



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Pensieri e parole

Project Location

Country:

Italy

City:

Acri/Calabria

Organization

Organization Name:

DIREZIONE DIDATTICA 2^ CIRCOLO ACRI

Organization Type:

School

Website

<http://wlascuola.jimdo.com/>

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):

Fiabe, narrazioni e autobiografie nell'incontro tra storie e culture

Le parole più belle corredate con i colori delle immagini e la melodia dei suoni

che colorano l'anima...

Project Summary (max. 2000 characters):

Lo sfondo è il contesto entro il quale si snoda l'attività didattica, il pretesto per creare le connessioni fra le nuove conoscenze, oggetto dell'apprendimento, il contenitore affettivo capace di agire sulla motivazione.

L'intento è quello di permettere agli alunni di immergersi in un'atmosfera di luoghi sconosciuti,

immaginarli e di rappresentarli attraverso codici espressivi differenti, la musica, la narrazione, il senso estetico del bello, la poesia, la capacità di evocare concetti profondi partendo dall'articolazione delle parole e dei suoni. L'intreccio delle storie con la musica e la danza, intesa come linguaggio del corpo: le parole narrate e recitate viaggiano sul filo della fervida fantasia dei bimbi.

Desiderio di comunicazione e desiderio di esprimersi attraverso tutti i linguaggi che si incontrano

nel proprio cammino: musica, narrazione, parola, immaginario, rappresentazione.

L'utilizzo di mezzi audiovisivi (telecamera, microfoni, computer, web), musicali, cinematografici,

sottendono un connubio tra parole e immagini. L'importanza dell'illustrazione/immagine, non come mero elemento decorativo, bensì come linguaggio a sé stante, in grado di raccontare ciò che

le parole non dicono, in quanto l'immagine si pone al servizio della narrazione. Quella che segue è una proposta per la realizzazione di un percorso didattico per l'insegnamento dell'italiano attraverso l'utilizzo dell'ipermedialità applicata alle storie di vita.

L'assunto teorico da cui prende le mosse, dal punto di vista dell'utilizzo delle tecnologie nella didattica, è che non si dovrebbe imparare ad usare software ma imparare utilizzando software.

Si è, pertanto, delineato un percorso che prevede l'utilizzo delle tecnologie quali palestre per

pensare e per imparare, oltre che come occasione di acquisizione di competenze significative per il

diritto di cittadinanza. Il percorso mira a far acquisire agli alunni la consapevolezza di poter comunicare con codici diversi

e migliorare, con percorsi creativi, le abilità di lettura e scrittura, utilizzando software specifici.

How long has your project been running?

2010-04-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Favorire: l'acquisizione di competenze comunicative nella lingua italiana;- il potenziamento di abilità di studio e logiche; la scelta di strategie adeguate per rimettersi in gioco ed esprimere emozioni;l'alfabetizzazione tecnologica relativa a: comunicazione a distanza; reperimento di informazione on line; produzione e manipolazione di immagini; costruzione di percorsi ipertestuali e cortometraggi; allestimento di spazi web. Le Nuove Tecnologie

multimediali, ipermediali, telematiche, presentano forti potenzialità quale ?tecnologie educative?, ampliamento del campo d'azione delle capacità metacognitive, cognitive, espressive, e supporto alla realizzazione didattica di progetti collaborativi carichi di significato. L'attività didattica iperfilmica è, in un certo senso, una modalità ?binoculare?, una scala complessa a zig zag, fra razionale ed emozionale, analogico e analitico, verbale e iconico, attraverso logica classica e abduzione. Navigazione guidata in Internet, utilizzo della posta elettronica e della chat; utilizzo di ambienti digitali per la videoscrittura, il trattamento delle immagini, la produzione di percorsi multimediali e ipertestuali (Power Point, Photo Shop, Hyperfilm). Si intende, inoltre, utilizzare, come traccia principale per creare gli iperfilm, filmati prodotti con una webcam e si prevede di realizzare file audio con l'ausilio di un registratore. Si pensa di avvalersi anche di software libero in quanto espressione della vocazione infraculturale e cooperativa della rete.

Results

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

Desiderio di comunicazione e desiderio di esprimersi attraverso tutti i linguaggi che si incontrano nel proprio cammino: musica, narrazione, parola, immaginario, rappresentazione. L'utilizzo di mezzi audiovisivi, musicali, cinematografici, sottendono un connubio tra parole e immagini. L'importanza dell'illustrazione/immagine, non come mero elemento decorativo, bensì come linguaggio a sé stante, in grado di ?raccontare? ciò che le parole non dicono, in quanto l'immagine si pone al servizio della narrazione. Le storie narrate e la storia di sé rappresentano i terreni privilegiati dell'incontro e dello scambio tra storie d'infanzia e biografie adulte che hanno radici altrove, ma condividono luoghi di vita, progetti e orizzonti comuni. Conoscere chi viene da lontano e conoscersi attraverso le parole dell'immaginario o i racconti di viaggio, degli eventi e delle emozioni: sono queste le tappe fondamentali che possono trasformare la vicinanza in un incontro, la distanza in reciproca curiosità. Ma anche le idee e i luoghi che le contengono hanno una storia e, dunque, anche essi possono raccontarsi e mettere in comune le tappe di un cammino condiviso, le proposte e le sfide che abbiamo conosciuto, le cornici e i temi che abbiamo esplorato. I criteri di valutazione hanno tenuto conto di standard di riferimento quali la partecipazione, l'interesse, la motivazione. Grande importanza hanno rivestito le osservazioni sistematiche intrecciate a somministrazione di prove oggettive e assegnazione di compiti unitari.

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

Ad oggi hanno interagito con il sito allestito per la socializzazione circa 456 utenti, e si sono avuti circa il 45% di contatti.

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?:

Grants

Specify:

Scuola Primaria

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2015-07-30 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Yes

Where? By whom?:

Altre realtà scolastiche con alcune rimodulazioni

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

la scuola sta attraversando un momento di transizione, dalla didattica tradizionale alla didattica impostata su una concezione costruttivistica della conoscenza, che richiede di rivedere la teoria e la pratica dell'azione scolastica per far sì che l'insegnamento non sia solo trasmissione di un corpo di conoscenze statico e imm modificabile ma anche facilitazione alla costruzione e all'integrazione delle conoscenze.

La multimedialità può essere un mezzo per offrire nuove opportunità verso la costruzione di apprendimenti integrati e significativi.

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

Yes

Background Information

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Utilizzo di mezzi più avanzati quali tablet, tavoli interattivi

inclusione sociale [1] - Uso delle tecnologie - Motivazione all'apprendimento - Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo - Partecipazione attiva alla didattica [2] integrazione e cooperazione tra ragazzi [3]

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/pensieri-e-parole>

Links

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione-sociale>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione->

all%E2%80%99apprendimento-didattic-0

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/integrazione-e-cooperazione-tra-ragazzi>