



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

**Scuola, classe**

Istituto Comprensivo Laives 1  
Scuola Elementare "C. Collodi" Pineta di Laives, Bolzano.  
Classi 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>

**Dotazione  
strumentale**

- PC con programmi di grafica per bambini, editor di testo, editor di mappe mentali.
- Connessione internet.
- Macchina fotografica digitale,
- Microfono e software per registrazione di suoni.
- Videoproiettore.

**Titolo**

### **AMBARABA CICCI COCCO' ...**

**Tipologia**

Progetto interdisciplinare realizzato secondo una didattica di laboratorio.

**Breve descrizione**

Gli alunni sono stimolati ad ideare e a progettare il rifacimento del cortile della scuola in modo che risulti più funzionale ai loro bisogni.

**Ambito disciplinare**

Ambito antropologico, ambito linguistico, educazione all'immagine, educazione al suono, ambito logico-scientifico-matematico.

**Età destinatari**

6 – 8 anni

**Dotazione minima  
per la trasferibilità**

- PC con programmi di grafica per bambini, editor di testo, editor di mappe mentali.
- Connessione internet.
- Macchina fotografica digitale,
- Microfono e software per registrazione di suoni.
- Videoproiettore.
- Formazione degli insegnanti.



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

- Disponibilità ad orario aggiuntivo.
- Flessibilità dell'orario scolastico.

**Grado di difficoltà** Medio, con necessità di esercitare gli alunni e gli insegnanti all'uso delle periferiche, dei software e alla costruzione di mondi in 3d. Attenzione all'organizzazione dei tempi da concordare con le altre scuole coinvolte (incontri in ambiente 3d).

**Uso computer** Indispensabile

**Finalità** Promuovere la capacità di progettare e costruire in modo autonomo e originale percorsi di apprendimento fruibili da altri. Promuovere l'attitudine all'osservazione, l'analisi e la ricerca di soluzione a problemi.

**Obiettivi** Usare il pc come mezzo di creazione, di collaborazione, di apprendimento.  
Creare disegni dei progetti da realizzare sul mondo 3d.  
Creare una proposta collettiva e concordata come soluzione ad un problema comune.

**Tempi** Intero anno scolastico 2005/2006

**Modalità organizzative** Il progetto è realizzato in parte in classe (fase di progettazione e realizzazione cartacea) e in parte nel laboratorio informatico. Gruppo classe e piccolo gruppo. L'orario delle classi è predisposto per consentire una flessibilità strutturata, con appuntamenti fissi settimanali, estemporanea, in occasione di necessarie attività.

**4 punti forti**

1. Metodologia e insegnamento-apprendimento alternativa alla lezione frontale.
2. Cooperazione fra alunni ed insegnanti.
3. Motivazione.
4. Metacognizione.



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

### 4 punti critici

1. Adeguamento connessione internet del laboratorio informatico.
2. Aggiornamento e preparazione degli insegnanti coinvolti.
3. Adeguamento flessibile dell'orario scolastico.
4. Orario aggiuntivo extra-scuola per l'ottimizzazione dei prodotti.

### Criteri di valutazione

- Griglie predisposte per il rilevamento del raggiungimento degli obiettivi.
- Griglie per osservazione atteggiamenti alunni.
- Schede di autovalutazione.
- Autovalutazione attraverso l'osservazione critica delle proprie produzioni.
- Autovalutazione collettiva del gruppo classe con metariflessione sui prodotti.
- Autovalutazione a seguito del FeedBack ricevuto dalle proiezioni dei lavori ai genitori.
- Autovalutazione a seguito del FeedBack ricevuto dalla pubblicazione in Internet.

### Materiali prodotti

Sito web.  
Testi con immagini.  
Giochi, indovinelli con software Hot Potatoes.  
Interventi nel weblog.  
Animazioni con disegni degli alunni.  
Mappe.  
Filastrocche interattive.  
Pubblicazione cartacea.  
Area interattiva in 3d nel progetto Mille modi per un mondo.

### Trasferibilità

Il progetto viene distribuito in rete e su CdRom accompagnato dalla descrizione delle fasi e dei processi, affinché gli insegnanti possano osservare, evincere ed estrapolare l'intero o alcune parti come punto di lavoro, per concordanza o dissonanza cognitiva. NEL CdRom è distribuito anche il software utilizzato dai bambini in classe, dove si lavora sul sistema operativo Linux-Debian. Il software scelto è anche per sistema operativo Windows.