



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo

3D ArtGallery

Tipologia

Progetto multidisciplinare extrascolastico per l'ampliamento dell'offerta formativa

Breve descrizione

Gli alunni progettano e realizzano una galleria d'arte in cui esporre i loro elaborati grafico-pittorici in versione digitale. Nella galleria virtuale si implementano, oltre alle varie funzioni di navigazione e spostamento all'interno dello spazio tridimensionale, anche una serie di comportamenti e di approfondimenti tematici attraverso cui condurre la lettura e l'interpretazione dell'"opera d'arte". In tal senso il 3d costituisce l'interfaccia principale attraverso cui accedere ad una pluralità di informazioni. Attivando un elemento nel contesto 3d si accede al testo descrittivo, narrativo o regolativo prodotto dagli alunni.

Finalità

- Sviluppare percorsi di apprendimento "learning by doing".
- Potenziare un uso creativo delle TIC
- Sviluppare la sensibilità alla "documentazione" in rete di percorsi e prodotti.

Obiettivi

OSA Arte e Immagine

- Affinare la capacità di attenzione e di concentrazione sull'immagine.
- Suggestire l'idea della complessità dell'opera d'arte.
- Familiarizzare con diversi materiali e tecniche.
- Conoscere i generi artistici colti lungo un percorso culturale (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, impegno politico e civile).

OSA Italiano



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

- Leggere testi descrittivi e/o narrativi.
- Pianificare e produrre testi scritti descrittivi, narrativi, regolativi.
- Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazione, discussione, ...) in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere..), rispettando le regole stabilite.

OSA Informatica

- Utilizzare in modo creativo i mondi virtuali tridimensionali.
- Conoscere modalità di interazione e costruzione in Scuola3D
- Comunicare e cooperare a distanza in modalità sincrona e asincrona .

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe

55 alunni delle classi quarte e quinte, divisi in due gruppi. Scuola elementare "Don Bosco" Cardito (NA)

Età

9/10 anni

Ambito disciplinare

Italiano. Arte e immagine, Informatica
nessuno

Soggetti esterni coinvolti

Materiali

- Aula adiacente il laboratorio multimediale da utilizzare come atelier grafico-pittorico.
- Aula multimediale.
- Materiale di facile consumo



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

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

- Nell'atelier grafico-pittorico le tecniche artistiche e le regole sono presentate a partire da opere d'arte visiva sotto forma di gioco. Gli alunni sperimentano diverse tecniche e materiali (acquerello, matite colorate, colori a tempera, salt painting ecc). La conoscenza attraverso la sperimentazione stimola una progettazione creativa completamente libera. Non si tenderà, di norma, a fare imitare un'opera o a ricrearla ma piuttosto a fornire spunti che l'alunno rielaborerà, evitando un'assimilazione passiva.
- Nel laboratorio informatico gli alunni digitalizzano i loro elaborati inviandoli nell'area documenti della piattaforma Scuola3d. Successivamente progettano e realizzano una galleria d'arte tridimensionale dove espongono i loro lavori

Si programmano 2 incontri settimanali della durata di 2 ore ciascuno nel periodo gennaio/marzo secondo un calendario da definire successivamente (in orario pomeridiano) per complessive 30 ore scarica la scheda delle fonti

Fonti

<http://www.ipbz->

[corsi.it/scuola3d/documenti/53/2426_fontigallery.doc](http://www.ipbz-corsi.it/scuola3d/documenti/53/2426_fontigallery.doc)

Modalità di comunicazione del progetto



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Soggetti a cui comunicare il progetto

Genitori degli alunni destinatari del progetto
Insegnanti della scuola

Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step

I genitori degli alunni sono informati contestualmente alla richiesta d'autorizzazione alla partecipazione al progetto
Gli insegnanti della scuola sono informati durante il Collegio Docenti con o.d.g. "Attività progettuali 2006/2007"

Caratteri del progetto

Grado di difficoltà

medio

Punti forti

- Interdisciplinarietà
- Uso creativo delle TIC
- Rapporto bilanciato tra le attività di classe e quelle informatiche

Punti deboli

- Trasferibilità e implementabilità.
- Necessità di esercitare gli alunni alla costruzione nel mondo 3d
- Discontinuità. Pur essendo un progetto implementabile, di fatto gli alunni di quinta che partecipano, non potranno farlo negli anni successivi al primo.

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.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Trasferibilità e implementabilità

Il progetto può essere facilmente trasferito, con opportuni adattamenti, in altri contesti didattici. Possibile espansione, sviluppo ed integrazione negli anni scolastici successivi.

Valutazione

Criteri di valutazione

La documentazione del percorso sarà costituita dagli elaborati grafico-pittorici e testuali prodotti dagli alunni, in versione cartacea e digitale.

Periodicamente si valuteranno gli elaborati prodotti dai bambini, che sono invitati a raccontare l'esperienza, a descrivere le procedure e le strategie adottate, ad esporre cosa e come ritengono di aver appreso nuove abilità.

La verifica finale terrà conto di tutte le manifestazioni di apprendimento e sarà finalizzata a valutare il:

- Grado di ricaduta sugli apprendimenti curricolari.
- Grado di ricaduta sulla motivazione allo studio.
- Livello di soddisfazione delle famiglie e degli alunni.

Gli alunni stessi completeranno un documento di autovalutazione che offrirà all'insegnante input per ulteriori considerazioni .

Prodotti

- Elaborati grafico-pittorici e testuali prodotti dagli alunni, in versione cartacea e digitale.
- 3dArtGallery realizzata nel mondo Scuola3d