Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://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 perso

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. E' 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. E' 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 f
ricerca-a
situazioni
l'utilizzo
nell'appre
permesso
performa
focalizzar
livello did
pro-getta
l'utilizzo
nell'appre
questo, p
lavorare i
tutoraggi
progetto
internet e
termini di

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

Il progett
pongono
qualcosa
creazione
consapev
Pascoli e
realizzare
promuova

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
un lavoro che copre più discipline (umanistiche, tecniche, informatiche) in grado d
utilizzate da tutti per la realizzazione di percorsi artistici di conoscenza del territori
nostro caso il territorio è quello del Cusio, ristretto ai 5 comuni che "circondano" il

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 d
che presenta la valorizz
non intende solo segnal
nostri ragazzi conoscan
vista emotivo/culturale p
che lo comunichino agli
beni culturali, risorse na
telling, realtà virtuale e a
territorio. E’ bastato pub
La fruizione è universale
based usufruibile attrave
possiamo estrapolare ri
argomenti come la piatta
AUDACITY per la gestio

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 int
utenti. Per rendere il prodotto desiderabile ci siamo ri
fotografica e modellazione 3D e la creazione di nuovi
è lontano dal luogo di interesse perché permette di p
insomma arricchisce l’esperienza prima che avvenga
economica. Parliamo di esperienza a basso costo co
territorio e un facile utilizzo: lo smartphone dell’utente
con un costo irrisorio di 3 euro. Stiamo parlando di un
un qualsiasi device a costi ridicoli, perché i protagonis
appropriarsi del loro territorio e lo divulgano tramite u
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 t
sarebbe inserire un filmato che riesca ad animare g
realizzare un Curricolo Verticale (abbiamo già pres
“L’Arte di Raccontare l’Arte” con lo scopo di creare
anni fino agli studenti di 19/20. Ovviamente sarebb
diventare proprietari della piattaforma e di arrichire
tablet, ma il nostro desiderio più grande sarebbe av
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: https://gjc.it/progetti/i-gioielli-del-cusio

Collegamenti
[1] http://www.igioiellidelcusio.it
[2] http://www.igioiellidelcusio.it/
[3] https://gjc.it/sites/default/files/gioielli_del_cusio_scheda_progetto.docx.pdf
[4] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0
[5] https://gjc.it/keywords-separate-commas/realt%C3%A0-virtuale
[6] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/territorio
[7] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/valorizzazione
[8] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/arte-l%E2%80%99ambiente