



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > I GIOIELLI DEL CUSIO

Project Location

Country: Italy

City: GOZZANO

Organization

Organization Name: ISTITUTO COMPRENSIVO GIOVANNI PASCOLI di GOZZANO

Organization Type: School

Specify: 5000 euro stanziati da Lions Club Borgomanero Cusio

Website

www.igioiellidelcusio.it

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

ICT for environmental sustainability

Project Description

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.

How long has your project been running?

2016-10-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

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.

Results

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

Punti di fo
ricerca-a
situazioni
l'utilizzo c
nell'appre
permesso
performa
focalizza
livello did
pro-getta
l'utilizzo c
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 progetto
pongono
qualcosa
creazione
consapev
Pascoli e
realizzare
promuova

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: More than 6 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Grants

Specify: ISTITUTO COMPRENSIVO IN RETE CON ISIS EUROPA

Is your project economically self sufficient now?: Yes

Since when?: 2017-09-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?: 2019-09-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Yes

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 di utilizzare da tutti per la realizzazione di percorsi artistici di conoscenza del territorio. In 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 di un progetto che presenta la valorizzazione di un territorio che non intende solo segnalare ma che vuole che i nostri ragazzi conoscano il territorio da una prospettiva emotivo/culturale per far sì che lo comunicano agli altri. Si tratta di beni culturali, risorse naturali, storytelling, realtà virtuale e aumentata nel territorio. E’ bastato pubblicare un progetto. La fruizione è universale e mobile. Il territorio based usufruibile attraverso un’applicazione possiamo estrapolare risorse e argomenti come la piattaforma AUDACITY per la gestione

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

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): I problemi che possono sorgere riguardano la rete internet e gli utenti. Per rendere il prodotto desiderabile ci siamo concentrati sulla fotografia e modellazione 3D e la creazione di nuovi contenuti. Il prodotto è lontano dal luogo di interesse perché permette di poterlo utilizzare in un’aula, insomma arricchisce l’esperienza prima che avvenga l’attività economica. Parliamo di esperienza a basso costo con un prodotto che copre un territorio e un facile utilizzo: lo smartphone dell’utente o un tablet con un costo irrisorio di 3 euro. Stiamo parlando di un prodotto che funziona su un qualsiasi device a costi ridicoli, perché i protagonisti possono appropriarsi del loro territorio e lo divulgano tramite un’applicazione 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 tre cose che vorrei fare: sarebbe inserire un filmato che riesca ad animare gli studenti e realizzare un Curricolo Verticale (abbiamo già preso in considerazione “L’Arte di Raccontare l’Arte” con lo scopo di creare un percorso di 19/20 anni fino agli studenti di 19/20. Ovviamente sarebbe diventare proprietari della piattaforma e di arricchire il prodotto con tablet, ma il nostro desiderio più grande sarebbe avere un prodotto con alta definizione.

Attachments:  [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

Source URL: <https://gjc.it/en/progetti/i-gioielli-del-cusio>

Links

[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/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0>

[5] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/realta%C3%A0-virtuale>

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

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

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