anni

Ambito disciplinare

Ambito linguistico (L1 e L29, antropologico, arte e musica (ins. A.

Santon, A. Gris, E. Hochwieser)

Non ci sono soggetti esterni coinvolti

Soggetti esterni coinvolti

Materiali

Materiale cartaceo e di facile consumo, testi, documenti, foto e riproduzioni di opere pittoriche

Dotazione strumentale informatica

Aula informatica con sistema operativo Linux – Fuss (software Tuxpaint, Audacity, Gimp, Kolourpaint e pacchetto Open Office), cuffie e microfoni, scanner, stampante, fotocamera digitale, registratore MP3...

Tempi

Periodo dicembre - maggio

Fonti

(sin consiglia di utilizzare la scheda delle fonti scaricabile da http://www.ipbz-corsi.it/scuola3d/documenti/6/2394_scheda_fonti_3d.pdf)

Modalità di comunicazione del progetto



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Soggetti a cui comunicare il progetto

Genitori, colleghi, scuola3d

Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step

Le varie attività verranno illustrate man mano sul blog di scuola3d e "costruite" nel mondo, i prodotti finali verranno presentati ai genitori al termine del progetto.

Caratteri del progetto

Grado di difficoltà

La difficoltà maggiore sta nell'organizzazione dei tempi, soprattutto per l'utilizzo dell'aula informatica o per le visite alla biblioteca alla ricerca di documenti, visto che le insegnanti non hanno la possibilità di avere ore in compresenza. Ogni insegnante dovrà lavorare da sola, e perciò risulta necessaria una progettazione dettagliata "2° monte".

Punti forti

- organizzazione/collaborazione tra docenti e tra alunni
- saper ricercare informazioni utili
- saper costruire una mappa con le informazioni a disposizione
- saper costruire un quadro di civiltà

Punti deboli

- non aver ancora chiaro l'asse cronologico
- non essere in grado di mettersi "nei panni di..." nel momento dell'interpretazione

Dotazione minima per la trasferibilità

Pc dotati dei software Audacity, Tuxpaint, Freemind; cuffie e microfoni, registratori MP3, connessione internet...



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Trasferibilità e implementabilità

L'argomento "fiere e mercati nel medioevo" può essere sviluppato e ampliato in varie direzioni

Valutazione

Criteri di valutazione

- Griglie predisposte per rilevamento raggiungimento obiettivi per l'ambito antropologico e linguistico
- Valutazione finale al termine del progetto

Prodotti

- Ricostruzione di un quadro ambientale in una fiera medievale: la ricostruzione avverrà sia virtualmente (scuola3d) che realmente (drammatizzazione, produzione di un "quadro parlante" realizzato con l'aiuto dei software a disposizione)
- Diario di bordo, blog/podcast (interviste, commenti, impressioni)
- Report fotografico