



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

| | |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Titolo | IL PAESE DI GRAMMATICA |
| Tipologia | INTERDISCIPLINARE, contiene più unità didattiche, prevede varie attività laboratoriali NB: granularità o + semplicemente modularità. ossia la possibilità di utilizzare il modello. Termine utilizzato nel campo dei Learning Object |
| Breve descrizione | Il lavoro prevede la creazione mediante le mask di una zona destinata all'apprendimento della grammatica italiana di base. |
| Finalità | Creazione in ogni particolare, di un ambiente di lavoro denominato "Il paese di Grammatica" |
| Obiettivi | <ol style="list-style-type: none">1. prendere coscienza di come si compone la nostra lingua italiana: morfologia, regole grammaticali di base ed eventuali aspetti logici dell'italiano.2. avviarsi all'analisi grammaticale mediante esercizi propedeutici con attività grafico-pittoriche, di ritaglio, di scannerizzazione...3. creare costruzioni virtuali secondo i criteri delle mask4. lavorare a Scuola3d in collaborazione con altre scuole di livello diverso e altri alunni con età varia fra i 6/7 e i 12/13 anni5. creare a Scuola3d relazioni di amicizia fra bambini lontani, mettersi nei panni di chi deve ancora imparare e chi invece può ci può insegnare6. imparare a Scuola3d a fare scambi di conoscenze e di |



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

competenze fra alunni e insegnanti

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

SCUOLA PRIMARIA L.SANTUCCI DI CASTEL DEL PIANO

CLASSI 5^A/B

Età

9/10 anni

Ambito disciplinare

(Italiano, Arte e Immagine, Laboratorio di Informatica- Progetto
computer in classe, Progetto di Scuola3d)

Soggetti esterni coinvolti

Scuola Media Respighi – ins. Balducci Stefania

Scuola Primaria Gandhi – ins. Trigila Alessandra

Materiali

Fogli, colori, forbici, scanner, computer con connessione internet

Dotazione strumentale informatica

Computer in classe con scanner e stampante, laboratorio
multimediale con connessione internet ISDN ad un canale con
scanner e stampante

Tempi

1. Inizio: settembre 2006 - prendere coscienza di come si compone la lingua italiana costruendo "l'albero di grammatica"
2. creare la mappa del Paese di Grammatica, con vie, quartieri ecc...
3. sapere quali sono le sequenze necessarie per creare le mask, quindi: disegno, scannerizzazione, inserimento nell'area di lavoro, inserimento nel magazzino di Scuola3d



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006 / 2007

4. creare delle mask che personificano le varie strutture grammaticale e le loro "case"
5. inserire le mask a Scuola3d nella nostra zona costruendo il Paese di Grammatica, secondo la mappa preventiva
6. creare delle "lavagne" di lavoro, degli esercizi a risposta multipla, eventualmente inventare dei giochi del tipo "domino" ecc... propedeutici all'analisi grammaticale vera e propria –
conclusione: giugno 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

DIRIGENTE per l'inserimento nel POF
LUISANNA FIORINI

Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step

Stepcom1 datacom1
Stepcom2 datacom2

Caratteri del progetto

Grado di difficoltà

Linea ISDN troppo lenta, poco tempo a disposizione: due ore settimanali per gruppi di 10/12 alunni
(Difficoltà sull'eventuale software, sull'organizzazione dei tempi e dei modi)



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

| | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Punti forti | Concretizzare dei concetti grammaticali di solito piuttosto difficili da imparare Possibilità di utilizzare quanto si viene costruendo da parte di altri alunni che debbano avvicinarsi agli stessi apprendimenti |
| Punti deboli | Scarso tempo a disposizione, lavoro precedente alla costruzione virtuale vera e propria piuttosto lungo |
| Dotazione minima per la trasferibilità | Presenza di laboratorio multimediale o computer in classe con scanner e collegamento veloce a internet; software di Scuola3d; competenza informatiche relative al virtuale da parte degli insegnanti |
| Trasferibilità e implementabilità | (Possibile espansione, sviluppo e integrazione, che non sia materiale inerte, sterile, ma destinato a continua evoluzione, a più mani) |

Valutazione

| | |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Criteri di valutazione | Griglie per osservazione atteggiamenti alunni – da preparare Scheda di autovalutazione come autoriflessive del docente – da preparare |
| Prodotti | Esclusivamente virtuale e visionabile a Scuola3d Eventuali album con le immagini delle mask sul giornalino on-line nello spazio web della scuola www.ovannini.it |