



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo	EMOZIONACITY
Tipologia	Attività di laboratorio su progetto trasversale scaturito da un'esperienza vissuta a scuola.
Breve descrizione	Dal progetto "Giocoleria" (l'esperienza "Giocoleria" verrà illustrata nella scheda delle fonti) alla scoperta delle emozioni. Come un'attività vissuta a scuola può diventare stimolo per scrivere, raccontare le proprie emozioni (progetto "Star bene a scuola") usando software e tecniche particolari.
Finalità	Stimolare gli alunni a scoprire e ad esprimere le proprie emozioni e a comprendere quelle degli altri, con l'aiuto di Audacity, software per la registrazione/modifica audio, e altri software che stimolino la creatività.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere le emozioni legate all'esperienza "Giocoleria"- Tradurre le proprie emozioni in parole e suoni;- Comprendere come le espressioni modifichino le espressioni del viso;- scoprire il software Audacity e le sue potenzialità- utilizzare il pc per raccontare, raccontarsi, esprimere le proprie emozioni- scoprire che il pc non è una "macchina da scrivere", ma uno strumento che offre strumenti di vario tipo per esprimersi creativamente- saper realizzare una mappa con il software Freemind



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

- saper progettare/produrre un semplice percorso didattico da rappresentare in Scuola3d, anche attraverso l'utilizzo del blog e del wiki.

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe

Tutti gli alunni (e gli insegnanti) delle scuole elementari di Dobbiaco e San Candido

Età

6 – 11 anni

Soggetti esterni coinvolti

Ambito disciplinare

Sono coinvolte tutte le discipline
"Giocoleria"

Esperto Joseph Marmsoler di Lana (Bz)

Materiali

Carta, pennarelli, fogli lucidi, specchi...

Dotazione strumentale informatica

Computer con connessione ISDN e sistema operativo Linux,
scanner, stampante, cuffie e microfoni, fotocamera digitale,
registratore MP3...

Tempi

Periodo ottobre – aprile

1° step: analisi del software, raccolta dati e registrazione delle voci degli alunni: "diamo voce alle nostre emozioni";

2° step: attività sulle foto dei bambini: modifichiamo i nostri volti, dalla foto, all'emozione.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

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

Soggetti a cui comunicare il progetto

Genitori, collegio dei docenti, Scuola3D, blog

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 nel gestire gli alunni durante l'analisi del software: Audacity offre la possibilità di "riflettere" sulla propria voce e comprendere perciò che è necessario rispettare tempi e "silenzi" per poter registrare senza interferenze.

Punti forti

- riflessione metacognitiva su un'esperienza vissuta a scuola
- esternazione delle emozioni e presa di coscienza di come un'emozione modifichi il nostro aspetto;
- riconoscimento della propria voce registrata

Punti deboli

- organizzazione degli alunni in base alle loro competenze
- attività strutturata a livelli per venire incontro alla diversificazione della pluriclasse



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Dotazione minima per la trasferibilità

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

Trasferibilità e implementabilità

Da questa esperienza è possibile approfondire l'argomento tenendo conto delle conoscenze degli alunni.

Valutazione

Criteri di valutazione Il progetto verrà valutato in itinere secondo gli obiettivi proposti.

Prodotti

- Materiali prodotti dai bambini (testi e immagini)
- registrazioni audio
- interventi sul blog
- rappresentazione grafico-pittorica delle attività svolte
- diario di bordo (blog/podcast) del percorso
- report fotografico