



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > We Explore, We Create, We Evaluate...We Are Digikids

Project Location

Country:

Italy

City:

Lauria- Basilicata

Organization

Organization Name:

Istituto Comprensivo "D.Lentini"

Organization Type:

Public Institution

Specify:

nessun finanziamento

Website

Collegamenti al progetto e ad alcuni dei suoi risultati prodotti : Il nostro TwinSpace con il planner di tutti i nostri percorsi compiuti all'interno del progetto (coding , realtà aumentata , giochi e anche autovalutazioni) : <http://twinspace.etwinni>

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 use of my personal data.

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Un grattacielo con fondamenta solide (procedure base della formazione innovativa) e un numero di piani indefinito e variabile (ogni piano un obiettivo formativo che si autogenera spontaneamente)

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto può essere sintetizzato nella definizione di Multilevel technology learning , una formazione multilivello con l'ausilio della tecnologia che prevede una serie di linee guida o procedure che gli insegnanti perseguono al fine di soddisfare gli obiettivi primari ovvero Cittadinanza Digitale , Tecnologia di alfabetizzazione e Competenza Informativa (I ? Lite) applicati alla matematica,all'italiano,agli studi sociali e all'inglese, I risultati conseguiti ,l'interazione con gli alunni ,l'utilizzo di nuovi supporti informatici, documentati opportunamente su Twin Space, generano a loro volta degli obiettivi secondari altrettanto importanti nel perfetto spirito del Learning by doing, (formazione cosiddetta multilivello)che a loro volta generano altri obiettivi innescando in questo modo un'interazione senza soluzione di continuità che consente di aggiornare la formazione scolastica ed adeguarla alla rapida evoluzione tecnologica. Obiettivo del progetto è di formare alunni 2.0 e quindi di contribuire all'evoluzione dell'insegnamento e della forma mentis scolastica in modo da consentire di apprendere ed assimilare più agevolmente le competenze del 21° secolo e creare nuovi modelli formativi. E' stato implementato nel mese di settembre 2014 , si è concluso al termine dell'anno scolastico 2014-2015 e vi hanno preso parte alcune classi di scuola primaria di Malta, Polonia, Irlanda, Bulgaria.

How long has your project been running?

2014-10-30 23:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Nel progetto l'insegnamento e il conseguente apprendimento degli alunni si è focalizzato sulle competenze del 21° secolo. I ragazzi hanno imparato a utilizzare la tecnologia digitale, ma soprattutto hanno acquisito la conoscenza di quando e come utilizzare questa tecnologia per realizzare, individuare, comprendere, utilizzare e creare informazioni utilizzando tecnologie informatiche. Questo progetto eTwinning delinea l'uso della tecnologia strategica per individuare e valutare le informazioni, connettersi e collaborare con gli altri, produrre e condividere contenuti originali e utilizzare Internet e strumenti tecnologici. Essa esplora categorie quali le competenze digitali di alfabetizzazione, apprendimento e capacità di innovazione, nonché le proprie esperienze di vita. I bambini hanno lavorato in coppia o in piccoli gruppi, perché crediamo che l'apprendimento collaborativo non è solo un approccio innovativo, ma anche perché siamo convinti che processi di apprendimento collaborativo sviluppino comunicazione vitale, abilità interpersonali e intellettuali richiesti nella nostra società moderna.

Results

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

(max. 2000 characters):

Il progetto è ben integrato nel curriculum: le abilità di alfabetizzazione digitale apprese sono incorporate in tutte le diverse materie. Il nostro piano:alfabetizzazione digitale include: Information Literacy, Technology Literacy e Digital Citizenship. Cittadinanza digitale: la capacità di utilizzare la tecnologia (programmi online e siti, computer e dispositivi mobili) in modo appropriato e responsabile. Information Literacy(competenza informativa)la capacità di trovare informazioni rilevanti; la capacità di valutare l'attendibilità delle informazioni e la validità; la possibilità di utilizzare le informazioni per trarre conclusioni o creare un prodotto. Tecnologia alfabetizzazione: la capacità di selezionare e utilizzare una varietà di software, applicazioni,dispositivi mobili,strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. ? Ricerca- Paesi partner (cultura generale), del corpo umano (Science) ?Creazione di eBook (alfabetizzazione)riviste digitali(alfabetizzazione) ?Creazione di un sito web (St. Sociali + Alfabetizzazione.) ? la capacità di saper selezionare e utilizzare software,applicazioni,dispositivi mobili, strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. ? Realtà Aumentata (Studi Sociali,Alfabetizzazione) ? Presentazioni(Alfabetizzazione,Studi Sociali) ? Creazione di filmati(St.Sociali) ? QR Coding(matematica) ? Codifica(Matematica,Programmazione) ? Ricerca online(Alfabetizzazione,Studi Sociali) ? Game-Based Learning (Scienze) ?Digital Citizenship:la capacità di saper utilizzare la tecnologia in modo appropriato e responsabile. ?Video conferenza, ?E-safety ? Youtube ? Siti di ricerca

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

Tutto è stato preparato di comune accordo e naturale entusiasmo. I bambini hanno comunicato tra di loro,la condivisione del lavoro è avvenuta con i materiali caricati sulla sezione materiali e poi incorporati sulle pagine per una visualizzazione più organizzata del lavoro.La collaborazione tra noi insegnanti è stata proficua, le ricerche di nuovi strumenti sono nate grazie al confronto e alla condivisione culturale , scientifica e sociale. L'osservazione del lavoro dei partner è stato importante perché ha consentito il confronto,è stato dato un feedback sul lavoro degli altri

Sustainability**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Less than 1 year

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?:

Other

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2015-06-29 22:00:00

Transferability**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il progetto, inserito nel POF che costituisce l'identità culturale e progettuale della Scuola, ha sensibilizzato e orientato, gli alunni e i docenti delle classi coinvolte verso una migliore integrazione multiculturale nel quotidiano locale e in direzione transnazionale.

Settimanalmente le attività, che vengono programmate, verificate e valutate dai team delle classi partecipanti, vanno ad arricchire e completare l'apprendimento di più discipline, e alcuni dei contenuti vanno ad integrare quelli di altri progetti e attività a cui la scuola partecipa, anche con la comunità locale.

Interdisciplinarietà, collaborazione, coinvolgimento attivo degli alunni, uso delle TIC nella didattica, lingua inglese, intercultura, rendono questa attività progettuale condivisa nella motivazione da tutta la comunità scolastica e sostenibile nel tempo, anche per la positiva ricaduta sulla didattica e sulle discipline.

Attraverso una vasta gamma di attività è possibile facilitare lo sviluppo della creatività con il conseguente sviluppo di pensiero di ordine superiore e di problem solving (ambiente? valutazione? opzioni? scelta - azione). I bambini sono in grado di diventare socialmente consapevoli attraverso la collaborazione e la comunicazione, scoprire e imparare ad utilizzare diversi strumenti tecnologici per scopi diversi. Inoltre il risultato di maggior successo è il fatto che la tecnologia venga incorporata in modo che i bambini possono gestire il proprio apprendimento e ne diventano gli artefici. Un'esperienza del genere può diventare straordinariamente positiva e permettere di sviluppare metodi di insegnamento innovativi e facilitatori di apprendimento. Il progetto ha attirato l'interesse di colleghi e genitori, in Italia come a Malta, che sono stati coinvolti attivamente. Essi sono stati tenuti informati, ci hanno aiutati con le nostre attività e sono stati invitati a partecipare alle videoconferenze o hanno commentato video in streaming o immagini. Il vantaggio principale nell'utilizzo efficace della tecnologia è che ha consentito di velocizzare, condividere e rendere più friendly l'apprendimento, e questo ha giocato forza garantito la crescita personale di tutti i soggetti coinvolti.

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

Yes

Background Information

[Formazione multilivello](#) [1] [learningapps](#) [2] [khaoot](#) [3] [padlet](#) [4] [mindomo](#) [5] [coding](#) [6] [twinspace](#) [7]

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: <http://2017.gjc.it/en/progetti/we-explore-we-create-we-evaluatewe-are-digikids>

Links

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/formazione-multilivello>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/learningapps>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/khaoot>

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/padlet>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/mindomo>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/coding>

[7] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/twinspace>