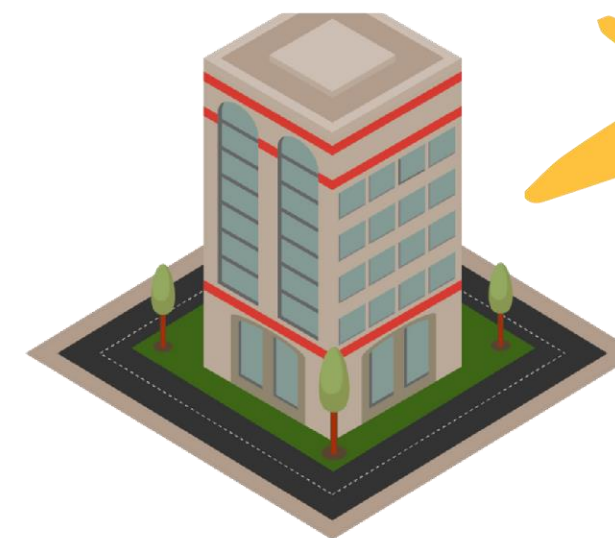


3D

# MODELLA LA TUA CITTÀ IDEALE

Dal design thinking al 3D





## Soggetto proponente

Sharing Europe A.P.S.

## Durata

3 incontri da 2 ore presso i locali della scuola

## Destinatari

Primaria: classe V

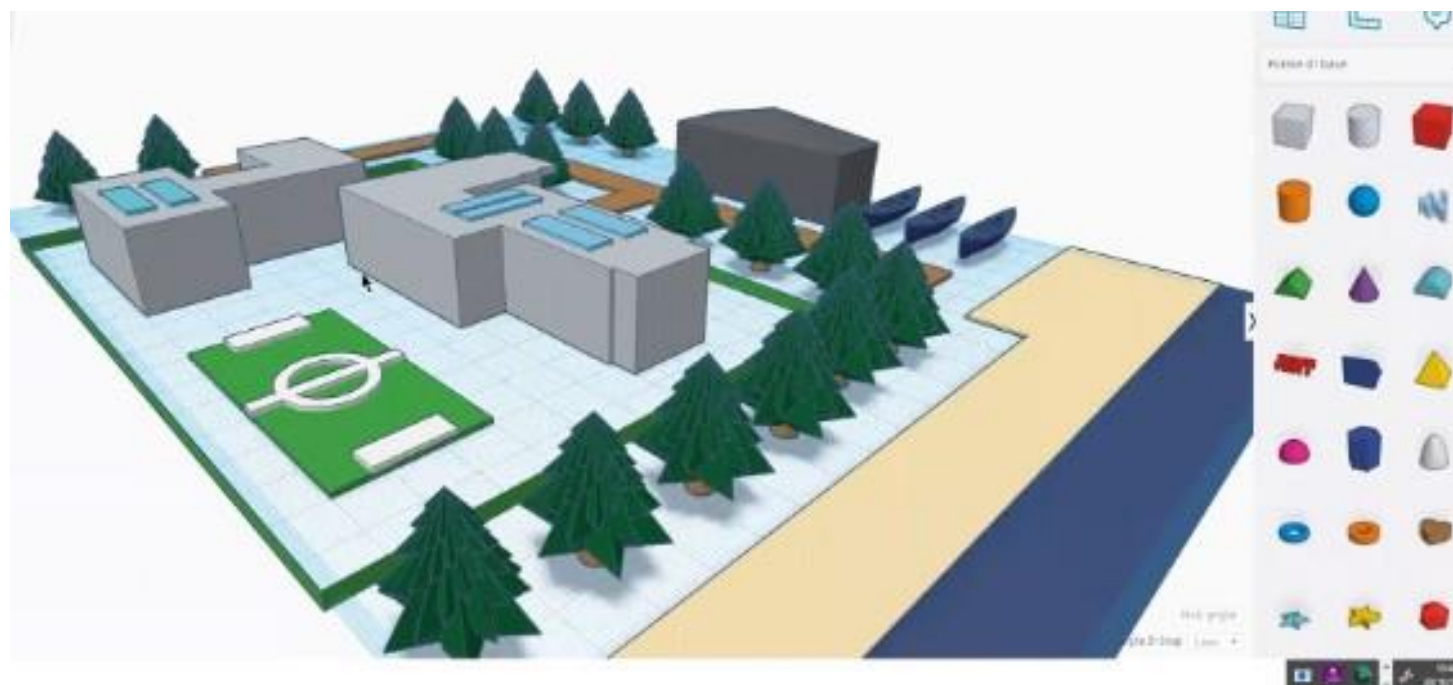
Secondaria di I° grado: tutte le classi

## Strumentazione necessaria

LIM o proiettore, 1 pc o tablet ogni 3-4 alunni\*,  
connessione wifi funzionante







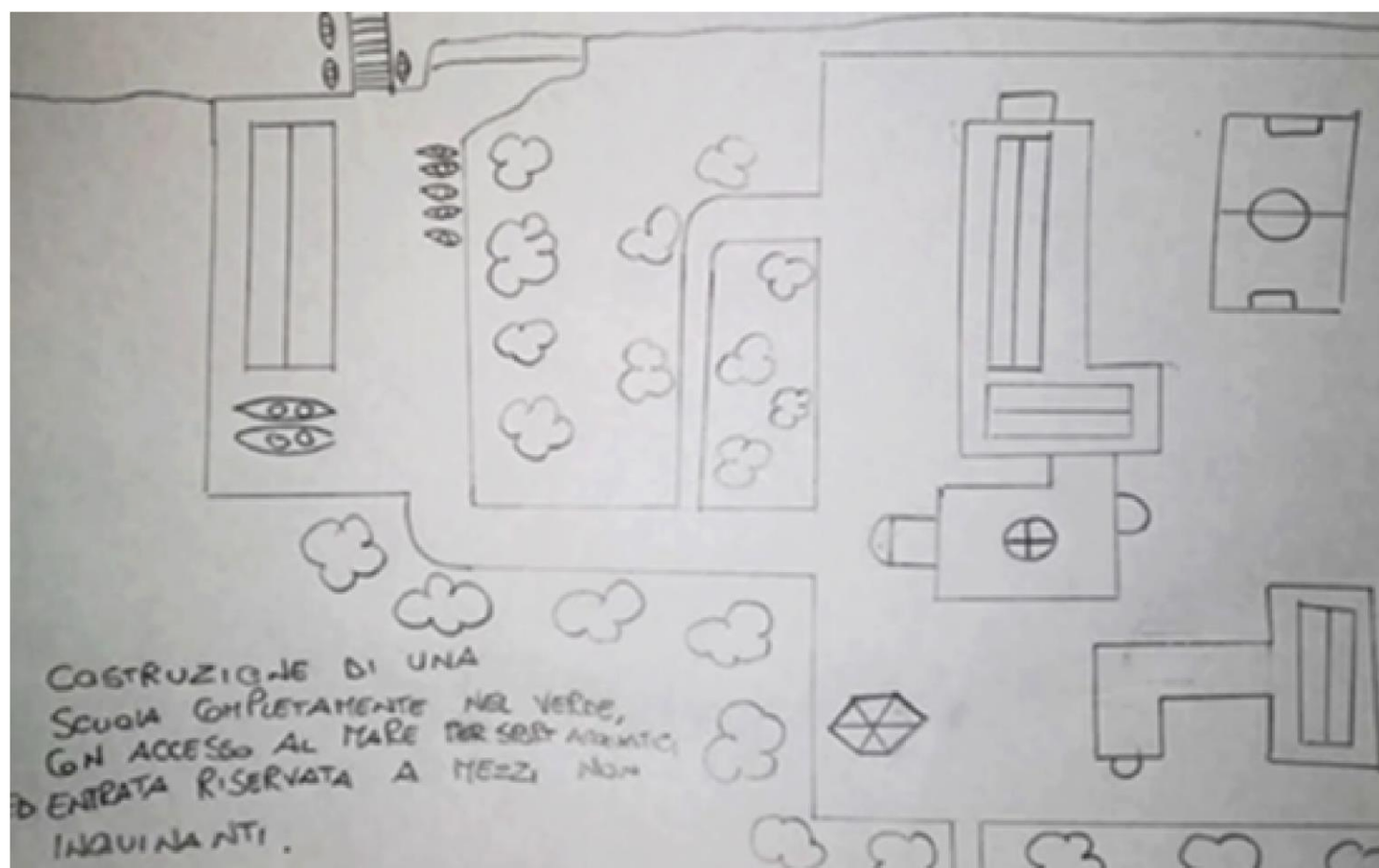
## Obiettivi generali

Come sono fatte le città? Quanto ne sappiamo di Sesto Fiorentino? Mi piace viverci e perché? Che cos'è la “Città dei 15 minuti”? Come può una città essere davvero green e sostenibile? Può essere inclusiva ed a misura di bambini/e e ragazzi/e? Cosa sono le barriere architettoniche? Come si possono riqualificare le aree dismesse?

Quante domande ci vengono in mente se parliamo di ambiente, territorio e città. Con i partecipanti ci addentreremo alla scoperta di queste ed altre tematiche e, dopo una breve introduzione, attraverso attività di design thinking e pensiero laterale, passeremo alla fase operativa di progettazione.

Successivamente, grazie ad uno speciale software di modellazione 3D open source pensato per gli alunni, modelleremo alcune aree della nostra città ideale frutto della progettazione avviata durante il primo incontro.

Questo percorso stimola la creatività, il pensiero laterale, l'ascolto e la cooperazione e si inserisce nel programma di Ed.Civica e Tecnologia, rispondendo all'obiettivo 11 dell'Agenda 2030 “Città e comunità sostenibili”. Il lavoro potrebbe prospettarsi in continuità con quello curricolare portato avanti dagli stessi insegnanti.



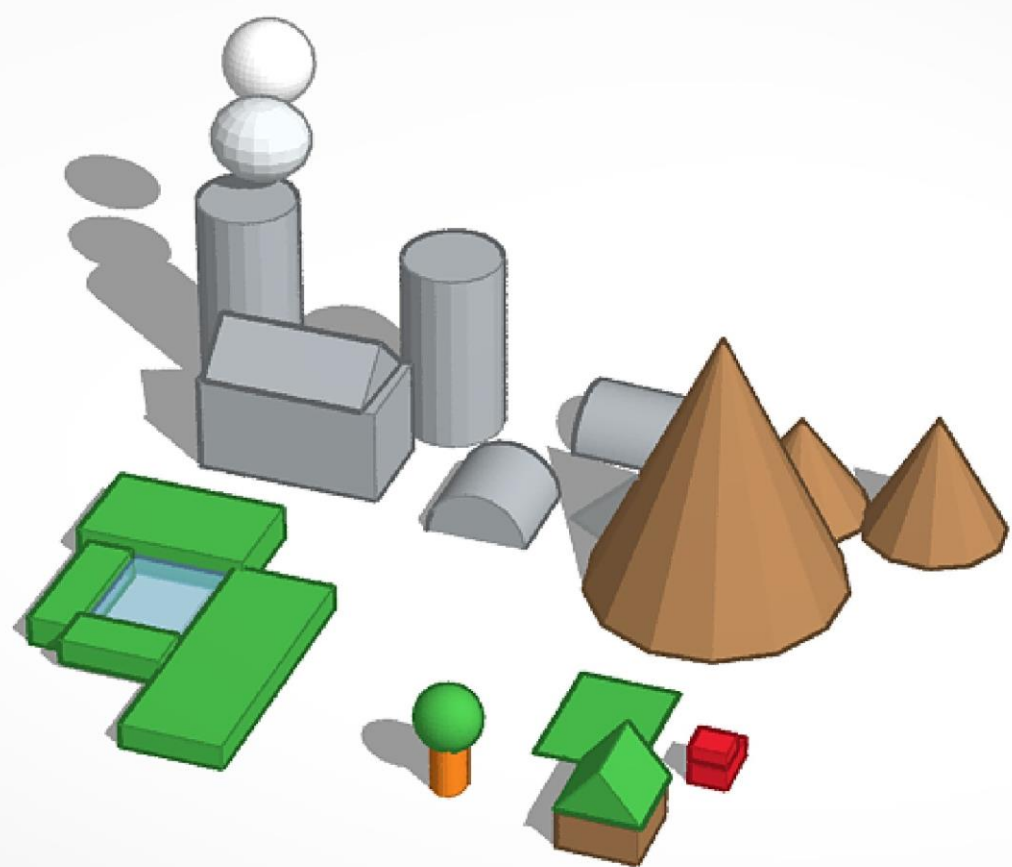


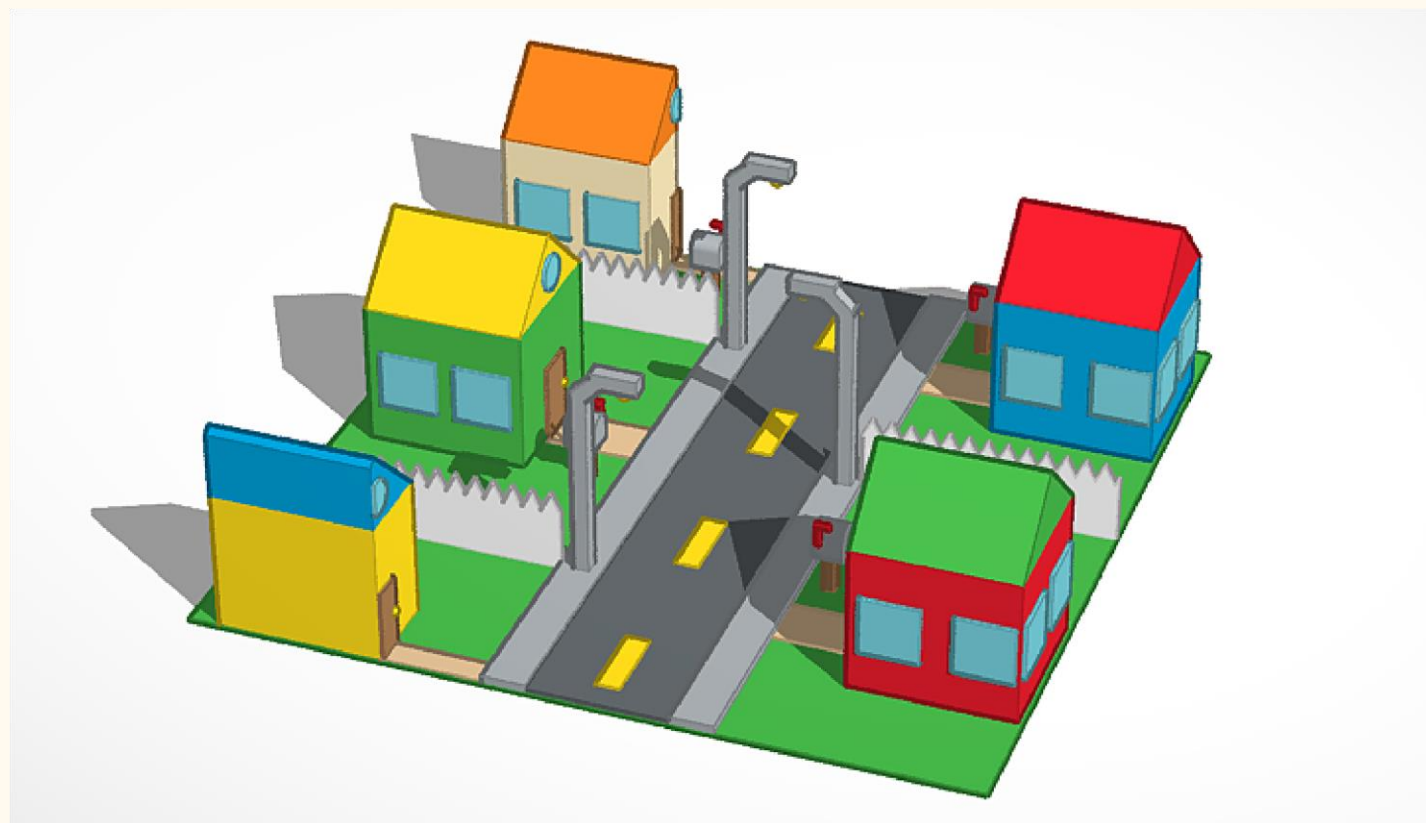


## Obiettivi specifici

Il progetto mira a favorire nei bambini/e e ragazzi/e lo sviluppo della fiducia e li aiuta ad avere una "mentalità creativa" incentrata non solo sulla fruizione della tecnologia ma anche sulla creazione. Grazie ad attività mirate verrà favorito il confronto, la riflessione sugli errori al fine di accettare i fallimenti e le critiche in modo costruttivo. Il progetto sviluppa la capacità di pianificazione, progettazione, esecuzione e pensiero critico utile per tutta la vita; stimola le capacità di problem solving e il pensiero laterale.

Invita al lavoro in team aiutando i partecipanti a comprendere le prospettive degli altri e ad ampliare le proprie: ciò rafforza il legame tra i bambini e con gli/le insegnanti portando al rispetto reciproco. Per quanto riguarda poi la fase di creazione 3D sarà posta attenzione sulle competenze trasversali al fine di portare avanti le attività in un'ottica multidisciplinare interessando tecnologia, matematica (per il concetto di solidi) ed ed.civica.

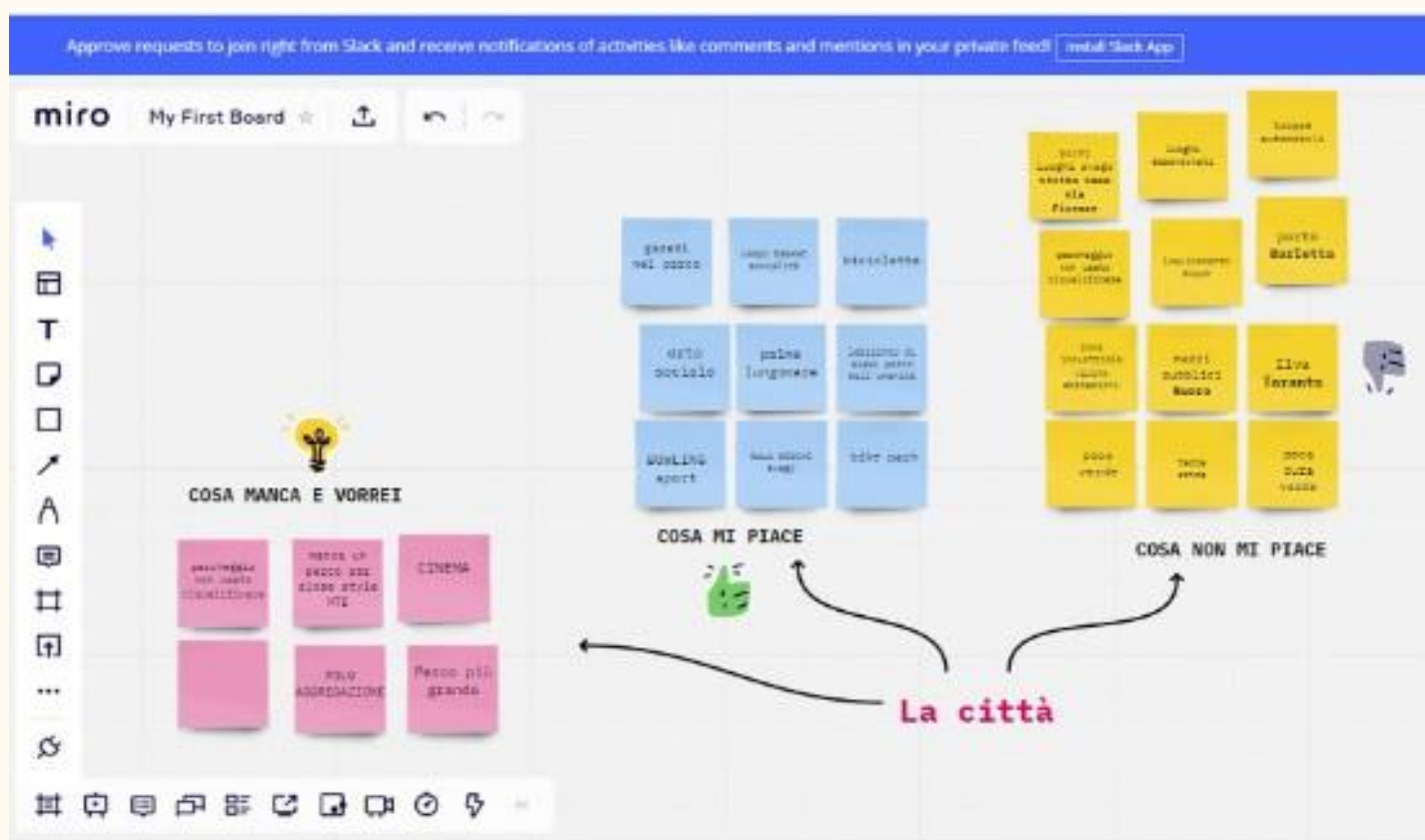




## Attività proposte

Il punto di partenza saranno le città, con le loro criticità e punti di forza. Insieme ai partecipanti ci occuperemo di progettazione cooperativa e partecipata (codesign) e discuteremo per mettere in campo idee e trovare soluzioni. Costruiremo poi in 3D le nostre città attraverso uno speciale software che permette di realizzare e modellare oggetti tridimensionali. Questo software è utilizzabile direttamente da browser web e non necessita installazione su pc: un vantaggio sia per i docenti che per gli stessi alunni che possono continuare a sperimentare anche a casa ed a scuola in autonomia.

Un percorso che integra tecnologia, creatività ma anche progettazione cooperativa e partecipata (codesign) e discussione per mettere in campo le idee e trovare soluzioni.







## Metodologie

Attraverso il Learning by doing and by creating alunne e alunni saranno posti dunque al centro del processo di apprendimento e verrà valorizzato lo spirito di iniziativa di ognuno per affrontare in modo coinvolgente e creativo il tema della cittadinanza digitale. I partecipanti diventeranno dei veri progettisti in grado di realizzare le loro idee con un approccio divertente ed inclusivo. Molta importanza verrà data all'aspetto del problem solving, quindi alla valorizzazione dell'errore, del pensiero creativo e laterale, della comunicazione e della collaborazione (cooperative learning e peer tutoring) grazie anche al lavoro che, ove possibile, verrà portato avanti in piccoli team. Il percorso favorirà anche la partecipazione attiva di alunni con disturbi specifici di apprendimento e con bisogni educativi speciali per migliorarne i livelli di autonomia e l'inclusione nel gruppo classe. La metodologia è basata sul trinomio think-make-improve, che prevede una fase di ideazione, di definizione dei problemi/bisogni, di brainstorming, di pianificazione; una fase di messa in pratica e di creazione; una fase di verifica e miglioramento di quanto prodotto. Il progetto è interdisciplinare e prevede: brainstorming, logica, pianificazione del lavoro, schizzi, costruzione, gioco.



## Risultati attesi

Verrà suscitato notevole interesse e coinvolgimento attivo degli allievi verso le nuove tecnologie. Questa attività sarà infatti una preziosa occasione per conoscere e sperimentare l'utilizzo di software di modellizzazione. La possibilità di vedere concretizzate le proprie idee permetterà ai partecipanti di affinare le proprie capacità di analizzare la realtà e proporre soluzioni per modificarla, partendo dalle proprie conoscenze e dall'applicazione di queste alle infinite opportunità provenienti dal mondo tecnologico. Verrà inoltre riscoperta la scuola come luogo di scambio, di sperimentazione e apprendimento di nozioni e tecniche percepite come utili ed interessanti. La didattica laboratoriale e le metodologie di tipo collaborativo favoriranno la creazione di un clima positivo di mutuo supporto, di collaborazione per il raggiungimento di obiettivi condivisi, in cui l'individuo sarà parte integrante del gruppo e le specificità saranno considerate una ricchezza.

Referente progettuale: Cristina D'Apollonio tel. 3336777699 mail [cristina.dapollonio@gmail.com](mailto:cristina.dapollonio@gmail.com)







## Bibliografia

Libri e risorse - per progettare l'attività:

- STEAM GENERATION, Mondadori Education, Valter Bruno, Nadia Brunetto, volume di tecnologia secondaria di 1° grado;
- NEXT DeA Scuola volume di tecnologia secondaria di 1° grado;
- La città inventata. Un'esperienza di partecipazione urbana con i bambini di Antonella Berritto (Autore) PM edizioni;
- Esplora la tua città. Ediz. illustrata di Martine Slujter (Autore) e Maartje Kuiper (Autore) Ed. White Star;
- Come diventare un esploratore del mondo. Ediz. illustrata di Keri Smith (Autore), Ed. Corraini.







**Grazie!**