

ISTITUTO COMPRENSIVO "GIOVANNI PASCOLI" di Gozzano (NO)
PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2016/17
SCUOLA: Secondaria di Primo Grado

PLESSI: <ul style="list-style-type: none">• Infanzia di Gozzano• Primaria di Bolzano• Secondaria di I grado - Gozzano• Secondaria di II grado - Pomigliano d'Arco
1. Denominazione progetto
Gioielli del Cusio: conoscere e valorizzare il proprio territorio ad ogni età
2. Responsabile del progetto
Prof. Lara Fina Ferrari, Animatore Digitale (IC Pascoli Gozzano) - Prof. Roberto Castaldo (ISIS Europa Pomigliano d'Arco)
3. Destinatari
<ul style="list-style-type: none">• I "Grandi" della scuola dell'infanzia• Classe V della primaria• Classe 2E della secondaria• Classe Informatica ISIS Europa
4. Descrizione sintetica
Il progetto , che si connota per essere trasversale ad ogni ordine dell'Istituto, ha visto la realizzazione di riprese fotografiche a 360 gradi e di una piattaforma Web appositamente studiata per il loro assemblaggio ed ottimizzazione. Il risultato è un vero e proprio percorso virtuale fruibile con qualsiasi strumento connesso al Web (PC, tablet, smartphone, Web TV, console di videogiochi...) con il quale l'utente ha la possibilità di immergersi nei territori del Cusio e di iniziare a gustarne la bellezza, anche utilizzando un visore VR (compatibile cardboard) in grado di restituire un'esperienza tridimensionale ed avvolgente, unica nel suo genere.
5. Intenti e finalità generali
Le scuole dell'istituto vogliono connotarsi come luoghi pubblici dove si pratica e costruisce la cultura attraverso l'innovazione, le straordinarie potenzialità degli strumenti informatici, i linguaggi e i contenuti delle varie discipline. Il focus dell'azione didattica dell'Istituto è il forte radicamento al territorio finalizzato alla valorizzazione dello stesso , anche attraverso la creazione di itinerari di turismo sostenibile, che aiutino a vivere e far vivere il territorio in modo consapevole e responsabile , favorendo l' attivo coinvolgimento degli enti locali e di tutti gli stakeholder. Ciò che può essere considerato un valore aggiunto del progetto è la fusione dei media, la ricerca di una forma narrativa ed interattiva nuova e originale, un approccio autoriale alla lettura del territorio che esula dallo stile meramente descrittivo, tipico dei normali siti informativi del web, grazie un impatto immersivo e multi-focale.
6. Obiettivo generale
Promuovere lo sviluppo territoriale e la conoscenza del patrimonio culturale locale. La creazione di itinerari turistici e di visite virtuali deve trasformarsi in uno strumento strategico per la valorizzazione del territorio e per il coinvolgimento della popolazione che lo abita in modo da stimolare la curiosità, l'interesse, l' affezione del pubblico nei confronti dei beni culturali , e innescare spontanee azioni di cura salvaguardia e valorizzazione.
7. Obiettivo specifico
Coinvolgere gli alunni e la popolazione per il raggiungimento dell'obiettivo generale del progetto che combina aspetti di ricerca-azione sul territorio, di carattere tradizionale, con l'utilizzo di innovative tecnologie, che permettono la realizzazione e fruizione di modelli e mondi virtuali a supporto dell'esperienza o in sostituzione di essa (si pensi ad anziani/ospedalizzati/etc). Oggi la Realtà Virtuale è sempre più considerata un efficace strumento di conoscenza in quanto consente un apprendimento di tipo senso-motorio, più naturale rispetto a quello simbolico-ricostruttivo. Tale tecnologia rende possibile visitare luoghi, sia del presente che del passato, di scegliere diversi percorsi di

conoscenza e di interagire con questi in maniera diversa, approdando anche a nuove forme di musealizzazione in cui non esiste più uno spettatore passivo ma un **fruitore di spazi virtuali emozionali e partecipativi**.

8. Competenze

Scuola dell'Infanzia

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Esplora le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie

Scuola Primaria

- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli in risorse vocali per la piattaforma
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

Scuola Secondaria di I Grado

- Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario
- Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici
- Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione
- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato
- Utilizza adeguate risorse informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali

9. Obiettivi specifici di apprendimento

Scuola dell'Infanzia

- Conoscere la storia della propria comunità
- Esprimere opinioni ed imparare ad operare scelte
- Promuovere l'abitudine a cooperare con i compagni in vista di un fine comune
- Discutere e rispettare le regole stabilite in gruppo
- Realizzare disegni e sviluppare il proprio senso estetico e cromatico
- Esprimersi attraverso il disegno utilizzando diverse tecniche espressive
- Riconoscere gli strumenti digitali presenti nella scuola e utilizzarli in modo essenziale

Scuola Primaria

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo
- Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali
- Riprodurre testi in modo corretto, in modo scorrevole e rispettando l'intonazione
- Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici

<p>Scuola Secondaria di I Grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali • Scrivere testi corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali • Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali • Utilizzare le applicazioni informatiche a disposizione per produrre elaborati digitali, maneggiare le immagini e gli audio (Gimp/Audacity)
<p>Scuola Secondaria di II Grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare piattaforme informatiche per la creazione di visite virtuali • Utilizzare software di fotoritocco per l'ottimizzazione dei file grafici realizzati nelle precedenti fasi di lavorazione • Utilizzare software di editing audio per l'ottimizzazione dei file audio realizzati nelle precedenti fasi di lavorazione • Registrare un dominio Web ed associarlo ad uno spazio web sul server dell'Istituto Europa • Associare lo spazio Web ed il dominio all'applicazione in realtà virtuale
<p>10. Attività</p>
<p>Scuola dell'Infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni della classe dei "Grandi" visitano o osservano i monumenti, eventualmente realizzano delle fotografie in loco • Guardando le fotografie e altre immagine dei Beni, i bambini disegnano la loro versione del monumento • Utilizzando l'applicazione Prisma sul tablet, gli alunni elaborano i loro disegni in modo digitale e scelgono l'effetto che ritengono migliore e più appropriato • Il disegno così elaborato diventa il "tasto" o "bottone" che introduce alla visita del Bene sulla piattaforma Web
<p>Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni della classe V visitano o osservano i monumenti • Gli allievi realizzano delle fotografie in loco • Guardando le fotografie e altre immagine dei Beni, i bambini scrivono le loro impressioni riguardo alla visita, alla storia del monumento e a possibili interventi di tutela e salvaguardia • I loro scritti sono passati agli alunni della secondaria che li elaborano
<p>Scuola Secondaria di I Grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni della classe visitano il/i monumento/i • Gli allievi realizzano delle fotografie in loco • Utilizzando le fotografie, il materiale prodotto dagli alunni dell'infanzia e della primaria e ricercando informazioni storico-artistiche da diverse fonti (cartacee e multimediali), gli alunni producono brevi testi descrittivi del Bene • I ragazzi si registrano mentre leggono i testi che hanno scritto (inizialmente in italiano, ma i testi possono essere "recitati" anche in LS. • Realizzano la traduzione dei testi in inglese e francese • Le registrazioni sono caricate sulla piattaforma Web insieme ai testi prodotti • Gli allievi producono una presentazione con l'applicativo Prezi, poi registrata in formato video mp4, in cui integrano tutti gli elaborati prodotti dagli alunni dell'Istituto che va ad implementare l'esperienza immersiva della visita virtuale • Grazie all'esperienza maturata, gli alunni, ormai in terza, diventano guide per i loro compagni della

primaria che a loro volta potrebbero esserlo per quelli dell'infanzia

Scuola Secondaria di II Grado

- Gli allievi di una classe quarta Professionale per i Servizi Commerciali hanno raccolto immagini, foto a 360 gradi, file audio realizzati nelle fasi precedenti della lavorazione
- Il materiale ricevuto è stato ottimizzato (ove necessario) per il successivo utilizzo in piattaforma per la creazione di visite in realtà virtuale
- Gli allievi hanno creato la visita virtuale montando su un'opportuna piattaforma il materiale multimediale (audio, foto, foto panoramiche) ricevuto
- Gli allievi hanno registrato il dominio gioiellidelcusio.it e lo hanno associato ad uno spazio Web residente sul server dell'Istituto Europa, per poi farlo corrispondere alla visita in realtà virtuale

11. Durata e luogo

Le attività ha coinvolto gli alunni dei diversi ordini dell'Istituto Pascoli e ISIS Europa dall'ottobre 2016. Le lezioni si svolgeranno nei locali dei tre plessi, sfruttando all'occorrenza la dotazione informatica d'istituto (tablet, aula video, LIM e informatica). Riproposto ogni anno per migliorie e perfezionamento del materiale.

12. Beni e Servizi

L'Istituto possiede una discreta dotazione informatica comprensiva di:

- Fotocamere digitali
- Fotocamera per riprese a 360 gradi
- Tablet
- PC
- LIM

Sono inoltre a disposizione degli allievi, la biblioteca e le aule dedicate (LIM, tablet, video, informatica)
Le infanzie possono usufruire dei 25 tablet dati da MyEdu

13. Risorse umane

Il progetto parte dal partenariato con l'Istituto Statale per l'Istruzione Superiore Europa di Pomigliano d'Arco, rappresentato dal prof. Roberto Castaldo, che si è occupato della gestione delle riprese fotografiche a 360 gradi e del supporto tecnico per la realizzazione della piattaforma Web, nonché della formazione tecnologica e multimediale degli insegnanti del nostro Istituto.

In seguito quindi alla fase formativa, gli insegnanti hanno acquisito le competenze necessarie per la realizzazione del progetto e la sua messa in atto con gli allievi. Pertanto le risorse umane coinvolte sono una parte interne all'Istituto e una esterna all'istituto gestita dal prof. Castaldo. Nello specifico:

- Cristina Mora: infanzia Gozzano
- Simona Pastore: primaria Bolzano Novarese
- Lara Fina Ferrari: secondaria Gozzano
- Francesco Giorgio: secondaria Gozzano
- Angelo Molinari: secondaria Gozzano
- Simona Oioli: secondaria Gozzano
- Roberto Castaldo: secondaria Il Grado di Pomigliano d'Arco