



1° Circolo Didattico "Guglielmo Marconi"
Via G. Marconi, 39 - 70010 - Casamassima - BA -
Tel. 080. 676357 (Segreteria) – 080.4531280 (Direzione)
Distretto n. 14 – Codice BAEE088009 – C.F. 80010420729
@-mail: BAEE088009@istruzione.it **web site** : <http://www.primocircolodidatticomarconi.edu.it>

OGGETTO: RELAZIONE PROGETTO – CONCORSO PREMIO SCUOLA DIGITALE 2019/20

Bibliotecando... una Reale Biblioteca Virtuale

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 curricolare 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 è basato 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 era 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 sarebbe aperto restituendo al lettore la recensione che lo avrebbe orientato nella scelta.

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 state **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 ha riguardato la **progettazione**:

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

Con in mente le idee sull'eco sostenibilità ambientale maturate negli scorsi anni, i bambini hanno optato per una Green Library: all'aperto, immersa nel verde e costituita da strutture naturali.

Ed è così che si è deciso di dividere gli spazi per generi letterari, usando le siepi come divisori, caratterizzandoli con un colore e identificandoli con un cubo roteante a fare da "insegna".

Si è quindi passati a stabilire come sistemare i libri, decidendo di usare singoli scaffali in cui inserire un libro "neutro" su cui successivamente ciascuno avrebbe caricato la copertina del libro letto e la relativa recensione.

La terza fase ha riguardato 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 un INFO POINT che consentisse, attraverso il teletrasporto, di raggiungere agevolmente il genere desiderato vista la difficoltà di orientarsi in una land/biblioteca molto grande per raggiungere gli spazi relativi ai diversi generi letterari;

- 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 state 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:
 - ✓ dal questionario in ingresso, somministrato alle famiglie, è emerso che l'idea di disporre di una biblioteca virtuale piaceva all'80% del campione, ed un'analoga percentuale riteneva utili le strategie per orientare i lettori nella scelta dei libri.
 - ✓ dal questionario finale, proposto durante la presentazione della biblioteca a genitori, ad un bibliotecario e ad un giornalista, è emerso un **ulteriore possibile sviluppo:** prevedere la possibilità di effettuare il download del libro scelto come ebook oppure prevedere l'ordine on line del prestito con possibilità di recapito a domicilio.
- Modifica del progetto attraverso la creazione dello spazio E Home, una soluzione per agevolare l'accesso alla lettura da parte dei giovani e semplificarlo per anziani, disabili o persone temporaneamente impossibilitate a muoversi fuori di casa.
- 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.

RISULTATI

La trasversalità dell'approccio ha fatto sì che le conoscenze e le abilità di carattere disciplinare superassero i confini delle discipline favorendo nei bambini lo sviluppo delle competenze chiave europee messe in gioco nel progetto, come quella alfabetico funzionale, matematica, imprenditoriale, dell'imparare ad imparare e non ultima quella digitale nella sua dimensione tecnologica, cognitiva ed etico sociale.

La caratterizzazione laboratoriale del percorso ha promosso il cooperative learning e il peer tutoring in funzione dello sviluppo di soft skills quali pensiero critico, problem solving, team working.

Alla fine del percorso i bambini hanno dimostrato di essere riusciti ad utilizzare in modo efficace la loro CREATIVITA' ipotizzando una soluzione capace di migliorare la vita delle persone realizzando un progetto in funzione dello SVILUPPO e dell'INNOVAZIONE SOSTENIBILE.

Una sintesi del lavoro è stata pubblicata su <https://www.youtube.com/watch?v=cPtvPoSmBw8>

Casamassima, 20/01/2020

Insegnante Referente

Daniela Troia