



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo

Comunicare e apprendere in ambiente virtuale

Tipologia

Laboratorio opzionale interdisciplinare.

Breve descrizione

Gli alunni costruiscono un acquario 3d, rappresentazione tridimensionale delle conoscenze multidisciplinari che maturano lungo il percorso didattico di educazione alla convivenza civile, iniziato in seconda e che accompagnerà gli alunni lungo il ciclo della scuola primaria.

Finalità

Il laboratorio opzionale "Comunicare ed apprendere in ambiente virtuale" si pone in continuità con il percorso di educazione alla Convivenza Civile "Il pesciolino Tantetinte" e ha la finalità di **promuovere la conoscenza e l'osservanza delle regole sociali nel cyberspazio**. Il progetto si propone di favorire la comunicazione con coetanei vicini e lontani con i quali collaborare e condividere oggetti di apprendimento. L'alunno lavora in rete e si sente parte di una comunità virtuale non per questo meno produttiva.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

P R O G E T T I 2 0 0 6 / 2 0 0 7

Obiettivi formativi

- ✓ Potenziare un uso creativo degli strumenti hardware e software all'interno di percorsi didattici.
- ✓ Progettare, realizzare e condividere in rete "oggetti di apprendimento"
- ✓ Favorire l'incontro con l'"altro" nel rispetto di regole condivise.

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ● Lettura della realtà circostante ● Modalità di interazione, cooperazione a distanza ● Modalità di costruzione in 3d ● Comunicazione orale e non 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire un metodo di lettura consapevole degli elementi della realtà nella quale si è immersi costituita da messaggi realizzati con codici complessi (immagini, filmati, modelli tridimensionali, suoni...) ● Conoscere e sperimentare modalità di interazione nell'ambiente collaborativo on-line di Scuola3 ● Sperimentare modalità di costruzione in 3D ● Cooperare a distanza in modalità sincrona e asincrona. ● Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo, conversazione, discussione, ...) in presenza e a distanza, in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere.), rispettando le regole stabilite.

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe

Classe III A Scuola elementare "Don Bosco" Cardito (NA)

25 alunni: 14 maschi – 11 femmine

Età

8 anni

Ambito disciplinare

Italiano, Inglese, Arte e immagine, Scienze motorie e sportive, Musica, Storia, Geografia, Tecnologia e Informatica, Scienze, Educazioni trasversali

Insegnante referente



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Eddario Angela

Soggetti esterni coinvolti

Nessun soggetto esterno coinvolto.

Materiali

- Testo in uso "Il pesciolino Tantetinte"
- Pasta di sale, legnetti
- Materiale di uso comune e di uso didattico
- Fotografie, immagini da riviste, immagini da Internet

Dotazione strumentale informatica

Hardware: laboratorio informatico con 14 postazioni collegate ad internet (adsl), videoproiettore, scanner, stampante, masterizzatore, periferiche audiovideo.

Software: browser Scuola3d, sw di acquisizione immagini, sw di grafica, sw di manipolazione audio-video.

Tempi

Il progetto è strutturato in fasi successive e interconnesse:

- In classe ascolto della storia del pesciolino Tantetinte, drammatizzazione, rielaborazione, manipolazione, ritaglio, costruzione di oggetti, disegni, cartelloni
- Nel laboratorio informatico attività di progettazione dell'acquario 3d, di digitalizzazione degli elaborati, di esecuzione dell'oggetto 3d...

Il progetto ha durata annuale. Questi i tempi di realizzazione:

- 1 ora settimanale per le attività in laboratorio informatico
- 2 ore per le attività in classe (incrementabili secondo necessità)



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Fonti

Modalità di comunicazione del progetto

Soggetti a cui comunicare il progetto	Genitori degli alunni Docenti della scuola, Dirigente
Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step	Step 1 I genitori sono informati nel corso del primo Consiglio d'Interclasse. Gli insegnanti sono informati nel corso del Collegio Docenti con o.d.g. riguardante i laboratori opzionali attivati nella scuola. Step2 I genitori offrono le collaborazioni possibili e ricevono informazioni in itinere Step 3 Valutazione finale di prodotti e processi.

Caratteri del progetto

Grado di difficoltà	Basso per le attività di classe Medio-alto per le attività informatiche. Alcune operazioni (inserimento files nell'area documenti della piattaforma, conversioni dei files nel formato compatibile col mondo...)saranno gestite dall'insegnante.
----------------------------	---



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Punti forti

- forte coinvolgimento e motivazione degli alunni
- creatività
- interdisciplinarietà
- trasferibilità
- modularità
- approccio ludico

Punti deboli

Necessità di esercitare gli alunni alla costruzione di mondi in 3d, anche attraverso attività propedeutiche.

Dotazione minima per la trasferibilità

- Hardware: laboratorio informatico con numero adeguato di postazioni collegate ad internet , videoproiettore, scanner, periferiche audiovideo.
- Software: browser Scuola3d, sw di acquisizione immagini, sw di grafica.

Trasferibilità e implementabilità

Espansione, sviluppo e integrazione del progetto per la classe coinvolta quest'anno nei successivi anni scolastici.

Valutazione

Criteri di valutazione

- Griglie predisposte per rilevamento raggiungimento obiettivi
- Griglie per osservazione atteggiamenti alunni
- Schede di autovalutazione come autoriflessione del docente sul mezzo mediatico, sul coinvolgimento, sulla gestione, sul grado di autonomia, sul livello di interattività, tempi, versatilità, limiti e vantaggi, grado di soddisfazione, validità dei contenuti dei saperi.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Prodotti

Prodotti intermedi:

- Elaborati grafico-pittorici e testuali
- Cartelloni murali
- Acquario realizzato con materiale di facile consumo

Prodotto finale:

- Ricostruzione tridimensionale di un acquario con oggetti e cartelli che linkano i suddetti prodotti intermedi digitalizzati.

Angela