

COMPITO DI REALTÀ SU UN EDIFICIO ESISTENTE

Classi 2°A-B-C
Scuola Secondaria I grado
«A.Gramsci» di Lodi Vecchio (LO)
Ottobre-Novembre 2021



LA BASILICA DI SAN BASSIANO UNO SCRIGNO D'ARTE

01

RICERCA E
REALIZZAZIONE
PRESENTAZIONE
**POWERPOINT E
FUMETTO DIGITALE**

02

ROLE-PLAYING
GEOGRAFO
STORICO
STORICO
DELL'ARTE
ARCHITETTO
RESTAURATORE

03

**ATTIVITA'
GRAFICHE**
DISEGNO
LETTERE
MINIATE

04

**ATTIVITA'
GRAFICHE**
POP-UP CON
RIELABORAZIONE
DELLA FACCIATA

05

**SPERIMENTARE
MINECRAFT**
RICOSTRUZIONE
DELLA BASILICA
O DI UN
PARTICOLARE

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

1. Le classi seconde hanno seguito un'Unità di apprendimento **alla scoperta della Basilica del proprio paese**, abbinata ad un'uscita didattica sul territorio, **scattando fotografie e prendendo alcune misure dal vero**.
2. In primo luogo si è cercato di comprenderne la **contestualizzazione geografica, storica e sociale**. Successivamente si è approfondita la storia del bene e sono state analizzate le sue **caratteristiche architettoniche ed artistiche**.
3. Alla ricerca storico-artistica sono state affiancate due **attività pratiche**, consistenti nell'elaborazione di disegni di **lettere miniate** e **rielaborazione creativa della basilica in stile pop-up**.
4. Si vorrebbe in futuro proseguire l'UdA con la **ricostruzione della Basilica in Minecraft** da parte di tutta la classe, nel frattempo alcuni alunni hanno fatto da pionieri con **grandissimo entusiasmo!**

DISCIPLINE COINVOLTE:

Arte e Immagine: Alice Filaretti (2°A) & Stefania Lomi (MIE Expert 2021 - 2°B e 2°C)

Tecnologia: Simona Cella - **Religione:** Nathalie Magliano (Storia di San Bassiano)

FASI E DURATA DEL PROGETTO

Fine
Ottobre

KICK OFF IN CLASSE

Creazione gruppi di lavoro con Whiteboard e indicazioni in base al ruolo scelto

Uscita sul territorio con fotografie e misurazioni

Indicazioni per realizzazione del pop up in coppia

Novembre

FASE DIGITALE

Ricerca sulla storia di Laus Pompeia e della Basilica

Realizzazione di una presentazione PowerPoint in gruppo e di un fumetto digitale in PPT con Pixton

Selezione slide per ottenere 2 presentazioni finali per ogni classe

Ottobre
Novembre

FASE GRAFICA

Scrittura composta con lettere miniate con colori complementari

Rielaborazione creativa facciata e creazione pop up

Ricostruzione della Basilica in Minecraft in modo collaborativo da parte di alcuni alunni

CREAZIONE DEI GRUPPI

Attività di Teams & Whiteboard

The screenshot displays the Microsoft Teams interface on the left and the Microsoft Whiteboard on the right. The Teams interface shows a channel named "2021 - 2C - Secondaria" with an "Attività" (Activity) tab selected. The activity is titled "Basilica di San Bassiano: Presentazione e Fumetto digitale" and is due on November 15, 2021, at 23:59. The activity instructions describe a project where students will create a presentation and a digital comic for a competition. The Whiteboard interface shows a grid of roles for four groups. The roles are: 1. GEOGRAFO, 2. STORICO, 3. STORICO DELL'ARTE, 4. ARCHITETTO, 5. RESTAURATORE, and JOLLY. The groups are color-coded: Primo Gruppo (orange), Secondo Gruppo (yellow), Terzo Gruppo (green), and Quarto Gruppo (blue).

Attività

Basilica di San Bassiano: Presentazione e Fumetto digitale

Scade il 15 novembre 2021 23:59

Istruzioni

Il presente lavoro ci servirà per conoscere la nostra Basilica di San Bassiano e per partecipare al concorso "Le meraviglie d'Italia" della Coop. Sulla base della suddivisione in gruppi e ruoli stabiliti (visionabili in Teams nel canale di Arte se non vi si apre il link), completare la propria slide seguendo le richieste in entrambi i Powerpoint (Presentazione classica e a Fumetti). Ognuno dovrà intervenire solo sulla sua parte e il PowerPoint resterà condiviso mostrando le modifiche in tempo reale al gruppo.

Materiale di riferimento

- Gruppi - Microsoft Whiteboard wbd.ms

Gruppo di studenti

Gli studenti visualizzeranno qui il nome e i membri del gruppo.

Lavoro degli studenti

- 1 Presentazione Basilica San Bassiano .pptx
- 2 Fumetto sulla Basilica di San Bassiano.pptx

Whiteboard

RUOLI DA SCEGLIERE

1. GEOGRAFO	2. STORICO	3. STORICO DELL'ARTE
-	-	-
-	-	-
-	-	-

PRIMO GRUPPO

1. GEOGRAFO	2. STORICO	3. STORICO DELL'ARTE
4. ARCHITETTO	5. RESTAURATORE	JOLLY

SECONDO GRUPPO

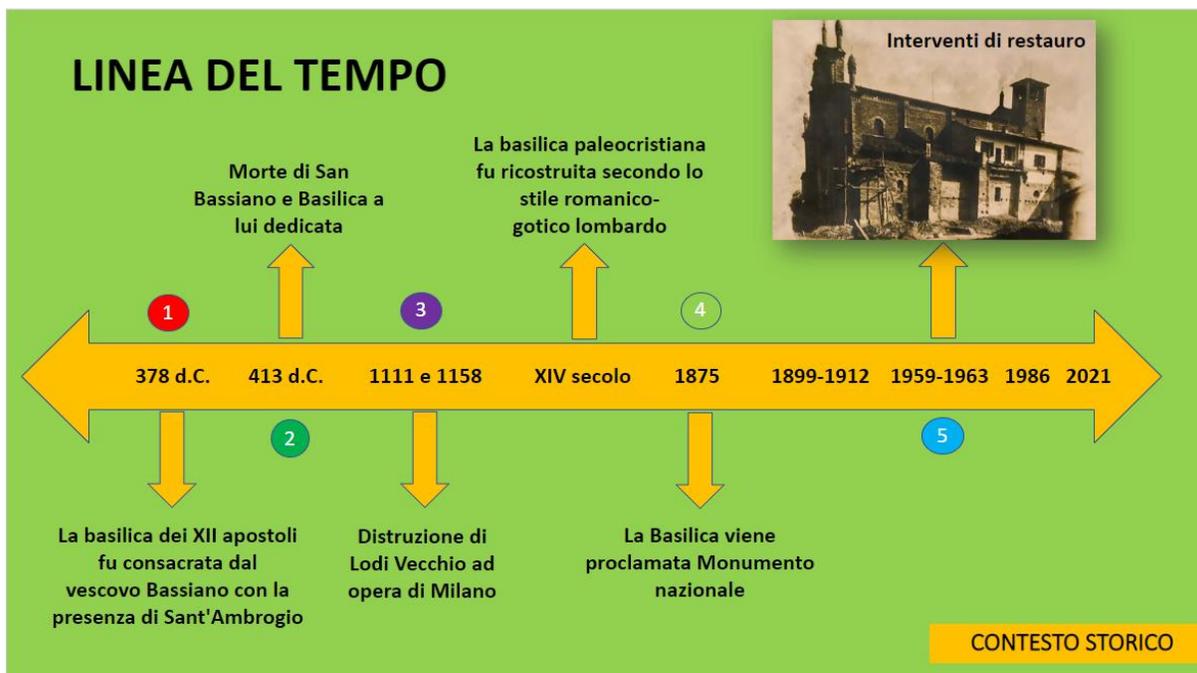
1. GEOGRAFO	2. STORICO	3. STORICO DELL'ARTE
4. ARCHITETTO	5. RESTAURATORE	JOLLY

TERZO GRUPPO

1. GEOGRAFO	2. STORICO	3. STORICO DELL'ARTE
4. ARCHITETTO	5. RESTAURATORE	JOLLY

QUARTO GRUPPO

1. GEOGRAFO	2. STORICO	3. STORICO DELL'ARTE
4. ARCHITETTO	5. RESTAURATORE	JOLLY



Presentazione digitale in PowerPoint

- Utilizzo di PowerPoint online a disposizione di tutti gli alunni
- Role Playing
- Cooperativ e Learning
- Selezione degli elaborati per realizzazione della Presentazione finale.
- Link:
- [Presentazione digitale 2°A](#)
- [Presentazione digitale 2°B](#)
- [Presentazione digitale 2°C](#)



La chiesa di San Bassiano

Classe 2°B - Scuola Secondaria di Lodi Vecchio



Fine!

Fumetto digitale in PowerPoint & Pixton

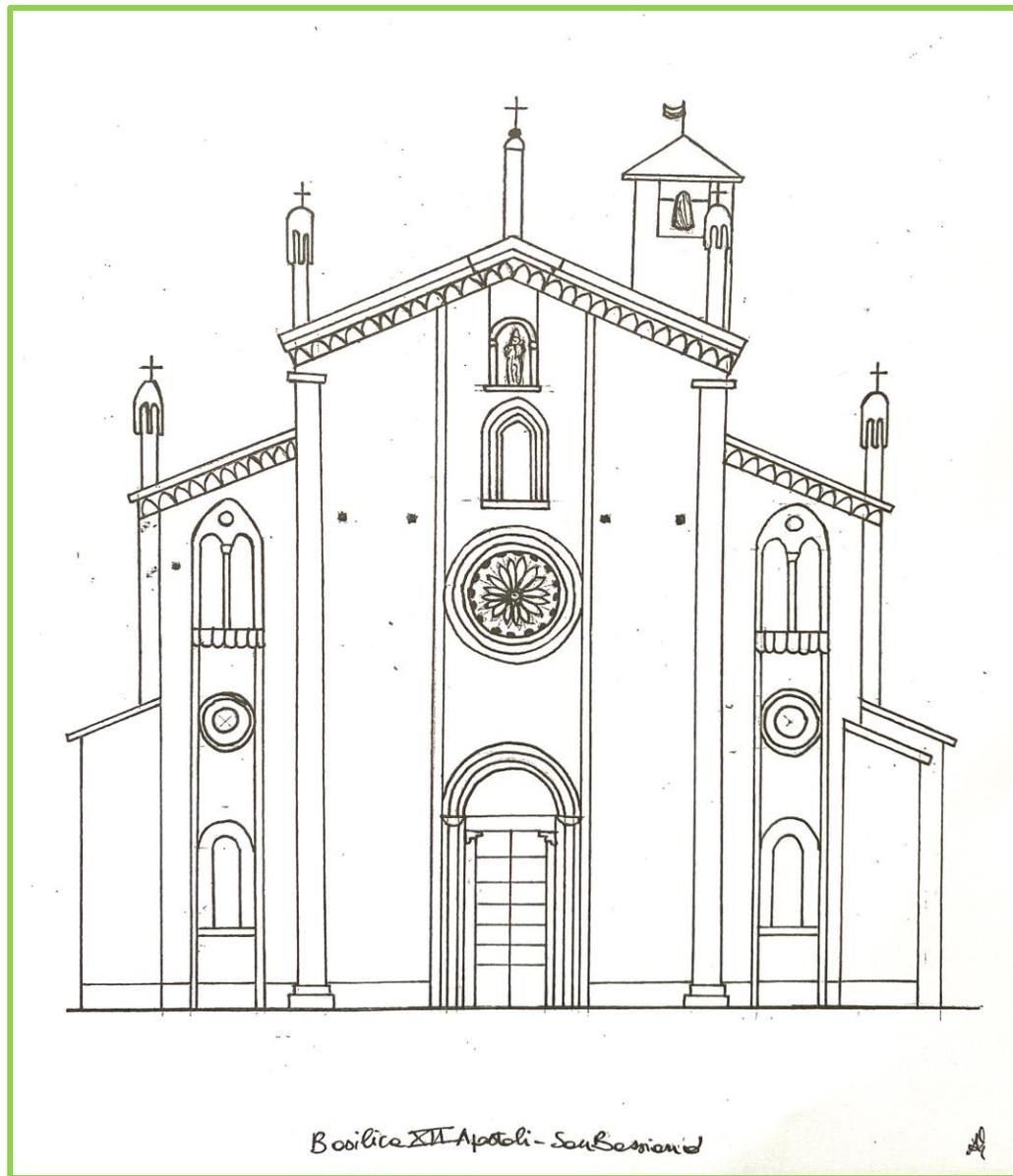
- Utilizzo di PowerPoint
- Componente aggiuntivo Pixton

- Link :
- [Fumetto digitale classe 2°A](#)
- [Fumetto digitale classe 2B](#)
- [Fumetto digitale classe 2C](#)

RIELABORAZIONE CREATIVA

Lettere miniate - classi Seconde





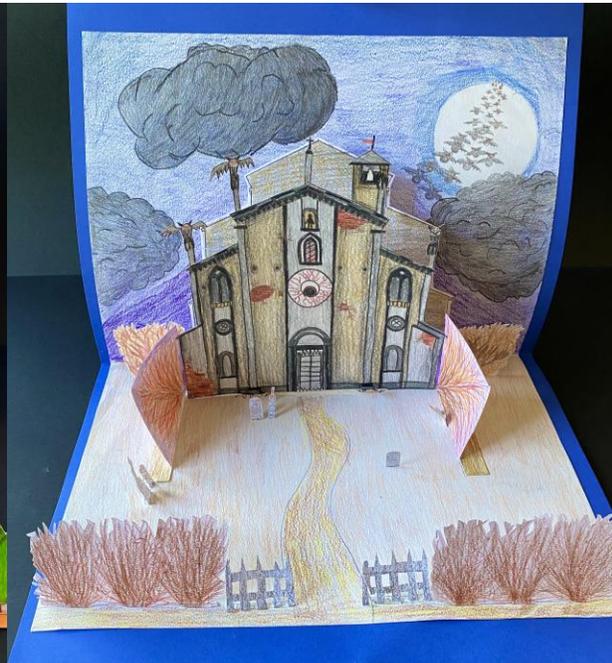
La facciata della Basilica di S. Bassiano in scala 1:100

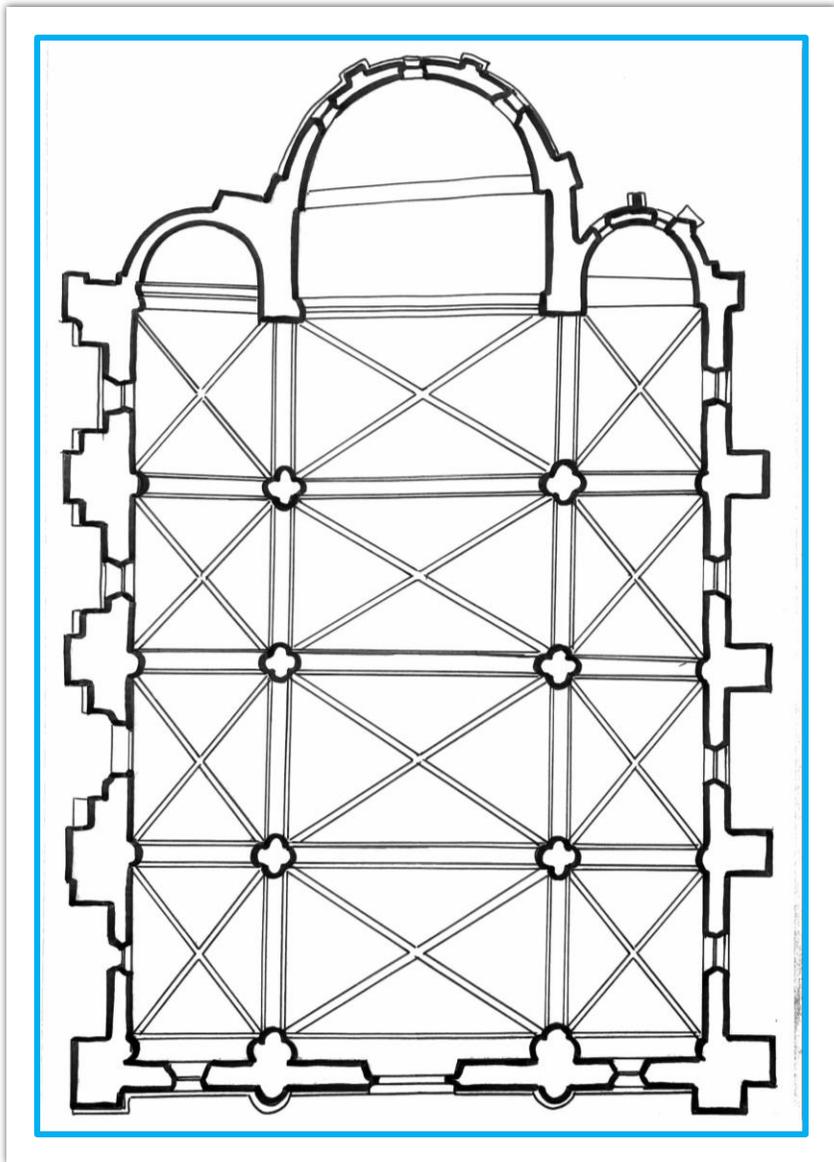
misure indicative in metri

- Larghezza: 21,50 m
- Altezza totale: 21,50 m
- Altezza parte centrale: 19,35 m circa
- Larghezza parte centrale: 10,60 m
- Altezza parte laterale: 14,48 m circa
- Larghezza parte laterale: 3,85 m x 2
- Altezza contrafforti laterali: 7,8 m circa
- Contrafforti laterali: 1,60 x 2
- Portale: larghezza tot 3,44 x h 6,74
- Bifore: 1,72 x h 3,20 circa

RIELABORAZIONE CREATIVA

Basilica Pop-up – Classi Seconde





La pianta della Basilica di S. Bassiano in scala 1:100 misure indicative in metri

- Larghezza esterna: 21,50 m
- Lunghezza esterna: 32 m
- Larghezza interna: 17,5 m
- Lunghezza interna: 30 m
- Navata centrale: Campate 8 x 5 m cad e Abside: 7 x 3,5 m
- Navate laterali: Campate 4 x 5 m cad e Absidi: 3,6 x 1,8 m circa
- Pilastrini a fascio: Base in marmo 1,34 ca. Semi-colonne in mattoni base 0,60 cm

COLLABORAZIONE CON ALTRI ISTITUTI

Grazie agli incontri promossi da Microsoft tra alcuni docenti MIE Expert (Microsoft Innovative Educator) delle scuole Secondarie di I grado di tutta Italia, è nata la proposta progettuale

«DALLA STORIA ALLA REALTÀ: percorso dal digitale al contesto reale»

che parte da un progetto realizzato presso la Scuola Secondaria di I grado **«Collegio San Carlo» di Milano** dai docenti MIE Expert Elena Radaelli e Fabio Gagliardi, presentato al link:

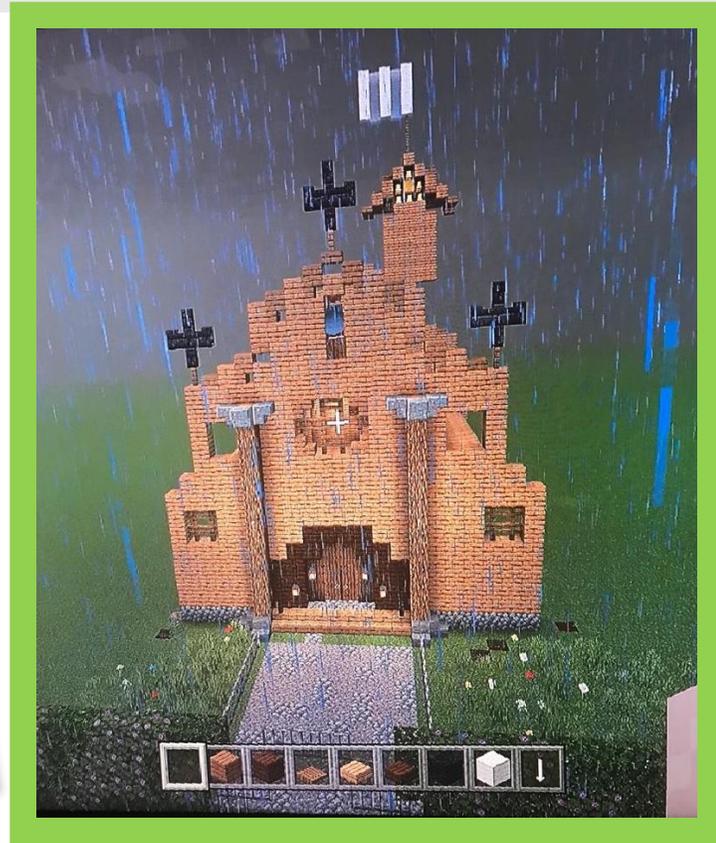
<https://youtu.be/bJDRCCdh06s>

e si va a collegare con il compito di realtà della Scuola Secondaria «A.Gramsci» di Lodi Vecchio come esempio di un contesto territoriale, con lo scopo di esser poi inserita nei vari contesti territoriali per la **valorizzazione del patrimonio storico-culturale e artistico d'Italia o del mondo**, collegandosi a numerose discipline.

La proposta è stata integrata dal lavoro di alunni con BES dell'IC "Daniela Mauro" di Pessano con Bornago (MI), per mostrare **quanto sia calamitante e inclusivo Minecraft per i nostri ragazzi**.

Il progetto è stato selezionato e sarà presentato per la Microsoft ai Road to Edu Day 2022!

Gli avventurieri di MINECRAFT!



Due alunni di 2°B (Diego e Matteo, con assistenza di Gabriele, Luca e Mattia), si sono divisi i compiti e stanno ricostruendo in modo collaborativo e con grande entusiasmo la Basilica di San Bassiano.

Questo il risultato in meno di una settimana e si stanno ingegnando anche per far suonare l'organo!



DIDATTICA INCLUSIVA CON MINECRAFT

Ragazzi difficili o con BES che hanno difficoltà con gli strumenti classici e si esprimono meglio con strumenti diversi: ragazzi che difficilmente si lasciano coinvolgere a scuola si illuminano appena si menzionano altri canali.

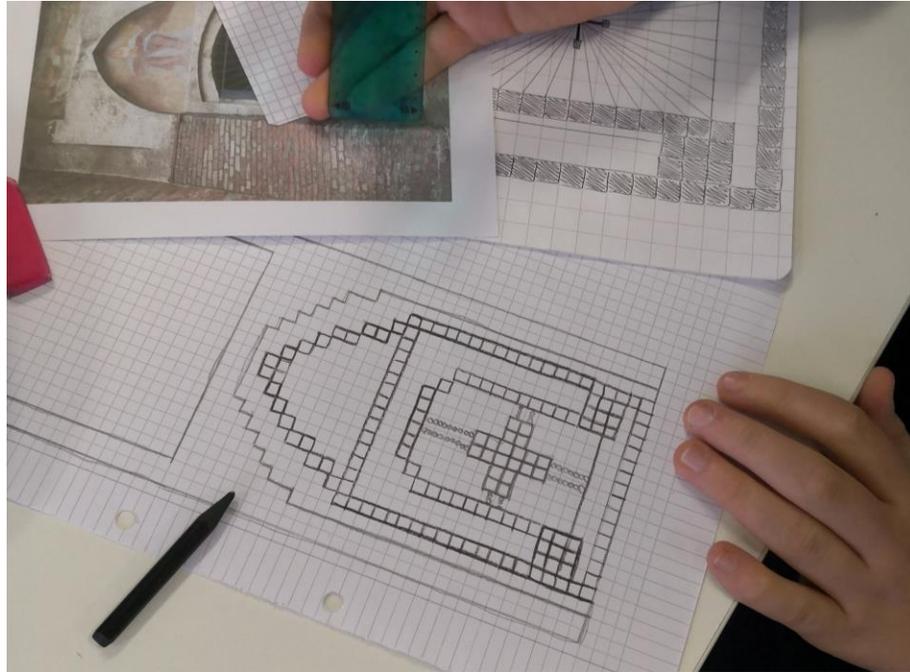


DIDATTICA INCLUSIVA CON MINECRAFT

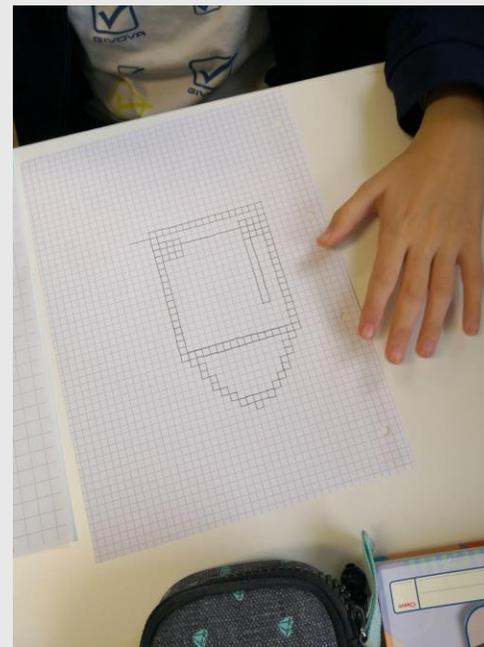
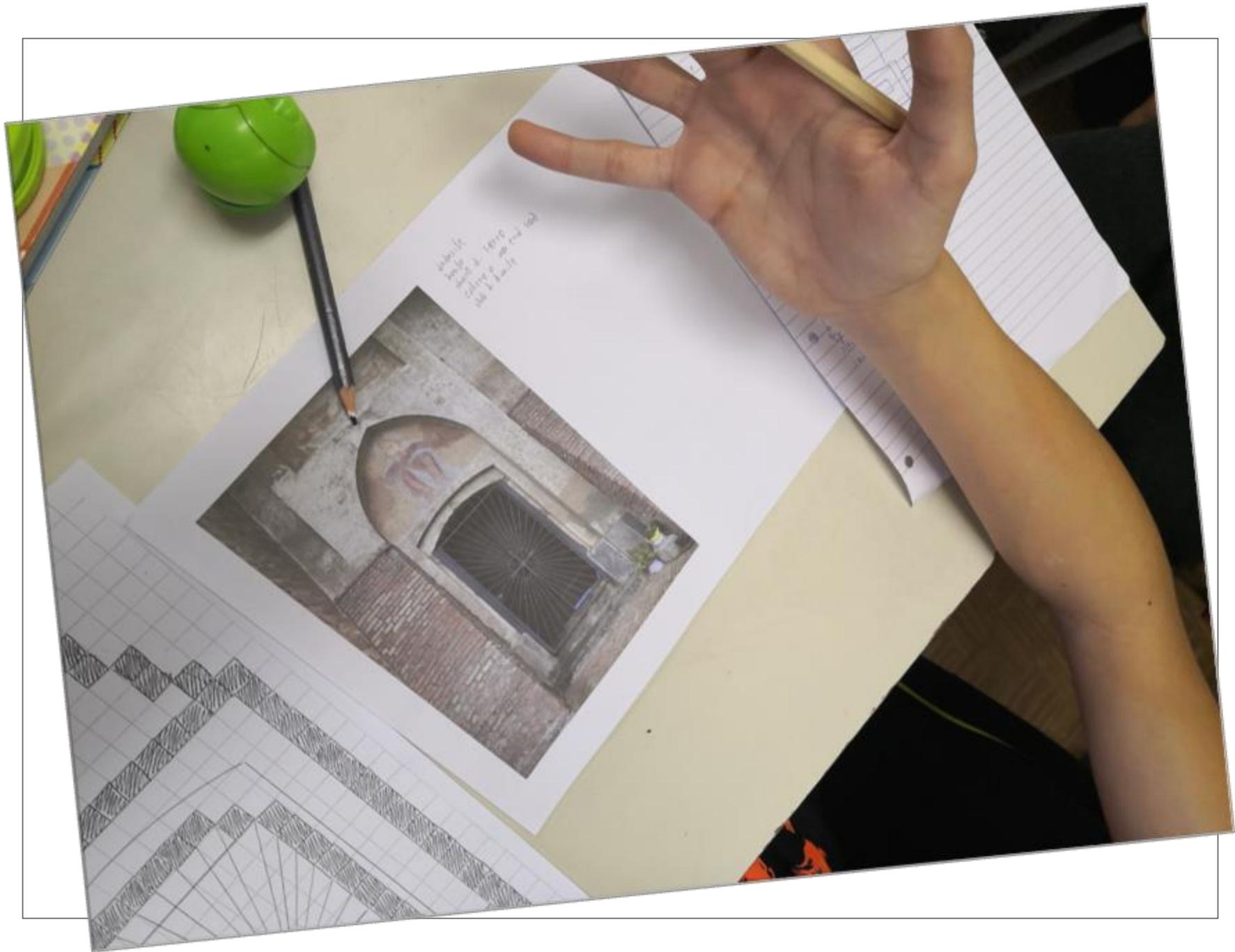
La ricostruzione della Porta del pellegrino è stata proposta ad alunni difficili/BES dell'IC "Daniela Mauro" Pessano con Bornago (MI) dalla docente Giusy Mandelli

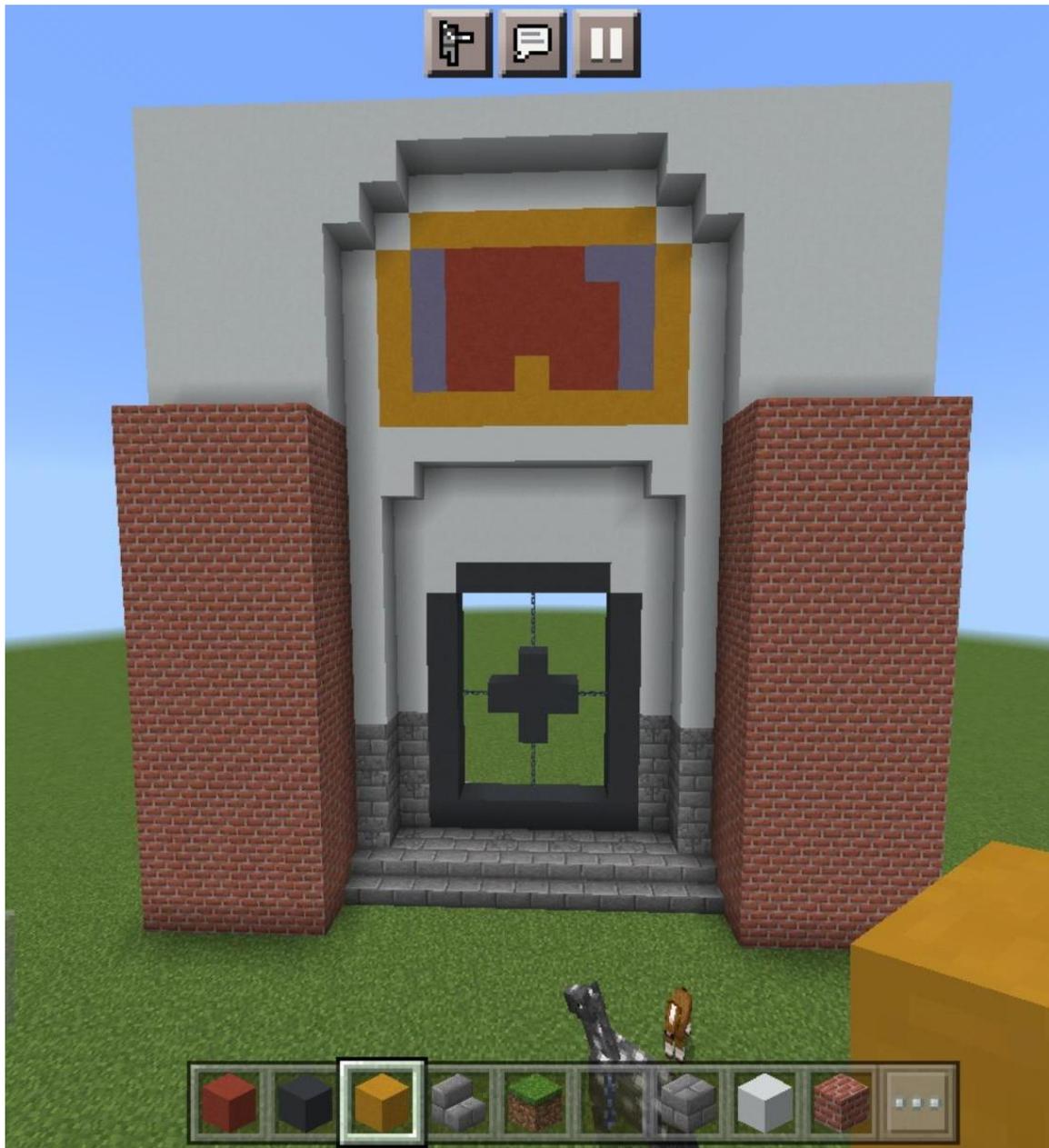


LA PORTA DEL PELLEGRINO

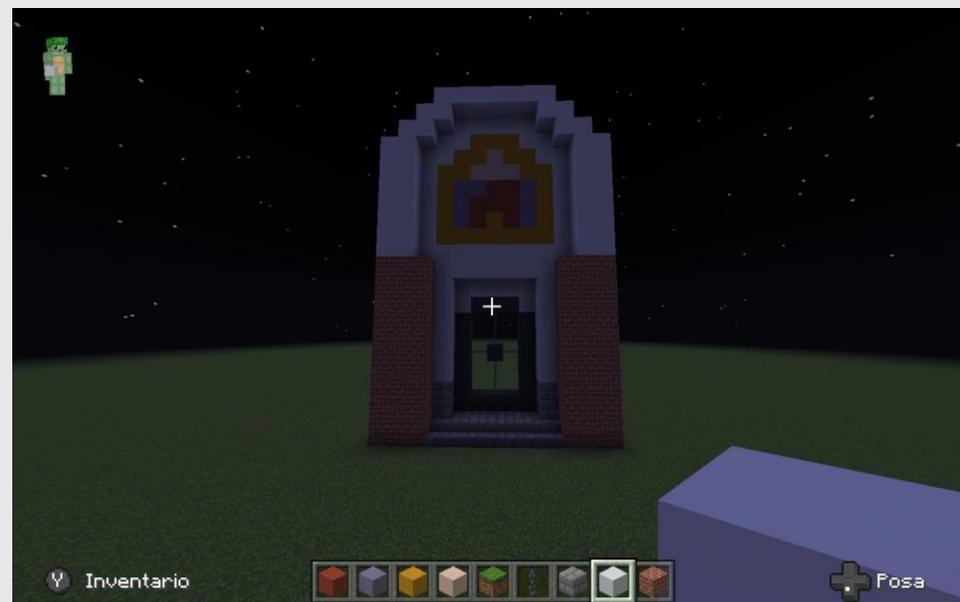


FASE PROGETTUALE





PRIME PROVE

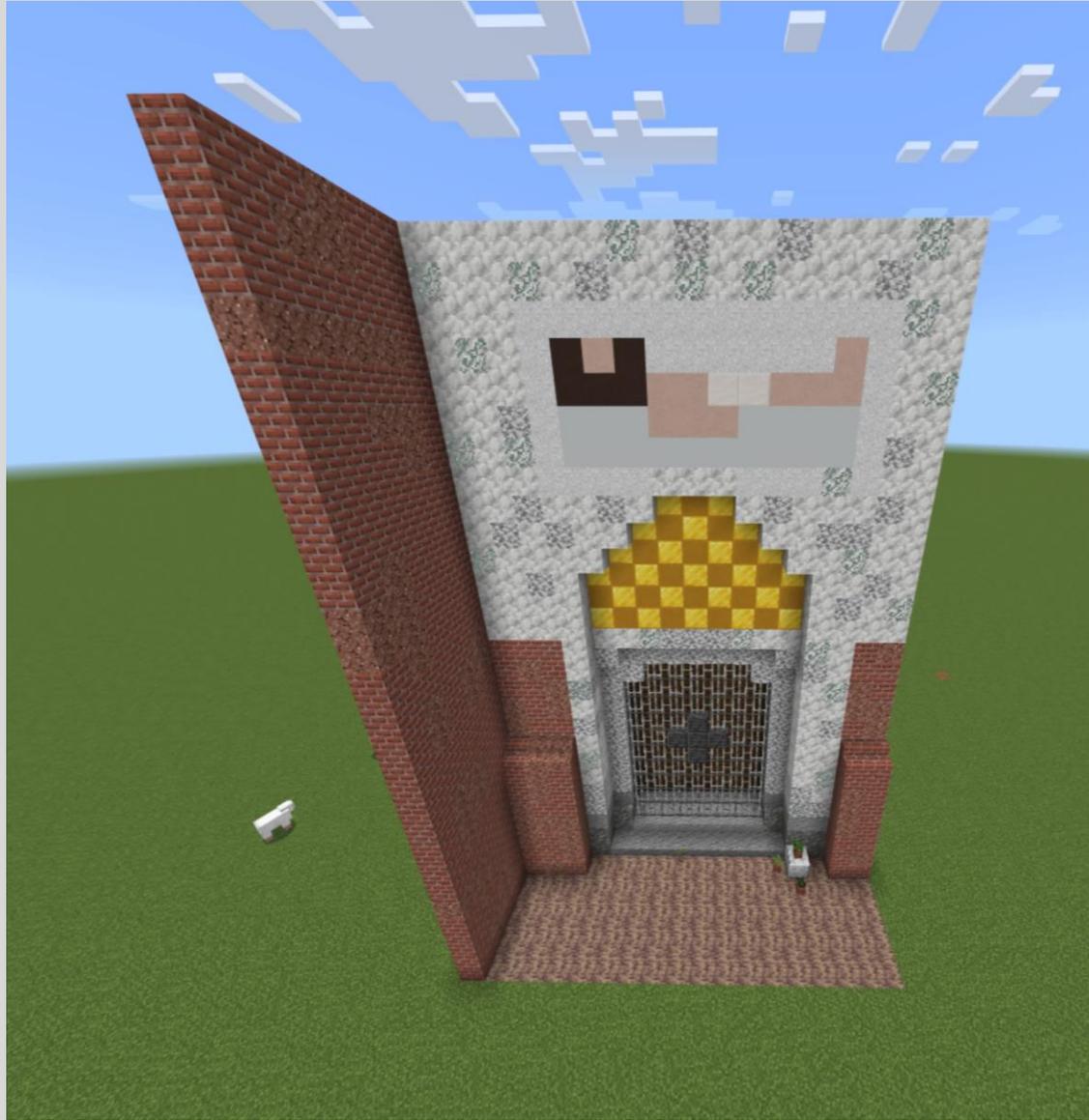




Inventario



Elia 3B





Andrea 3C

PROVE PER APRIRE LA PORTA



- I ragazzi hanno sperimentato con varie prove e i meccanismi per aprire al meglio la porta.



CONSIDERAZIONI E PROPOSTE...

Come gruppo di lavoro MIE Expert Scuola Secondaria di I grado, ci siamo ritrovati a collaborare tra docenti esperti ed altri alle prime armi con Minecraft, e di varie discipline, imparando uno dall'altro.

Riteniamo che sarebbe utile, avendo più tempo a disposizione, **realizzare una mini-guida tutorial per docenti e studenti** (con link, video tutorial e screen-shot con i vari passaggi).

I docenti che hanno già sperimentato Minecraft hanno dato indicazioni su come condividere l'ambiente di lavoro (codice o link) e illustrato alcune problematiche emerse in passato.

La nostra proposta progettuale di percorso dal digitale al contesto reale si presta per essere inserita nei **vari contesti territoriali per la valorizzazione del patrimonio storico-culturale e artistico d'Italia** o del mondo, collegandosi a numerose discipline.

Si potrà ad esempio partire dalla pianta di un edificio e dal prospetto della facciata facendo intervenire poi gli alunni nella **riproduzione in scala in base ai blocchi di Minecraft**.

Grazie per l'attenzione

