



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Descrizione

Titolo	Il topo di città, il topo di campagna...e le altre favole
Tipologia	Laboratorio opzionale multidisciplinare
Breve descrizione	Dopo aver letto, compreso ed analizzato alcune favole classiche di Esopo, in classe gli alunni costruiscono due plastici, utilizzando materiali di recupero, degli ambienti della favola "Il topo di città e il topo di campagna". Successivamente, nel laboratorio multimediale ricostruiscono gli ambienti in 3d, linkando da web i loro elaborati (audio, testuali, grafico-pittorici...).
Finalità	Il laboratorio si prefigge la promozione della lettura intesa come occasione di formazione della persona sotto l'aspetto cognitivo, affettivo-relazionale e sociale
Obiettivi	Obiettivi specifici di apprendimento (Italiano)

Conoscenze

- Leggere e comprendere testi narrativo-fantastici
- Conoscere gli elementi strutturali della favola
- Conoscere regole di manipolazione del testo

Abilità

- Saper leggere e comprendere testi narrativi.
- Saper individuare le caratteristiche della favola: sequenze narrative, numero limitato dei personaggi, brevità della storia, insegnamento dell'autore...
- Riscrivere e manipolare un testo narrativo-fantastico.

Obiettivi specifici di apprendimento (Arte e immagine)



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Conoscenze

- Conoscere il rapporto immagine-comunicazione nel testo visivo e narrativo
- Conoscere il linguaggio visivo e i suoi codici
- Conoscere gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche

Abilità

- Leggere e interpretare i contenuti di messaggi visivi rapportandoli ai contesti in cui sono stati prodotti.
- Utilizzare criticamente immagini di diverso tipo.
- Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi

Obiettivi specifici di apprendimento (Storia-Geografia)

Conoscenze

- Conoscere gli elementi caratteristici di ambienti naturali ed antropici
- Acquisire la consapevolezza dei rapporti d'equilibrio esistenti in natura
- Conoscere la successione temporale

Abilità

- Analizzare uno spazio e scoprire la funzione degli elementi costitutivi
- Sviluppare una coscienza ecologica per favorire un equilibrato rapporto di interazione tra uomo ed ambiente
- Riconoscere la successione temporale



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Obiettivi specifici di apprendimento (Informatica)

Conoscenze

- Conoscere modalità di interazione e cooperazione nei mondi virtuali 3D
- Conoscere modalità di costruzione nei mondi virtuali 3D

Abilità

- Comunicare in modalità sincrona e asincrona nella piattaforma protetta e collaborativa Scuola3d
- Ricostruire i plastici realizzati in classe nell'ambiente Scuola3d, anche linkando da web gli elaborati prodotti.

Modalità organizzative

Soggetti interni coinvolti

Scuola, classe

Classe II C (21 alunni) Scuola elementare "Don Bosco" Cardito (NA)

Età

7 anni

Ambiti disciplinari

Italiano, Storia e geografia, arte e immagine, informatica

Ins. referente

Maria Gragnaniello
nessuno

Soggetti esterni coinvolti



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006 / 2007

Materiali

- Favole classiche di Esopo.
- Testo in uso "Giochiamo con: il topo di città e il topo di campagna" Laboratorio con attività interdisciplinari autrice Rosa Dattolico edit. Ardea-Tredici

Dotazione strumentale informatica

- Materiale di facile consumo

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

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.

Step 1 (settembre/novembre)

- riconoscere le caratteristiche della favola
- leggere e comprendere la favola di Esopo "Il topo..."
- dividere la favola in sequenze
- individuare i protagonisti ed eventuali personaggi secondari
- descrivere i personaggi nell'aspetto fisico e caratteriale
- disegnare e colorare i momenti più significativi
- scrivere brevi testi sotto i disegni come didascalie
- individuare la morale della favola
- eseguire l'attività online al sito

<http://www.fabbriscuola.it/~hyfabri/topo/home.htm>

Step 2 (dicembre/gennaio)

- descrivere e analizzare gli ambienti in cui si svolgono le storie
- ricostruire i due ambienti della favola "Il topo di città..." con un plastico utilizzando materiali di recupero

Step 3 (febbraio/aprile)

- ricostruire su scuola3d gli ambienti della storia.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

Fonti

[scarica la scheda delle fonti](#)

Modalità di comunicazione del progetto

Soggetti a cui comunicare il progetto

Genitori degli alunni
Insegnanti della scuola

Step di comunicazione del progetto e tempi per ogni step

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.

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
- Uso creativo degli strumenti hardware e software.
- Trasferibilità e implementabilità.



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

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. La ricostruzione dell'ambiente città con comuni oggetti del magazzino richiede una competenza elevata, non ancora maturata in alunni di seconda elementare. Pertanto sono stati creati oggetti unici (miniature di edifici vari di Attila) che gli alunni possono posizionare nel lotto assegnato.
- 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.
- Materiali vari: materiale di facile consumo e/o di recupero.

Dotazione minima per la trasferibilità

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 per la classe coinvolta.

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



Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza

PROGETTI 2006/2007

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 una pagina dedicata.

Prodotti

- Elaborati grafico-pittorici
- Elaborati testuali
- Mappe di sintesi delle favole analizzate
- Cartelloni murali
- Plastici dei due ambienti della storia
- Ricostruzione tridimensionale degli ambienti sulla piattaforma Scuola3d con link ai suddetti prodotti in formato digitale.