

SCHEDA PROGETTO: 1 CIRCOLO DIDATTICO "G. MARCONI" - CASAMASSIMA

Titolo: Bibliotecando... una Reale Biblioteca Virtuale

Destinatari: classi 5 F/G

Progetto nuovo

prosecuzione di progetto precedente: _____

Progetto già effettuato in precedenza: _____

Responsabile del progetto : Troia Daniela

Durata del progetto: annuale _____

pluriennale (*specificare*) _____

ABSTRACT

Premessa: i presupposti

Il progetto si inserisce nell'ambito delle iniziative in atto nella nostra scuola tesa a promuovere percorsi di didattica innovativa in stretta relazione con gli obiettivi del Piano Nazionale Scuola Digitale, della Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e del DigComp 2.1 e rappresenta la sintesi di un lungo percorso sviluppato dalle classi V F/G del 1 C.D. "G. Marconi" di Casamassima.

Nel corso dei precedenti anni scolastici i bambini erano stati impegnati in progettualità legate all'applicazione del digitale alla didattica curriculare anche al fine di promuovere l'educazione alla cittadinanza digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso coding, tinkering e robotica educativa.

In tale contesto si inserisce l'adesione della scuola all'Idea di Avanguardie Educative della "Didattica per Scenari" cui appartiene il progetto presentato.

Il percorso si basa su più presupposti:

- La presenza di una biblioteca di classe, tipo GIRALIBRO;

- L'adesione all'Idea della Didattica per Scenari promossa da Avanguardie Educative;
- La realizzazione di attività di didattica immersiva in EdMondo, il mondo virtuale per la scuola di INDIRE, durante le quali i bambini hanno imparato a costruire e programmare semplici oggetti virtuali 3D.

L'idea

Una Biblioteca Virtuale da realizzare in una Land in EdMondo chiamata Ostrobotnia, condivisa con i ragazzi della Scuola Secondaria di primo grado "Michelangelo" di Bari.

L'idea di fondo è quella di inserire i libri letti e recensiti da bambini e ragazzi in uno stesso spazio virtuale e di associare a ciascun libro una notecard contenente la recensione del libro: cliccando sul libro, questo si deve aprire restituendo al lettore la recensione che lo dovrebbe orientare nella scelta.

RISORSE UMANE	
Docenti	Troia Daniela Spinelli Chiara

RISORSE STRUMENTALI	
MEZZI	Notebook su carrello con accesso a internet Software Singularity (accesso ad EdMondo) LIM

ORGANIZZAZIONE E ATTUAZIONE DEL PROGETTO

Il percorso

DESIGN BRIEF: i bambini e le insegnanti immaginano di realizzare una biblioteca virtuale in cui inserire tutti i libri letti con le relative recensioni per guidare i lettori nella scelta dei libri e invogliarli a leggere.

Le prime **fasi** del progetto sono **preparatorie** alla realizzazione della Biblioteca e centrate su

- lettura di libri di vario genere
- digitazione delle relative recensioni
- visita alla biblioteca del paese per conoscerne l'organizzazione

PRODUCT DESIGN: i bambini lavorano in gruppi occupandosi della struttura della Biblioteca Virtuale, della ricerca di immagini per le copertine, della digitazione delle recensioni, della suddivisione degli spazi nella land per generi letterari e zone di lettura, dell'inserimento dei libri con relativa texture di copertina e recensione tramite notecard.

La fase successiva riguarda la **progettazione:**

- la scelta della location,
- la divisione degli spazi,
- l'organizzazione e la sistemazione dei libri.

La terza fase riguarda la **costruzione e programmazione** dei libri:

- Divisione degli spazi con siepi disponibili in EdMondo
- Costruzione in EdMondo di basi 3D che fungessero da "prati di genere", con relativo caricamento della texture, precedentemente realizzata con applicazioni esterne ad EdMondo
- Duplicazione degli scaffali partendo da una base, modificandone il colore in funzione dello spazio/genere letterario
- duplicazione di un libro base vuoto, disponibile in EdMondo
- ricerca sul web, salvataggio e caricamento dell'immagine della copertina del libro come texture del libro 3D

- Progettazione dello script che consentisse l'apertura/chiusura del libro con il software Scratch 4 Second Life
- Creazione delle notecard contenenti le recensioni dei libri
- Creazione di spazi per la lettura e per i laboratori ad essa legati (coding e robotica);
- Allestimento degli spazi con materiale disponibile in EdMondo o realizzato dai bambini nel corso dell'anno, per caratterizzare gli spazi in funzione del genere letterario.

PARTECIPATORY DESIGN WORKSHOP: genitori ed esperti visionano la biblioteca virtuale realizzata dai bambini e rispondono ad un questionario di valutazione.

Le fasi finali sono centrate sulla **progettazione partecipata** e relative modifiche al progetto:

- Realizzazione di un blog per documentare on line tutte le fasi del lavoro, compresa la predisposizione di questionari in ingresso e finali finalizzati a svolgere un'indagine sull' effettiva utilità di un tale servizio presso ipotetici utenti.

<https://bibliotecarivirtuali.blogspot.com/>

- Somministrazione dei questionari:
- Incontro in sincrono con i ragazzi della scuola Michelangelo sulla piattaforma EdMondo per condividere riflessioni finali.

FINAL PRODUCT DESIGN:

- Presentazione del lavoro finale alle famiglie, nell'ambito di una rappresentazione teatrale in cui la Biblioteca ultimata diventa lo scenario in cui dar vita alla trama di alcuni dei libri recensiti.

SI ALLEGA LEARNING STORY DEL PROGETTO

RISULTATI ATTESI

Sviluppo delle competenze chiave europee: alfabetico funzionale, matematica, imprenditoriale, dell'imparare ad imparare, digitale.
Sviluppo del pensiero computazionale e degli obiettivi di cittadinanza digitale nella sfera tecnologica, cognitiva ed etica.
Sviluppo delle soft skills.

Il docente referente
Daniela Troia