

## **PROGETTI COLLABORATIVI MIRATI ALLA DIDATTICA**

### **Formazione**

Inviato da : DIDATTIKA

Pubblicato il : 2/12/2005 6:00:00

1 - Mille modi per un mondo: 3d per costruire conoscenza.

Il progetto "3D" coordinato dall'Istituto Pedagogico di Bolzano e si sta sviluppando attraverso la

creazione di una comunità di apprendimento collaborativo in ambiente 3D in cui sono coinvolti tutti i soggetti del mondo della formazione.

EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ

- Educare alla legalità oltre l'aula

Prof. Gioachino Colombrita - Istituto Professionale Iris Versari di Cesena.

Finalità: Attuare esperienze in videoconferenza ed in ambiente 3D. Realizzare un progetto

trasversale in modalità di apprendimento collaborativo a distanza tra alunni di diverse scuole ed etnia.

<http://lnx.irisversari.it/xoops/modules/news/article.php?storyid=4>

Scuola, classe

2C Servizi Sociali Istituto Professionale Iris Versari di Cesena (FC)

4B Scuola Elementare Luigi Santucci di Castel del Piano (GR)

Dotazione strumentale

Cesena:

dotazione hardware:

laboratorio multimediale con n°1 server IBM x235;

24 PC multimediali con schermo piatto 15" TFT;

stampante laser di rete "Kyocera" A/4 e A/3 e scanner HP;

videoproiettore; macchina fotografica digitale, webcam, microfono e casse acustiche.

dotazione software:

su tutti i PC è installato il pacchetto "Office 2000 Professional".

Il laboratorio "3D" collegato a Internet con linea ADSL

Castel del Piano:

Aula multimediale con PC collegati in rete, pc di classe con collegamento internet, linea ISDN ad un solo canale.

Macchina fotografica digitale, videocamera, videoproiettore.

Microfono e casse acustiche.

Titolo

Educare alla legalità in videoconferenza ed in ambiente 3D.

Tipologia

Progetto trasversale in modalità di apprendimento collaborativo a distanza con l'utilizzo dell'ambiente virtuale tridimensionale. Breve descrizione

Incontri in videoconferenza ed in ambiente tridimensionale (Scuola3D) per costruire e seguire

percorsi inerenti il diritto e la legalità: gli organi costituzionali quali il Parlamento, il Governo, la

Magistratura, il Presidente della Repubblica. Creazione di percorsi speciali in 3D, da parte degli alunni più grandi, per insegnare, in qualità di tutor, concetti complessi ai

più piccoli. Ambito disciplinare

Educazione alla convivenza civile, in particolare Lingua Italiana ed Arte ed Immagine.

Diritto.

Età destinatari

9 e 14/15 anni

Dotazione minima per la trasferibilità

PC, connessione a internet, webcam, microfono, casse acustiche.

Grado di difficoltà

Organizzazione dei tempi e dei modi.

Uso computer

Indispensabile.

Finalità

Creare nell'ambito della scuola e fra le scuole una comunità di apprendimento collaborativo con: presa di coscienza di realtà scolastiche lontane ma simili; scambio di idee e informazioni; costruzione di percorsi comuni con contributi di alunni lontani; fruizione di percorsi che i più grandi creano per i più piccoli, semplificando concetti complessi. Obiettivi

Diritto: il Parlamento, il Governo, la Magistratura, il Presidente della Repubblica.

Educazione alla convivenza civile: legare rapporti di collaborazione stabili con alunni lontani; creare legami di amicizia e costruire percorsi di apprendimento comuni.

Informatica: uso del pc come mezzo di creazione, di collaborazione, di apprendimento.

Tempi

Anno scolastico 2005/2006

Modalità organizzative

Prima fase: il gruppo-classe dell'istituto superiore prepara per conto proprio gli argomenti da affrontare e presenta in ambiente 3D e in videoconferenza cartelloni, disegni, testi informativi ed esplicativi; successivamente anche percorsi virtuali logici e ludici, dove è necessario avere una conoscenza di base per poter andare avanti.

Seconda fase: gli alunni più piccoli preparano una serie di domande sugli argomenti prescelti, preparano lettere, disegni e altri semplici testi utili alla conoscenza dei tutor. Studiano con attenzione le semplici "selezioni" dei più grandi.

Terza fase: gli alunni più piccoli, assistiti ognuno da un tutor della scuola superiore, seguono i percorsi virtuali di educazione alla legalità su scuola 3D, mirando ad ottenere il punteggio necessario per ottenere una ricompensa particolare che i più grandi avranno preparato per loro in base al punteggio ottenuto.

I percorsi saranno anticipati da prove di "studio" per i più piccoli, per aver il tempo di imparare i contenuti necessari per superare la "gara". Punti forti

Gli alunni più grandi hanno già lavorato con i più piccoli

Le videoconferenze sono già state provate nella loro validità didattica

Gli argomenti sono di interesse comune alle due classi, sia pure con differenti livelli di approfondimento

Punti deboli

Il lavoro deve essere preventivamente preparato nei particolari

I più piccoli possono disperdersi se il materiale predisposto è troppo difficile da capire

Criteri di valutazione

Griglie da predisporre per rilevamento raggiungimento obiettivi e per osservazione feedback alunni

Schede di autovalutazione

Materiali prodotti

Descrizione+allegato o link a sito web

Trasferibilità

Espansione, sviluppo ed integrazione di attività e documenti che non siano inerti e sterili, ma destinati a continue evoluzioni a più mani.

[ENTRA NEL PROGETTO>>](#)

-----

## PROGETTO BIBLIO

Dott.ssa Anna Santon, insegnante di scuola primaria di Brunico.

Progetto bilingue. Una storia per ogni ambiente - Eine Geschichte für jede Welt.

Finalità : il progetto tende a realizzare un'esperienza transdisciplinare secondo una didattica di laboratorio e attraverso l'apprendimento cooperativo in rete con altre scuole.

Scuola, classe

- Istituto pluricomprendivo Brunico val Pusteria Scuola elementare classi IIIA-III B
- Istituto comprensivo Dobbiaco "Alta Pusteria Scuola elementare di San Candido tutte le classi"

Mezzi informatici, connessione, tipologia laboratori

? due laboratori informatici dotati di PC multimediali collegati con la rete didattica interna, di software adeguati e di collegamento ad internet linea ISDN; ? un laboratorio linguistico-informatico; ? due telescopi per l'osservazione astronomica; ? un laboratorio fotografico (foto su pellicola, foto e filmati digitali); ? un'aula polifunzionale, dotata di videoproiettore e di dieci postazioni collegate in rete e ad internet;

? due aule audiovisive con collegamento satellitare digitale, fornite di videoproiettore, impianto audiovideo dolby surround, PC multimediale e schermo a motore;

? una biblioteca interscolastica gestita da un sistema elettronico, accessibile secondo regolamento con una vasta scelta di libri, circa 9.000 volumi, CD-ROM e DVD

Una storia per ogni ambiente

Eine Geschichte für jede Welt

Tipologia

Un progetto transdisciplinare realizzato secondo una didattica di laboratorio.

Apprendimento cooperativo in rete con altre scuole.

Breve descrizione

1. Racconti bilingui inventati dagli alunni.

Costruzione tridimensionale del racconto: illustrazioni, ambienti e luoghi reali e fantastici.

Possibilità di ascolto della storia nelle due lingue.

2. Progettazione e costruzione in 3d della scuola ideale.

Ambito disciplinare

- Ambito scientifico " antropologico
- Tecnologie
- Ambito linguistico - espressivo (L1, L2, musica e immagine) Et destinatari

Alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

Dotazione minima per la trasferibilità

PC, connessione ad internet, scanner, masterizzatori, videoproiettore, periferiche audio-video.

Grado di difficoltà

Necessità di esercitare gli alunni all'uso delle periferiche e alla costruzione di mondi in 3d.

Organizzazione dei tempi da concordare con le altre scuole coinvolte. Uso computer

Indispensabile

Finalità

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

- Promuovere lâ€™™ apprendimento cooperativo in presenza e a distanza Obiettivi
- CapacitÃ di produrre un testo nelle due lingue
- Utilizzo finalizzato e creativo delle nuove tecnologie
- Conoscere ambienti naturali vicini e lontani
- Saper cercare, selezionare e riutilizzare informazioni

Tempi

Intero anno scolastico

ModalitÃ organizzative

Il progetto sarÃ realizzato in parte in classe (fase di progettazione e realizzazione cartacea), in parte nel laboratorio informatico.

Gruppo classe e piccolo gruppo.

Coinvolgimento dei genitori con realizzazione di un loro progetto da inserire nel mondo in 3d.

4 punti forti

CreativitÃ

Cooperative learning and teaching

Innovazione didattica

Creazione di oggetti trasferibili online

4 punti deboli

Adeguamento connessione e laboratori informatici

Tempi di realizzazione e programmazione

Organizzazione delle chat e videoconferenze tra le scuole

Coinvolgimento e preparazione di tutti gli insegnanti coinvolti

Criteri di valutazione

Â• Griglie predisposte per rilevamento raggiungimento obiettivi

Â• Griglie per osservazione atteggiamenti alunni

Â• Schede di autovalutazione come autoriflessione del docente sul mezzo mediatico, sul coinvolgimento, sulla gestione, sul grado di autonomia, sul livello di interattivitÃ , tempi, versatilitÃ , limiti e vantaggi, grado di soddisfazione, validitÃ dei contenuti dei saperi.

Materiali prodotti

Descrizione+allegato o link

TrasferibilitÃ

Possibile espansione, sviluppo e integrazione, che non sia materiale inerte, sterile, ma destinato a continua evoluzione, a piÃ¹ mani.

[ENTRA NEL PROGETTO>>](#)

Â°

## 2- Progetto didattico multimediale per lo studio delle discipline strumentali in rete

Corso multimediale per Flauto dolce

Prof Rossano Munaretto

Finalita': Â• Favorire il processo di apprendimento con l'uso delle nuove tecnologie per mezzo di una didattica che incoraggi l'uso di percorsi multimediali di rete

Â• Condurre un'azione che consenta l'acquisizione di una autonomia musicale di base nell'uso del flauto dolce attraverso l'esperienza diretta su specifiche unitÃ didattiche.

Percorso didattico in forma di autoapprendimento guidato

Il sito Ã aperto a tutti coloro operano nel settore della didattica flautistica tra innovazione, ricerca e applicazione delle tecnologie informatiche e multimediali per l'apprendimento strumentale.Â

Il materiale contenuto in questo sito, tutelato dalle leggi sui diritti d'autore, Ã un strumento per la didattica flautistica a cura Rossano Munaretto e presenta una versione dimostrativa di un progetto didattico, su CD rom, realizzato per chi intende avvicinarsi e intraprendere lo studio del flauto traverso.

Questo corso Ã suddiviso in 5 percorsi tematici ai quali si accede dai pulsanti del menÃ¹ posti a lato, vicini al flauto. I contenuti per l'impostazione sul flauto sono espressi in forma elementare, progressiva, sistematica e corrispondenti a precise e strutturate azioni didattiche.

Le indicazioni e le strategie di autoapprendimento non sono sostitutive dei contenuti che ciascun docente ritiene di perseguire. Il percorso intende facilitarne l'apprendimento con un nuovo riferimento didattico ed un innovativo sussidio strumentale attraverso suoni, immagini e video clip.

<http://ctpbiella.scuole.piemonte.it>

[ENTRA NEL PROGETTO>>](#)

[TORNA ALL'INDICE>>](#)