

Progetto promosso dall'Ansa di Firenze, coor. Andrea Benassi, nella openisim SecondLearning World. Collaborano le cl.3ªA/B Primaria di Castel del Piano, la cl.3ªCSS Superiore di Cesena, nel ruolo di tutor e l'Ist. Geometri di Perugia, per il sostegno ai lavori 3D.

# ECOMUSEO VIRTUALE DELL'AMIATA

Nicoletta Farneschi, G.Colombrita<sup>1</sup>, L.Galletti<sup>2</sup>

Istituto Comprensivo O.Vannini di Castel del Piano (Gr)

grmm023003@istruzione.it

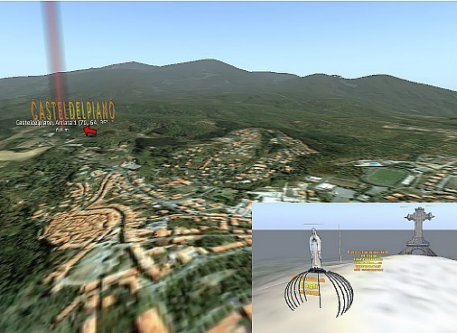
<sup>1</sup>Ist. Prof. di Stato Iris Versari di Cesena (Fo) - <sup>2</sup>Ist. Tec. per Geometri A. di Cambio, Perugia

LA DIDATTICA DEI MONDI VIRTUALI INIZIA A DIFFONDERSI, GRAZIE AD UN USO SEMPRE PIÙ ATTENTO DI SOFTWARE COME ACTIVE WORLDS PER SCUOLAD3, O OPENISM PER SECONDLARNING WORLD

Esperienza didattica in ambiente virtuale delle classi 3ªA/B, scuola Primaria L. Santucci di Castel del Piano (Gr) con la classe 3ªCSS di Cesena - a.s. 2009-2010

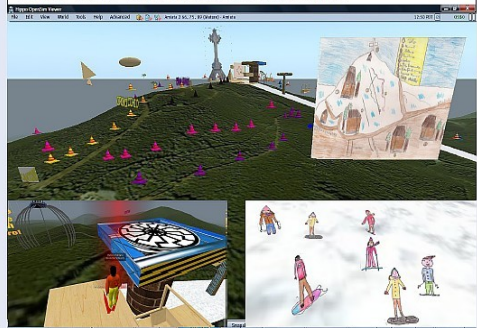
## 1. RICOSTRUZIONE GEOGRAFICA IN 3D

L'INGEGNERE GALLETTI RICOSTRUISCE IN 3D IL MONTE AMIATA NELLA OPENISM. GLI INSEGNANTI SUBITO EVIDENZIANO ALCUNI PUNTI DI RIFERIMENTO ESSENZIALI, COME CASTEL DEL PIANO, LA VETTA, LA SUA CROCE E LA MADONNA DEGLI SCOSCI.



## 2. PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE PER "SCIARE"

IN PREVISIONE DELLA SETTIMANA BIANCA SULL'AMIATA, GLI ALUNNI INDIVIDUANO NEL MONDO VIRTUALE, LE PISTE DA SCI CHE VENGONO SEGNALEATE COI BIRILLI COLORATI. I DOCENTI COSTRUISCONO LA SEGGIOVIA E ALLA FINE I BAMBINI POSSONO "SCIARE" COI LORO AVATAR PREPARATI IN CLASSE.



## 3. CREAZIONE DI CASTEL DEL PIANO VIRTUALE

GLI ALUNNI DISEGNANO E POI APPLICANO DELLE TEXTURE AGLI OGGETTI DEL MONDO 3D, DOPO UNA PREVISIONE CHE VIENE PERÒ DISATTESA: LA REALTÀ VIRTUALE NON PUÒ ESSERE COME QUELLA REALE. SI ANNOTANO LE DIFFERENZE.



## 4. INTRODUZIONE DI TV-CASTELDELPIANO

I VIDEOSERVIZI PIÙ IMPORTANTI, REGISTRATI DA SCOLARI E DOCENTI PER IMPARARE E DOCUMENTARE IL LAVORO, VENGONO INSERITI NEL MONDO 3D, INTESO SIA COME CATALIZZATORE DI ESPERIENZE, CHE "LUOGO DI INCONTRO" FRA SCUOLE LONTANE.



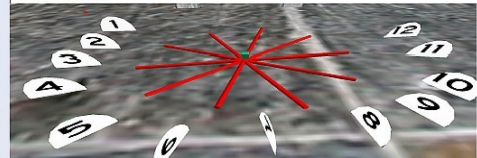
## 5. DIFFERENZIAZIONE FRA REALE E VIRTUALE

GITE, VISITE GUIDATE E VIDEOCONFERENZE SI INCROCIANO NEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO CHE AVVENGONO NELLA REALTÀ E NEL MONDO VIRTUALE 3D: SI "COSTRUISCE" UN POCO ALLA VOLTA, SIA QUÀ CHE LÀ. NELLA REALTÀ, SI STUDIANO I LIBRI CON CONTENUTI GIÀ PREORDINATI; NEL MONDO VIRTUALE I LIBRI SFOLGIABILI RACCOLGONO SIGNIFICATI SCELTI FRA LE SCUOLE ED HANNO LE FORME VOLUTE.



## 6. DISPOSIZIONE DI GIOCHI A QUIZ

ALLA FINE DEL PERCORSO, ECCO I GIOCHI CON DOMANDE PERTINENTI: ALLA GIUSTA SCELTA, SI "APRONO" LE PORTE COI NUMERI. TUTTO QUANTO È VERIFICATO IN ITINERE E IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO DELL'ESPERIENZA, CHE SI FA "PERSONALE BAGAGLIO DI CONOSCENZA". LE VALUTAZIONI DEI RISULTATI OTTENUTI SONO QUANTIFICATE INELLE MATERIE DI RIFERIMENTO (STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE, DIRITTO, INFORMATICA, ARTISTICA), DOVE È POSSIBILE MISURARE INATTESI MIGLIORAMENTI.



OBIETTIVI EDUCATIVI: CONOSCERE L'AMBIENTE; CONFRONTARE LUOGHI DIVERSI E TROVARE LE CAUSE DELLE TRASFORMAZIONI; SVILUPPARE IL SENSO DI "USO" DEL TERRITORIO; SCOPRIRE FLORA E FAUNA ED AVERE L'IDEA DI ECOSOSTENIBILITÀ; RICONOSCERE INTERVENTI BUONI E DANNOSI DELL'UOMO; IMPLEMENTARE LA CULTURA DI IMPRESA TURISTICA; CREARE UNA RETE DI AMICIZIE VICINE E LONTANE; IMPARARE A COSTRUIRE NEI MONDI VIRTUALI E A PENSARE IN "CONCRETO" AD OGNI NUOVO CONCETTO. NF, 4-5-6 maggio 2011 per Didamatica, pagina web del progetto, in area protetta (digitare la pass "amiata" per accedere) [http://lnx.martinfrancesco.net/wordpress/?page\\_id=536](http://lnx.martinfrancesco.net/wordpress/?page_id=536)