



## Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2008/2009

### Descrizione

#### Titolo

Abitazioni umane nel tempo e nello spazio

#### Tipologia

Laboratorio di ricerca storico-geografica.

#### Breve descrizione

Nel mondo Scuola3d, gli alunni realizzano ricostruzioni delle abitazioni e degli ambienti (aspetto fisico, biologico e antropologico) analizzati. In essi si implementano una serie di comportamenti interattivi: l'ambiente3d costituisce l'interfaccia principale attraverso cui accedere ad una pluralità di approfondimenti tematici; attivando un elemento nel contesto 3d si accede a contenuti didattici, prodotti dagli alunni e fruibili in diverse modalità (audio, testuale, grafica...).

#### Finalità

- Praticare una didattica laboratoriale applicata ai diversi ambiti disciplinari
- 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

Di seguito sono individuati gli obiettivi specifici delle diverse discipline che rientrano nell'orizzonte della ricerca.

#### Italiano

Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato.  
Utilizzare forme di lettura diverse.  
Pianificare semplici testi scritti, distinguendo le idee essenziali dalle idee superflue e scegliendo le idee in base al destinatario e lo scopo.  
Produrre semplici testi informativi descrittivi, narrativi, regolativi.  
Manipolare semplici testi in base a un vincolo dato.



## **Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza**

**PROGETTI 2008 / 2009**

### **Storia**

Consolidare ed integrare le conoscenze sui quadri di Civiltà studiate. Individuare i possibili nessi tra eventi e caratteristiche geografiche e ambientali di un territorio.

Ricavare informazioni attraverso l'analisi, l'interpretazione e la comprensione di documenti e fonti.

Ricostruire nel medio e nel lungo periodo alcuni aspetti delle attività dell'uomo, individuandone l'evoluzione ed i cambiamenti.

### **Geografia**

Localizzare fenomeni.

Identificare e localizzare regioni del mondo.

Utilizzare carte geografiche, mappamondi e di altri strumenti per ricavare informazioni circa i rapporti tra persone, luoghi e ambienti nel corso del tempo.

Conoscere modi di vivere e grado di benessere e di sviluppo raggiunti da alcuni popoli della terra.

### **Tecnologia e Informatica**

Conoscere le proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro...).

Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità...).

Utilizzare il computer per stilare testi, eseguire disegni ed inserire immagini nel testo, archiviare e prelevare dati.

Accedere ad Internet per cercare informazioni.

Rappresentare le conoscenze apprese progettando e realizzando ambienti 3d nella piattaforma protetta e collaborativa Scuola3d.

Documentare le attività svolte con strumenti multimediali.

### **Inglese**

Conoscere e confrontare vari tipi di case inglesi (house, flat, cottage, castle).

Arricchire il vocabolario linguistico (house of straw, wood, bricks... )



## **Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza**

**PROGETTI 2008 / 2009**

### **Modalità organizzative**

<b>Soggetti interni coinvolti</b>	<b>Scuola, classe</b> 21 alunni della classe IV C della scuola elementare "Don Bosco" Cardito (NA) <b>Età</b> 9/10 anni <b>Ambiti disciplinari</b> Italiano, Storia, Geografia, Arte e immagine, Musica, Informatica
<b>Soggetti esterni coinvolti</b>	Nessuno
<b>Ins. referente</b>	Maria Gragnaniello
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula multimediale.</li><li>• Materiale di facile consumo</li></ul>
<b>Dotazione strumentale informatica</b>	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.
<b>Tempi</b>	Il progetto ha durata annuale: le 3 ore settimanali sono utilizzate sia per le attività in classe che per quelle nel laboratorio multimediale, in modo flessibile modulando sul bisogno.
	<b>Contenuti</b> Tipologie abitative diverse nel proprio contesto geografico . Caratteristiche degli stili di vita connessi a tipologie abitative diverse (casa rurale/appartamento/casa singola...) Caratteristiche di tipologie abitative di aree geografiche lontane.



## **Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza**

**PROGETTI 2008 / 2009**

Confronto tra abitazioni del presente, anche di aree geografiche lontane, e del passato (relativamente alle Civiltà studiate).  
Individuazione del rapporto tra abitazione, ambiente, modi di vita, grado di benessere e di sviluppo raggiunti dai popoli della terra.  
Comprensione delle diversità culturali come effetto dell'adattamento dell'uomo all'ambiente.  
Valorizzazione degli stili di vita e delle differenze culturali, in una prospettiva multiculturale che rispetti la dignità e il valore di tutti i popoli.

**Fonti** [scarica la scheda delle fonti](#)

### **Modalità di comunicazione del progetto**

<b>Soggetti a cui comunicare il progetto</b>	Genitori degli alunni Insegnanti della scuola
<b>Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step</b>	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.



## **Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza**

**PROGETTI 2008 / 2009**

### **Caratteri del progetto**

#### **Grado di difficoltà**

- Per l'insegnante: medio/alto per la necessità di gestire numerose variabili (organizzazione dei tempi per le attività in classe e quelle nel laboratorio d'informatica, disponibilità di risorse materiali, dispersione del lavoro didattico nella fase collaborativa....)
- Per gli alunni: medio

#### **Punti forti**

- Interdisciplinarietà
- Didattica laboratoriale
- Uso creativo delle TIC
- Rapporto bilanciato tra le attività di classe e quelle informatiche
- Trasferibilità e implementabilità.

#### **Punti deboli**

Analisi delle criticità e soluzioni ipotizzate

- Necessità di esercitare gli alunni all'uso delle periferiche.  
Gli alunni si esercitano in modo intensivo a scannerizzare disegni e ad inviarli nell'area documenti della piattaforma.
- Necessità di memorizzare le sequenze operative della costruzione in 3d.  
Gli alunni, guidati dall'insegnante, costruiscono il relativo diagramma di flusso.
- Necessità di esercitare gli alunni alla costruzione di mondi in 3d.  
Le costruzioni progettate con comuni oggetti del magazzino richiedono una competenza media, sufficientemente maturata negli alunni.
- Hardware: laboratorio informatico con numero adeguato di postazioni collegate ad internet, videoproiettore, scanner, periferiche audiovideo.
- Software: browser Scuola3d, sw di acquisizione immagini, sw di

#### **Dotazione minima per la trasferibilità**



## **Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza**

**PROGETTI 2008 / 2009**

grafica.

### **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**

- 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.

La documentazione-valutazione in itinere del progetto , sotto forma di diario di bordo, sarà effettuata sul wiki in pagine dedicate e sul blog <http://studiamoconmetodo.blogspot.com/>

### **Prodotti**

- Elaborati grafico-pittorici
- Elaborati testuali.
- Mappe su argomenti trattati
- Striscia del tempo
- Cartelloni murali
- Ricostruzioni tridimensionali sulla piattaforma Scuola3d con link ai suddetti prodotti in formato digitale.