



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > SusyDiario 2.0

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Mogliano Veneto (TV) / Veneto

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Francesco Valotto

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

Other

Specify:

Non è finanziato: ha un costo bassissimo che sostengo io e si basa su lavoro volontario

Sito Web

<http://www.susydiario.it>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Una piattaforma interattiva che permette agli insegnanti di produrre contenuti, esercitazioni e

test da somministrare agli alunni a scuola o a casa verificando uso e risultati

Project Summary (max. 2000 characters):

SusyDiario nasce come semplice gioco didattico interattivo creato da un informatico, ma grazie alla collaborazione con alcuni insegnanti si è estesa fino a diventare una vera e propria piattaforma di eLearning specializzata per la scuola primaria. Strumenti di uso semplice ed immediato permettono agli insegnanti di produrre i propri contenuti interattivi e sottoporli agli alunni a scuola sulla LIM o in laboratorio, oppure come compiti per casa, anche su smartphone o tablet. Tempi e risultati sono registrati e disponibili per l'insegnante anche in serie storiche. L'interfaccia è ottimizzata per risultare accessibile ai bambini anche molto piccoli che solitamente non riscontrano difficoltà ed apprezzano lo strumento, e dispone di accorgimenti dedicati per l'accessibilità per ipovedenti e dislessici e di potenziamento per altri generi di difficoltà.

L'insegnante può seguire l'alunno in remoto comunicando in tempo reale, ma il sistema prevede espressamente l'utilizzo non presidiato da parte del bambino ad esempio per i compiti a casa, così come l'abilitazione a produrre contenuti per il lavoro di laboratorio.

Tutti gli esercizi sono a correzione automatica ed alcuni prevedono la possibilità di far gareggiare due bambini alla LIM. Vi sono poi esercitazioni guidate specificamente prodotte per aiutare a superare difficoltà ad esempio con le operazioni aritmetiche. I contenuti e gli esercizi prodotti possono essere pubblicati o condivisi per permettere la collaborazione tra insegnanti e la creazione di una libreria di materiali pronti. SusyDiario è una piattaforma naturalmente multilingue (attualmente italiano ed inglese).

Questo è il terzo anno di sperimentazione: è stato utilizzato in maniera sistematica da alcune classi iniziando dalla terza, con ottimi riscontri sia di risultati che di apprezzamento da insegnanti, alunni e famiglie. Quest'anno per la prima volta verrà utilizzata sistematicamente da tre classi prime che collaboreranno tra loro

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2011-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Mettere in grado gli insegnanti di utilizzare in maniera semplice ed immediata lo strumento informatico nella didattica con i bambini della scuola primaria per consentire di coinvolgere maggiormente i bambini nello studio e nei compiti e di sfruttare le potenzialità di accessibilità e potenziamento che lo strumento informatico offre. Gli obiettivi sono stati raggiunti grazie al lavoro congiunto di un informatico ed un insegnante appassionato, che ci ha permesso di sviluppare un'interfaccia semplicissima per l'insegnante da un lato e perfettamente accessibile ai bambini anche molto piccoli che trovano divertente e motivante svolgere compiti anche particolarmente pesanti quali lo studio dei verbi o delle tabelline o le operazioni aritmetiche. L'attenzione all'accessibilità ne fa uno strumento particolarmente utile in caso di handicap visivo o dislessia.

Risultati

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

(max. 2000 characters):

Più di 300 insegnanti si sono registrati ed il sistema è stato utilizzato con molti bambini e da alcune classi in maniera sistematica e continuativa. Gli stessi insegnanti che quest'anno iniziano un nuovo ciclo con le classi prime hanno deciso di adottare lo strumento da subito ed aprire dei canali di collaborazione tra loro per sfruttarne al meglio le potenzialità. La valutazione non posso esprimerla io: gli insegnanti dispongono dei risultati di tutti i loro alunni con cui hanno utilizzato SusyDiario e decidendo di continuare ad applicarlo con nuove classi ne hanno attestato la validità. Dopo il primo anno di utilizzo in due classi abbiamo comunque somministrato dei questionari di gradimento sia agli alunni che ai genitori ottenendo ottimi riscontri e l'auspicio che se ne aumentasse l'uso.

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

Non tengo un riscontro dettagliato, ma le iscrizioni di insegnanti sono frequenti: una o due la settimana. L'insegnante è abilitato può registrare la sua classe e farla operare senza intervento esterno ed i risultati di tale applicazione sono a sua disposizione sebbene disgiunti dai nominativi (che vengono crittografati per garantire la protezione dei dati). L'interazione piena prevede registrazione ed abilitazione gratuite per gli insegnanti e registrazione da parte dell'insegnante per gli alunni. I risultati registrati ad oggi sono oltre 13.000

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?:

Altro

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2011-04-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

Non è stato realmente replicato, ma SusyDiario è uno strumento liberamente accessibile via internet che permette di realizzare progetti didattici e come tale è stato usato da diversi insegnanti per portare avanti forme di didattica originali. Per la prima volta quest'anno tenteremo la collaborazione tra una prima del trevigiano e du di Modena in un progetto nato da una formazione per gli insegnanti sulla didattica multimediale attiva

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

Forse che l'informatica non è quella tecnologia astrusa usata da tecnici astrusi, ma che può diventare uno strumento semplice ed anche divertente. Inoltre il valore della collaborazione tra teste diverse: SusyDiario non sarebbe ciò che è diventato se un informatico ed un insegnante non avessero lavorato insieme confrontando competenze diverse e cercando di

capirsi ed aiutarsi per migliorare. E non saremmo arrivati a ciò senza il contributo attivo e critico dei bambini che hanno subito interagito con il sistema apprezzandone novità e comodità ma senza lasciarsi sfuggire alcun difetto e criticandone apertamente le cose che a loro parere non funzionavano a dovere

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

L'ostacolo principale è stato e spesso è tutt'ora far accettare agli insegnanti l'idea che possono produrre risultati piuttosto complessi essi stessi senza bisogno di particolari conoscenze tecniche. Accettata questa possibilità è possibile dimostrare loro quanto sia semplice produrre ad esempio un esercizio o un test. La soluzione è soprattutto quella di lasciar parlare gli insegnanti che già lo usano

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

Visto che SusyDiario nasce per poter essere multilingue senza perdere in interattività, e che con le mie competenze sono riuscito a produrre solo la traduzione in inglese, mi piacerebbe poter aumentare le lingue disponibili, anche per farne un sistema utile all'inserimento a scuola di bambini stranieri. La difficoltà sta ovviamente nella necessità di collaborare con madrelingua che siano anche insegnanti (il linguaggio deve essere adatto al pubblico a cui si rivolge) ed abbiano il tempo, la voglia e quel minimo di competenza tecnica necessarie per realizzare questo lavoro (in forma gratuita!)

[produzione contenuti](#) ^[1] [tutte le materie](#) ^[2] [esercizi e contenuti](#) ^[3] [piattaforma internet](#) ^[4] [scuola primaria](#) ^[5] [mobile learning](#) ^[6] [elearning](#) ^[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](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/susydiario-20>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/produzione-contenuti>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/tutte-le-materie>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/esercizi-e-contenuti>

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

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scuola-primaria-0>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/mobile-learning>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/elearning>