



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Graphic Design 3D

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Salerno-Campania

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Liceo Scientifico Francesco Severi

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

School

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

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

L'identità culturale attraverso la multimedialità.

Project Summary (max. 2000 characters):

La figura professionale dell'operatore grafico multimediale nasce da un'attenta analisi della richiesta proveniente dal mondo del lavoro, sia nel settore grafico che in quello multimediale. In particolare negli ultimi anni la tendenza del mercato si è sempre più spinta verso lo sviluppo

di figure che operassero in modo qualificato nel web e che fossero nel contempo preparate dal punto di vista grafico. La scuola, pur mantenendo la propria identità, deve far fronte a quelle che sono le richieste di un mercato mutevole e in continua evoluzione, dove la sperimentazione è all'ordine del giorno e la comunicazione, fortemente influenzata dal continuo sviluppo delle tecnologie ICT, si evolve rapidamente verso nuove forme e nuovi linguaggi. In riferimento alla formazione dei giovani e allo sviluppo di competenze specifiche, la legge sull'autonomia scolastica ci permette di essere più aderenti alle esigenze della società moderna e alle richieste del mercato del lavoro. Da questi presupposti e dalla crescente richiesta da parte degli studenti, desiderosi di conoscere o approfondire le conoscenze informatiche, nasce l'esigenza di proporre un progetto sulla grafica 3D. Il progetto è finalizzato alla formazione di alunni capaci di riconoscere gli elementi più significativi in campo storico-artistico e culturale del territorio e di produrre una ricostruzione virtuale, in digitale, di un monumenti storici, inseriti in itinerari significativi dal punto di vista artistico come simboli di un'identità da salvaguardare. Per realizzare questo obiettivo il progetto si propone di fornire agli allievi le conoscenze e le competenze, finalizzate all'uso consapevole e creativo degli strumenti necessari per l'ideazione, l'elaborazione e la stampa 3D del loro progetto grafico.

In particolare si farà uso dei software specifici: Google Sketch up e Adobe Photoshop, oltre che strumenti di office automation e di archiviazione in cloud.

Sketch up è il programma free per il disegno e la modellazione 3D che si interfaccia con la stampante 3D

Photoshop è il programma per l'ottimizzazione e l'elaborazione dell'immagine digitale.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-12-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi

Specifici di Base

- Conoscenza degli elementi più significativi in campo artistico?culturale del proprio territorio
- Sviluppo di specifiche competenze d'uso di:

1. Personal Computer
2. Software di Disegno in 3D
3. Software di Fotoritocco
4. Stampante 3D

Specifici Tecnico Professionali

1. Capacità di disegnare in 3D con l'uso del PC
2. Capacità di acquisire modificare e ottimizzare immagini digitali
3. Capacità di convertire il proprio elaborato digitale per la stampa 3D
4. Capacità di creare animazioni con percorsi virtuali

Formativi Generali

1. Consapevolezza delle proprie aspirazioni e motivazioni professionali
2. Capacità di lavorare in team con i propri compagni.
3. Conoscenza delle tecniche e degli strumenti del disegno 3D al computer

Formativi Trasversali

1. Sviluppare la sensibilità estetica attraverso l'approfondimento della storia dell'arte nel territorio Campano attraverso il disegno in 3D e il fotoritocco
2. Promuovere capacità organizzative nel programmare i tempi
3. Potenziare le capacità di relazione e comunicazione

Strumenti e Metodologie Didattiche

La prima parte del progetto è stata caratterizzata da un lavoro di osservazione e di analisi in loco, oltre che di ricerca e di documentazione con impiego di testi, manuali, siti web inerenti il territorio di provenienza. Tutte le attività hanno avuto un'introduzione teorica con lezioni frontali e video proiezioni di tutorial, seguite da ampi momenti di operatività in cui ogni alunno ha avuto a disposizione una postazione multimediale in laboratorio attrezzato.

Gli allievi sono stati seguiti passo passo dal docente che, dalla postazione master, ha avuto la possibilità di guidarli individualmente nello svolgimento delle consegne.

Gli esercizi sono stati svolti secondo una metodologia didattica mirata all'uso consapevole ed efficace degli strumenti dei software di grafica. L'apprendimento dell'uso di questi strumenti è stato potenziato dalla necessità di confrontarsi con la realizzazione di un elaborato grafico da sottoporre al processo di stampa 3D.

Risultati

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

Il percorso formativo è stato finalizzato alla formazione di "allievi" in grado di: ? Disegnare con il computer mediante l'utilizzo dei software di grafica 3D ? Coniugare la qualità visiva, che caratterizza tradizionalmente la grafica, con le nuove tecnologie, indirizzandosi in modo prevalente e specifico verso la progettazione e la stampa in 3D In particolare gli alunni hanno: ? Acquisito conoscenze delle regole e delle procedure della progettazione grafica computerizzata ? Potenziato le competenze necessarie per la realizzazione di un prodotto finito grazie ad una didattica innovativa, mirata all'uso delle nuove tecnologie, ? Approfondito le conoscenze del patrimonio artistico-culturale del proprio territorio di provenienza La metodologia didattica usata è stata finalizzata a creare situazioni di lavoro

collaborativo che si sono rivelate ottimali per la formazione di work-team, destinati ad operare in maniera sinergica, favorendo atteggiamenti di responsabilità individuale e livelli di apprendimento omogenei.

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

60 alunni

Sostenibilità

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

Meno di 1 anno

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

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Le nuove tecnologie sono un valore aggiunto per la scuola. Infatti contribuiscono a potenziare l'acquisizione di competenze specifiche e trasversali, sollecitando la motivazione e la creatività degli studenti, mediante l'uso di strumenti che essi padroneggiano da nativi digitali. Lo sviluppo di tali competenze migliora le possibilità di inserimento dei giovani nell'attività lavorativa, essendo più rispondenti alle esigenze della società moderna e alle richieste del mercato del lavoro.

Si consiglia vivamente di visionare il video realizzato lo scorso anno scolastico al link:

<http://www.liceoseverisalerno.it/notizie.php?a=d&i=1384> [1]

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Le attrezzature (hardware e software) non sempre sono rispondenti a soddisfare qualitativamente e quantitativamente gli standard attuali di ottimizzazione della grafica e della stampa assistite dal computer.

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

Implementare il progetto in modo da estenderlo come attività integrativa ad un numero crescente di allievi, fino a farlo diventare istituzionalizzato. Nei limiti di tempo consentiti dalla programmazione curricolare, promuovere l'uso degli strumenti di grafica e stampa 3D computerizzata come prassi didattica consolidata di tutti i docenti operanti nella scuola. Allo scopo dovrebbero essere potenziati gli spazi attrezzati e perseguita l'attività di formazione,

già intrapresa volontariamente da alcuni docenti.

Identità culturale [2] disegno digitale [3] ricostruzione virtuale di monumenti e stampa in 3D [4]

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/graphic-design-3d>

Collegamenti

[1] <http://www.liceoseverisalerno.it/notizie.php?a=d&i=1384>

[2] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/identit%C3%A0-culturale>

[3] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/disegno-digitale>

[4] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/ricostruzione-virtuale-di-monumenti-e-stampa-3d>