



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Un mondo di parole sull'onda del web...

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Carbonia/ Sardegna

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Scuola Secondaria di primo grado "Don Milani"

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

School

Specify:

Fondo di Istituto

Sito Web

<https://www.edmodo.com/home#/group?id=10026529>

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 ai 15 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

La costruzione di un ambiente di apprendimento dentro e al di fuori della classe per

accrescere la proprietà del linguaggio e per scrivere con consapevolezza.

Project Summary (max. 2000 characters):

Gli strumenti tecnologici vengono incontro alle diverse esigenze di apprendimento dei ragazzi e cambiano lo scenario "tradizionale dell'aula" rendendo gli alunni protagonisti del loro percorso.

Ogni processo educativo ha bisogno di una seria metodologia per risultare efficace.

Dal 2013 sperimento in classe la metodologia del Service Design Thinking e da luglio 2014 faccio parte del gruppo di lavoro nazionale dell'Innovative Design.

La metodologia prevede quattro fasi: Esplorare, Ideare, Sviluppare e Sperimentare.

Per ogni fase ho adottato degli strumenti specifici (Mind Map, Brainstorming, Creare un prototipo, Define success) per sensibilizzare e costruire insieme agli alunni le attività e il monitoraggio delle stesse.

E' stata adottata la strategia della classe capovolta.

La possibilità di avere a disposizione uno spazio riservato nell'ambiente Edmodo dove scrivere e confrontarsi, fruire di specifiche risorse ha aiutato gli alunni a comprendere che la lingua è viva e non è un fatto sterile e noioso. In classe si svolge la fase dell'esercitazione secondo uno schema basato sul problem solving. Si pone una domanda (ad esempio la ricerca di parole specifiche di un testo) e viene chiesto di trovare una soluzione. Ogni studente è sollecitato a presentare la propria posizione e a portare degli argomenti a supporto. In questo modo ognuno partecipa e migliora la propria capacità riflessiva, sviluppando capacità di sintesi e analisi. Infine al termine delle attività coinvolgo l'intera classe in un dibattito e tutte le soluzioni sono condivise sulla LIM attingendo ai file precedentemente caricati della classe su Edmodo.

Si sottolinea che a partire dal secondo quadrimestre all'interno della classe virtuale si sono inserite le docenti di lingua inglese, di lingua francese e di scienze matematiche.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-08-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Questi gli obiettivi:

motivare gli alunni allo studio della lingua italiana e delle lingue straniere;

rendere gli alunni protagonisti del percorso formativo secondo il loro stile di apprendimento;

saper usare gli strumenti della comunicazione virtuale;

imparare a negoziare con i propri compagni;

imparare a lavorare in gruppo;

saper elaborare dei prodotti validi;

sviluppare competenze disciplinari e trasversali;

sviluppare competenze di uso consapevole degli strumenti informatici;

imparare ad autovalutarsi.

I mezzi usati sono stati i seguenti: LIM, tablet e smartphone personali, dizionari on line, repertori di immagini, piattaforma Edmodo, motori di ricerca, programmi di scrittura e/o app, movie maker, materiali presente sul mio sito (www.fantascrivendo.com ^[1]) o account personali i cui link sono stati inseriti all'interno della classe virtuale.

Risultati

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

Gli alunni oltre a potenziare le competenze di base in lingua italiana e interpretare testi di vario genere adatti ad una classe prima della Scuola Secondaria di primo grado, hanno sviluppato il pensiero critico, hanno imparato a lavorare in modo collaborativo, a sintetizzare e verificare le informazioni, a essere capaci di mettere in discussione le ipotesi. Hanno acquisito consapevolezza che gli strumenti informatici non hanno un uso solo ludico ma sono degli strumenti utili "per imparare a imparare".

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

Hanno interagito più volte al giorno tutti gli studenti in numero di diciannove, alcuni genitori, quattro docenti. Tutti, nessuno escluso, hanno inserito materiali, commenti, inviato richieste, ecc..

Sostenibilità

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

Da 1 a 3 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?:

2014-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

I docenti di altri tre consigli di classe hanno aperto tre classi virtuali.

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

E' fondamentale acquisire la consapevolezza che il modo di fare scuola deve essere cambiato. Agli strumenti per così dire "tradizionali" vanno affiancati gli strumenti che i nostri ragazzi usano al di fuori dell'ambiente scolastico e che costituiscono il loro "codice". Non bisogna sprecare l'opportunità di trovare una strada da seguire insieme per formare dei cittadini in grado di confrontarsi con le problematiche del presente.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Un progetto di questo tipo richiede la collaborazione dei genitori quando siamo in presenza di ragazzi con una giovane età. Pertanto ho condiviso il percorso formativo organizzando degli incontri con i genitori per spiegare loro gli obiettivi e le attività da mettere in campo.

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

L'aspettativa per il futuro è quella di costruire un sito insieme agli alunni e alle colleghe coinvolte affinché gli alunni possano raccogliere i loro racconti scritti non solo in italiano e le prove, che ritengono migliori, nell'ottica della condivisione di risorse e pratiche efficaci per altri ragazzi

ambiente di apprendimento [2] Service Design Thinking [3] e-learning [4] competenze [5]
classe capovolta [6] innovazione [7] problem solving [8]

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/un-mondo-di-parole-sullonda-del-web>

Collegamenti

[1] <http://www.fantascrivendo.com>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ambiente-di-apprendimento>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/service-design-thinking>

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

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

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

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

[8] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/problem-solving>