

Mappatura Metodologie SPERIMENTATE con la formazione – INNOVA360



ISTITUTO COMPRENSIVO MINERVINO DI LECCE

NOME SPERIMENTAZIONE: Cittadini del futuro

TECNOLOGIE UTILIZZATE:

Computer - LIM
Smartphone e tablet
Guide turistiche
Fotocamera 3D e software proprietario
Fotocamera
Stampante 3D e software proprietario
Internet (Maps - Minecraft - Mineways - ThingLink - Sketchfab - BlippAR)

METODOLOGIE PROGETTATE:

Esperienze attivate: esprimere e creare attraverso le nuove tecnologie scoprendo il patrimonio artistico presente sul territorio.

Metologie: Laboratoriale - Service Learning - Lezione interattiva - Learning by doing

Fasi del progetto:

Realizzazione del modello 3D attraverso Minecraft, a partire da foto, video, immagini sferiche, altri modelli fotogrammetrici reperiti in rete o ottenuti dagli stessi studenti tramite smartphone e fotocamera 3D;
Esportazione e ottimizzazione del modello, attraverso applicativo Mineways, in formato .stl o .obj;
Pubblicazione del modello su piattaforma Sketchfab per la condivisione del proprio lavoro (Web 2.0), da distribuire con licenza gratuita per uso non commerciale (CC-Attribution-NonCommercial-ShareAlike);
Utilizzo del modello di Sketchfab all'interno di BlippAR, allo scopo di creare contenuti digitali con finalità turistico-divulgative in realtà aumentata o come foto sferiche;
Realizzazione di materiale turistico-divulgativo come cartelloni o targhe, anche in lingua inglese o francese (CLIL) complete di contenuti digitali interattivi (quali gli stessi realizzati in fase 4);
Realizzazione di una mappa digitale interattiva tramite Thinglink, che raccolga quanto svolto in fase 4 e 5;
Slicing del modello digitale e stampa 3D dei lavori, da integrare all'interno di un eventuale percorso tattile per ipovedenti (come approfondimento futuro).

PROCESSI DI APPRENDIMENTO EMERSI:

la potenzialità dell'apprendimento ludico, laboratoriale ed esperienziale.

COMPETENZE EVIDENTI:

Gli alunni hanno elaborato, ognuno secondo le proprie abilità, dei prodotti significativi in modo autonomo o in gruppo

Competenze sociali e civiche

Matematiche

Imparare ad Imparare

Linguistica

Interpretare i dati - Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
Digitali, utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediali

EFFETTI RILEVATI DALLA SPERIMENTAZIONE:

ALLIEVI/STUDENTI	CLASSE	INSEGNANTI
Gli effetti, che il team docenti ha potuto rilevare durante la sperimentazione, sono stati diversi: - Prima evidenza la partecipazione degli alunni è stata attiva, nelle ore svolte in classe ed anche nelle ore Extracurricolari, sempre costante e cospicua. - La seconda evidenza che gli alunni hanno manifestato è una spiccata motivazione, emersa dal fatto che gli stessi abbiano voluto proseguire a casa, in autonomia, alcuni dei lavori iniziati in classe. -Terza e quarta evidenza la produttività e la creatività emersa durante la sperimentazione e l'utilizzo da parte degli alunni delle varie tecnologie proposte e utilizzate	Una partecipazione attiva, responsabile e corretta da parte degli alunni delle classi interessate dalla formazione.	Gli effetti rilevati dai docenti sono stati: - come gli alunni hanno lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - considerare la situazione di partenza e apprezzare i progressi compiuti; - qualità degli interventi; - capacità di lavorare in piccolo gruppo; - utilizzo degli strumenti e delle tecnologie.