



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo

Una voce, tante voci, un coro... siamo la 1A!

Tipologia

Progetto interdisciplinare di durata pluriennale.
Didattica laboratoriale.

Breve descrizione

Il progetto prevede la creazione di un archivio virtuale di classe e personale, parallelo a quello cartaceo che la classe inizierà a creare in questo primo anno scolastico.

Ogni alunno come singolo creerà uno spazio personalizzato all'interno del mondo, nel quale inserirà la "memoria" del percorso di questo primo anno di scuola (registrazioni audio, immagini di vario tipo, oggetti, documenti...).

Lo stesso si farà in piccolo e grande gruppo per quanto concerne la memoria della classe come tale.

Accanto a queste attività si programmerà la progettazione e la costruzione dell'ambiente 3d destinato alla classe.

Finalità

Promuovere la capacità di progettare e costruire in modo autonomo e originale percorsi di apprendimento fruibili da altri.

Formare un soggetto capace di fare, di comunicare, di proporre e che ha di sé un'immagine positiva. (Vedi POF dell'Istituto)

Obiettivi

Costruire una memoria razionale di sé e della vita di classe.

Utilizzare in modo razionale informazioni e conoscenze organizzando in modo semplice la raccolta di dati, documentando le tappe, riflettendo sulle esperienze fatte.

Esprimersi correttamente al livello orale: presentarsi, descrivere persone, oggetti, animali, ambienti ed esperienze personali e collettive, raccontare



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

storie, esperienze, desideri, fantasie...

Lavorare in modo attivo nel piccolo e nel grande gruppo.

Esprimersi utilizzando linguaggi diversi.

Progettare e portare a termine un percorso comune (rispettare il "contratto").

Rappresentare uno spazio reale e non in tre e poi in due dimensioni.

Utilizzare in modo finalizzato e creativo le nuove tecnologie.

Riflettere sul percorso svolto (raccontare l'esperienza, descriverne i passaggi, riconoscere punti forti e punti deboli, presentare i prodotti, riconoscere i progressi-successi personali e collettivi).

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe, insegnante referente:

Scuola Primaria "M. Gandhi", Laives (BZ)

Classe 1A

Buzzacaro Sara

Età

6-7 anni

Ambito disciplinare

Ambiti linguistico-espressivo, matematico-scientifico e antropologico

Soggetti esterni coinvolti

Responsabile del progetto "Scuola 3d", Fiorini Luisanna

Genitori degli alunni

Materiali

PC

Registratore vocale digitale

Stampante, scanner

Macchina fotografica digitale

Dotazione strumentale informatica

Aula informatica con i mezzi informatici sopra nominati, con connessione internet, pc in rete, uscite audio (cuffie o altoparlanti)



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Tempi

Step1- presentazione del progetto ai bambini\contratto: NOVEMBRE 2006

Step2- inizio attività: NOVEMBRE 2006

Step3- conclusione progetto classe 1: MAGGIO 2007 (prima metà)

Step4- presentazione dei prodotti e dei processi: MAGGIO 2007 (seconda metà)

Fonti

BIBLIOGRAFIA

Mattozzi Ivo, Un curriculum per la storia. Proposte curriculari ed esperienze didattiche per la Scuola elementare, Cappelli ed, 1990, 266 p.

Ivo Mattozzi, Rita Zambanini e Gruppo di lavoro di storia dell'Istituto Pedagogico (a cura di), Educare con la storia. Percorsi didattici di storia locale per la scuola elementare, Bergamo, Ed. Junior, 1998, 330 p.

(I due testi sopra citati sono per stati per me alla base per una didattica attiva e metacognitiva della storia, da cui nasce l'idea e la metodologia dell'Archivio)

L. Guerra (a cura di), Educazione e tecnologie. I nuovi strumenti della mediazione didattica, Bergamo, Edizioni Junior, 2002, 264 p.

SITOGRAFIA

<http://www.ipclaives.it/archivio.dir/archivi.htm>

http://www.ipclaives.it/index.php?option=com_content&task=category§ionid=2&id=15&Itemid=35

LE ESPERIENZE

Vedi quanto descritto qui: <http://www.ipclaives.it/archivio.dir/archivi.htm>

Modalità di comunicazione del progetto

Soggetti a cui comunicare il progetto

Interni: Collegio Docenti (prima dell'inizio del progetto, per la sua approvazione, in itinere per documentare il suo andamento, alla fine per mostrare i prodotti e i processi)

Esterni: genitori (presentazione del progetto, possibili collaborazioni, informazione in itinere e presentazione finale dei prodotti e dei processi), referente Istituto Pedagogico (collaborazione, monitoraggio e sostegno al progetto)



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step	Stepcom1 presentazione del progetto al CD per approvazione Stepcom2 presentazione del progetto alla responsabile di Scuola 3d e ai collaboratori Stepcom3 presentazione del progetto ai genitori (Contratto Formativo) Stepcom4 presentazione del progetto agli alunni (contratto) Stepcom5 presentazione dei primi prodotti e dei processi in atto tramite scuola 3d ed il sito internet della scuola Stepcom6 presentazione dei prodotti ai genitori e alla scuola
---	---

Caratteri del progetto

Grado di difficoltà	In questo primo anno di progetto la difficoltà è poco elevata in quanto gli alunni sono al loro primo approccio al computer e all'esperienza scolastica. Le operazioni tecniche vengono gestite dalle insegnanti (registrazioni, scaricamento file, inserimento dati nel mondo).
Punti forti	Valorizzazione dell'oralità e dell'alunno come persona. Dotazione tecnologica della scuola.
Punti deboli	Elevato numero di alunni presenti in classe (23). Server Linux (che rende per ora impossibile l'accesso al mondo dai pc della scuola)
Dotazione minima per la trasferibilità	Accesso ad almeno un pc con collegamento internet Disponibilità di un registratore audio digitale con collegamento USB Possibilità di suddividere la classe in piccoli gruppi – presenze con colleghe di team



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Trasferibilità e implementabilità Il progetto può proseguire lungo tutto il percorso della scuola primaria ed evolversi in relazione alla maturazione di nuove e più elevate capacità degli alunni nella scrittura e nell'uso delle tecnologie.

Potrebbe anche prevedere lo scambio delle "storie personali" con altre classi partecipanti al progetto Scuola3d (gemellaggio).

Valutazione

**Criteri di
valutazione**

Sono previste:

- Griglie predisposte per rilevamento raggiungimento obiettivi
- Griglie per osservazione atteggiamenti alunni
- Schede di autovalutazione come autoriflessione del docente sul mezzo mediatico, sulla gestione, sul grado di autonomia, sul livello di interattività, tempi, versatilità, limiti e vantaggi, grado di soddisfazione, validità dei contenuti dei saperi.
- Semplici schede di autovalutazione degli alunni (motivazione, gradimento, punti di forza e di debolezza personali, proposte...)

... in costruzione: verranno allegate non appena saranno pronte...

Prodotti

Archivio virtuale personale e di classe

Ambiente personalizzato sul mondo