Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Rogliano (Cs), Calabria

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IIS “MARCONI-GUARASCI” SEDE ITE ROGLIANO (CS)
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

http://www.iismarconiguarasci.gov.it/la-scuola/intelligenza-artificiale-mondi-virtuali-e-ora-del-codice

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

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Due land (Nautilus e Scriptlandia) dedicate all’informatica e alla matematica, il video al link seguente consente di effettuare un tour virtuale anche a chi non è registrato su Edmondo https://drive.google.com/drive/search?q=nautilus_scriptlandia [1]

Project Summary (max. 2000 characters):

Durante la mia formazione come tutor per il corso Didatec Avanzato in un seminario INDIRE nell'ottobre 2012, ho saputo della possibilità di accedere gratuitamente al mondo virtuale 3D EDMONDO e della possibilità di poter utilizzare una land su cui sperimentare nuovi percorsi didattci.
http://www.scuola-digitale.it/ed-mondo/progetto/sperimentazioni-in-corso/ [2]
Su Scriptlandia si è inteso sviluppare un percorso d'informatica conforme alle indicazioni ministeriali per il secondo biennio, con la programmazione di alcuni moduli didattici relativi alla classe in oggetto, di seguito riportati in sintesi.
Successivamente per avere ulteriore spazio, ci è stata assegnata una nuova SIM, Roses su cui è stata allestita una land "Nautilus" dedicata alla matematica.
In coerenza con la RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, della COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE, Bruxelles, 10.11.2005 (COM(2005)548 definitivo, 2005/0221(COD)) si richiamano altresì le otto competenze chiave:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare ad imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010... [3]
Indicazioni ministeriali per il secondo biennio Sistemi Informativi Aziendali

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2012-11-29 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Attività in EdMondo
• Familiarizzare con l'ambiente: sapersi muovere e teletrasportarsi, utilizzare gli strumenti di comunicazione presenti, personalizzare l'avatar.
• Acquisire le tecniche fondamentali di building: rezzare oggetti, modificarli, applicare texture, creare link-set, importare oggetti e personalizzarli.
• Acquisire le conoscenze necessarie per realizzare degli script di base in LSL (Linden Scripting Language) per applicare le conoscenze teoriche disciplinari per animare oggetti, farli dialogare secondo specifici canali, fornire: dati, oggetti e informazioni.
• Creare luoghi di incontro virtuali per la condivisione di conoscenza, attraverso la possibilità di rendere fruibili materiali didattici per gli studenti e per tutti i visitatori della land.
• Realizzare attività didattiche ludiche per proporre quesiti e problemi a carattere logico-matematico e algoritmico.
• Utilizzare gli spazi virtuali disponibili per esporre elaborati multimediali anche a carattere interdisciplinare realizzati dalla classe in mostre temporanee o permanenti.
• Realizzare attività di orientamento con gli studenti delle terze classi della scuola secondaria di primo grado, sotto la guida degli studenti sperimentatori per sperimentare un approccio

creativo allo studio dell'informatica.
-Realizzare videogiochi 3D come applicazione della teoria dei giochi
• Condividere in rete le attività svolte in Edmondo attraverso la pubblicazione di tutorial

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Gli studen proseguir http://www

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Chiunque 3D, quiz animati, g

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
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Altri docenti che accedono su edmondo possono usufruire delle risorse presenti e replicare-modificare gli script pubblicati negli articoli
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): A programmare in LSL, curve algebriche e di inf

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Difficoltà di connessione con un numero elevato di P di tempi lunghi, a scuola, ma soprattutto a casa.
Future plans and wish list (max. 750 characters): Intendo proseguire, ma sarebbe auspicabile qualch dell'enorme lavoro svolto e dell'impegno richiesto.

mondi virtuali 3D [4] programmazione [5] informatica [6] matematica [7] edmondo [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/sperimentazione-di-nuovi-percorsi-dinformatica-ambiente-virtuale-3d

Collegamenti
[1] https://drive.google.com/drive/search?q=nautilus_scriptlandia
[2] http://www.scuola-digitale.it/ed-mondo/progetto/sperimentazioni-in-corso/
[3] http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/mondi-virtuali-3d
[5] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/programmazione
[6] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/informatica
[7] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/matematica
[8] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/edmondo