



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > I GIOIELLI DEL CUSIO

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

GOZZANO

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

ISTITUTO COMPRENSIVO GIOVANNI PASCOLI di GOZZANO

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Specify:

5000 euro stanziati da Lions Club Borgomanero Cusio

Sito Web

www.igioiellidelcusio.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

ICT per la sostenibilità ambientale

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto trasversale e verticale, per promuovere lo sviluppo territoriale e la conoscenza del

patrimonio, ha visto la realizzazione di riprese fotografiche a 360 gradi e di una piattaforma Web studiata per il loro assemblaggio ed ottimizzazione. Il prodotto, www.igioiellidelcusio.it ^[1] è un vero e proprio percorso virtuale fruibile con qualsiasi strumento connesso al web con il quale l'utente ha la possibilità di immergersi virtualmente nei territori del Cusio e gustarne la bellezza.

Project Summary (max. 2000 characters):

Esperienza tridimensionale ed avvolgente unica nel suo genere.

Progetto in rete, verticale, di continuità. È partito da un'idea creativa e originale per rivalutare e valorizzare il territorio. Protagonisti: i bambini dell'Infanzia (3-5 anni), i quali hanno prodotto i pulsanti modificando, in realtà aumentata i loro disegni; i pulsanti permettono ai turisti virtuali di vivere una bellissima gita. I ragazzi più grandi della scuola Primaria e quelli della scuola sec. di I grado hanno cercato informazioni sulle chiese del territorio, hanno prodotto fotografie a 360 gradi e hanno prodotto delle spiegazioni orali: i vocali della piattaforma. La parte finale è stata gestita dai ragazzi dell'istituto ISIS Europa di Pomigliano d'Arco che hanno manipolato i contenuti attraverso l'uso degli strumenti tecnologici così da realizzare e gestire il portale web.

Punti di forza del progetto: la flessibilità didattica ed organizzativa, la ricerca-azione, l'attivazione di processi per analizzare, affrontare, risolvere positivamente situazioni problematiche ricercando una o più soluzioni, l'utilizzo della nuova metodologia, una risorsa sia per gli alunni con difficoltà nell'apprendere sia per coloro che incontrano difficoltà socio-relazionali o emotive. Questo ha permesso di orientare il concetto di inclusione in una prospettiva che va oltre la singola performance scolastica, ma permette di proiettarsi nell'ottica del benessere della persona, focalizzando l'attenzione sulle capacità operative, ma anche su quelle socio-relazionali.

I ragazzi per primi hanno vissuto le meraviglie che hanno davanti agli occhi tutti i giorni e i loro colleghi di Pomigliano hanno assaporato le bellezze di un luogo diverso dal loro. È un viaggio virtuale usufruibile da tutti, compresi coloro che per molteplici motivi sono impossibilitati a muoversi, una bellissima gita virtuale che può trasformarsi in viaggio vero e proprio. Il prodotto si trova in piattaforma: www.igioiellidelcusio.it ^[2] - può essere visionato con un PC oppure attraverso un visore.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

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. 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.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Punti di forza del progetto sono stati indubbiamente la flessibilità didattica ed organizzativa, la ricerca-azione, l'attivazione di processi per analizzare, affrontare, risolvere positivamente situazioni problematiche ricercando una o più soluzioni. Ulteriore elemento di forza è stato l'utilizzo della nuova metodologia, che è risultata una risorsa sia per gli alunni con difficoltà nell'apprendere sia per coloro che incontrano difficoltà socio-relazionali o emotive. Questo ha permesso di orientare il concetto di inclusione in una prospettiva che va oltre la singola performance scolastica, ma permette di proiettarsi nell'ottica del benessere della persona, focalizzando l'attenzione sulle capacità operative, ma anche su quelle socio-relazionali. A livello didattico, l'alunno non è più spettatore passivo ma diventa attore protagonista: colui che progetta, riflette, crea e ripropone. La possibilità di poter usufruire di strumenti tecnologici e l'utilizzo di nuove tecnologie contribuisce sicuramente alla riduzione delle difficoltà nell'apprendimento e all'acquisizione di conoscenze e abilità in modo alternativo e, per questo, più stimolante, soprattutto se si tratta di ragazzi con problematiche. Inoltre, il poter lavorare insieme e su più ordini di scuola, favorisce l'apprendimento cooperativo e il tutoraggio con cui gli studenti si aiutano l'un l'altro tramite la creazione di gruppi dinamici. Il progetto ha registrato anche alcuni punti di debolezza quali le infrastrutture (velocità reti internet e carenza di strumenti informatici) e la formazione su larga scala del personale in termini di competenze digitali.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progetto ha promosso la valorizzazione di tutte quelle forme di cittadinanza attiva che pongono la scuola come soggetto privilegiato a collaborare con il territorio per realizzare un qualcosa che sensibilizzi, promuova e sostenga la proposta culturale a sostegno della creazione di itinerari di turismo sostenibile, che aiutino a far vivere il territorio in modo consapevole e responsabile. L'interazione verticale delle risorse umane all'interno dell'IC Pascoli e gli scambi online di informazioni con il partner di rete ha permesso, non solo di realizzare un progetto immersivo e multi-focale, ma ha formato i docenti coinvolti perché promuovano le nuove competenze nell'apprendimento degli alunni.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Più di 6 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali:

ISTITUTO COMPRENSIVO IN RETE CON ISIS EUROPA

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2017-09-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2019-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

Lo scopo del progetto è la creazione di piattaforme, contenenti foto, audio e video, derivate da un lavoro che copre più discipline (umanistiche, tecniche, informatiche) in grado di essere utilizzate da tutti per la realizzazione di percorsi artistici di conoscenza del territorio. Nel nostro caso il territorio è quello del Cusio, ristretto ai 5 comuni che ?circondano? il nostro istituto; ma può essere speso in qualsiasi altro territorio e in qualsiasi istituto. Penserei a questo progetto come una ?visita multimediale? in grado di adeguarsi alle più svariate esigenze: una visita al museo, oppure ad un sito archeologico, all'interno di una Villa Reale.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

<p>Potremmo parlare di due tipi di lezione: la prima riguarda la visita virtuale, tridimensionale che presenta la valorizzazione dei beni culturali, una sorta di ?Chiamata alle Arti?. La lezione non intende solo segnalare l'esistenza di beni culturali, bensì di valorizzarli! La sfida è che i nostri ragazzi conoscano veramente il loro territorio, è di riuscire a coinvolgerli dal punto di vista emotivo/culturale per far sì che si riappropriino del territorio in cui vivono tutti i giorni e che lo comunichino agli altri. Il progetto presenta tradizione&innovazione, quindi tratta di beni culturali, risorse naturali, siti archeologici e musei uniti all'innovazione tramite web, video telling, realtà virtuale e aumentata. La diffusione è notevole: all'interno delle scuole e sul territorio. E' bastato pubblicare un codice QR sui siti dei 5 comuni ai quali è legata la scuola. La fruizione è universale grazie al fatto che il prodotto finito si trova su una piattaforma web based usufruibile attraverso qualunque device connesso al web. La seconda lezione che possiamo estrapolare riguarda la formazione dei docenti, e anche degli alunni in ricaduta, su argomenti come la piattaforma web-based PREZI, GIMP per la gestione delle immagini e AUDACITY per la gestione degli audio.</p>

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

I problemi che possono sorgere riguardano la rete internet e il funzionamento dei device degli utenti. Per rendere il prodotto desiderabile ci siamo rifatti alla Realtà Virtuale con riproduzione fotografica e modellazione 3D e la creazione di nuovi mondi. Questo tipo di Realtà serve a chi è lontano dal luogo di interesse perché permette di poterlo toccare quasi toccare con mano; insomma arricchisce l'esperienza prima che avvenga. Abbiamo percorso la strada più economica. Parliamo di esperienza a basso costo con una diffusione notevole: scuola e territorio e un facile utilizzo: lo smartphone dell'utente, oppure utilizzando Google Cardboard con un costo irrisorio di 3 euro. Stiamo parlando di un'esperienza notevole fruibile da tutti con

un qualsiasi device a costi ridicoli, perché i protagonisti sono gli alunni che studiano per appropriarsi del loro territorio e lo divulgano tramite una piattaforma web based che passa attraverso il Browser ad un costo di 200euro l'anno.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Nel futuro di questo progetto ci sono sicuramente tante nuove idee e nuovi itinerari. Bello sarebbe inserire un filmato che riesca ad animare gli oggetti e a livello scolastico riuscire a realizzare un Curricolo Verticale (abbiamo già presentato il progetto PON in rete) con il titolo "Arte di Raccontare l'Arte" con lo scopo di creare un percorso che parta dai bambini di 5 anni fino agli studenti di 19/20. Ovviamente sarebbe un nostro desiderio avere l'opportunità di diventare proprietari della piattaforma e di arricchire i nostri strumenti: macchine fotografiche, tablet, ma il nostro desiderio più grande sarebbe avere una macchina fotografica a 360 grado con alta definizione.

Allegati:

 [Visita Virtuale avvolgente unica nel suo genere.](#) [3]

[creatività](#) [4] [realtà virtuale](#) [5] [TERRITORIO](#) [6] [valorizzazione](#) [7] [arte per l'ambiente](#) [8]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/i-gioielli-del-cusio>

Collegamenti

[1] <http://www.igioiellidelcusio.it>

[2] <http://www.igioiellidelcusio.it/>

[3] http://2017.gjc.it/sites/default/files/gioielli_del_cusio_scheda_progetto.docx.pdf

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativita>

[5] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/realt%C3%A0-virtuale>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/territorio>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/valorizzazione>

[8] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/arte-l%E2%80%99ambiente>