



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > a scuola con l'ecologo

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

roma/lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

associazione ecoriflesso

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

Association

Specify:

contributi alle spese

Sito Web

www.ecoriflesso.org

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):

Imparare Giocando

Project Summary (max. 2000 characters):

Fornire un innovativo metodo didattico alle scuole con la creazione di una piattaforma digitalizzata del progetto attualmente svolto dal vivo. Si tratta di un modello che riproduce i cambiamenti dell'ecosistema causati dall'impatto antropico trasformato in un gioco collaborativo a squadre. I ragazzi, attraverso il gioco, affrontano i problemi ambientali con l'obiettivo di migliorare l'ecosistema e ridurre i danni all'ambiente e a se stessi.

L'obiettivo del gioco è quello di salvare il mondo e se tutti assieme riescono la squadra più brava (vincitrice) sarà quella che ha sviluppato più attività depurative nel globo altrimenti avranno tutti perso.

In genere si gioca con una o due classi alla volta divise in 4/6 squadre per una durata complessiva che va dalle 4 h in una sola sessione di gioco fino alle 20 ore in più giornate/sessioni.

Con un percorso didattico debitamente costruito su l'età dei ragazzi e le richieste del committente possiamo trattare vari argomenti scientifici e di diverso genere. In questo modo insegnamo: il lavoro di squadra e combattiamo il bullismo; l'utilità della scienza e delle nuove tecnologie; a cimentarsi in diverse attitudini con i ruoli da svolgere all'interno di ogni squadra; a lavorare con gli altri; a rispettare e valorizzare le varie competenze.

L'idea è nata da Massimiliano Desideri. Lo sviluppo è stato un percorso lungo che ha coinvolto altre persone sotto la supervisione e la direzione di Massimiliano Desideri fino alla creazione dell'associazione ecoriflesso come tramite di utilizzo. Attualmente il progetto viene svolto da Massimiliano Desideri con l'associazione ecoriflesso ed altri collaboratori esterni.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2008-05-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Creare una piattaforma digitale che permetta l'utilizzo con LIM e/o computer del gioco per ridurre la difficoltà e gli alti costi di utilizzo attuali e creare inoltre gare tra classi e fra scuole italiane ed Europee (olimpiadi della scienza).

Sviluppare una coscienza ecologica e di rispetto per l'ambiente e gli altri individui.

Facilitare l'apprendimento di argomenti difficili e complessi in modo semplice e divertente.

Facilitare il confronto, la condivisione e la capacità di critica.

Fornire un innovativo metodo didattico alle scuole utilizzabile dalle insegnanti.

Attualmente il gioco viene svolto direttamente nelle scuole su una mappa della terra di 2x2 metri circa con l'utilizzo di vari elementi, dalle carte ai segnalini.

Il gioco viene condotto da due o tre ecoanimatori, in base all'età dei bambini, che svolgono anche un ruolo teatrale oltre a condurre i ragazzi nel percorso didattico precedentemente creato per l'occasione.

L'attività viene principalmente svolta all'interno delle scuole ed ha finora avuto lo scopo di test e sperimentazione

Risultati

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

Ad oggi i risultati dei test effettuati nelle scuole, principalmente con classi dalla seconda alla quinta elementare ma anche di prima e seconda media sono stati molto soddisfacenti ed hanno evidenziato, grazie alle relazioni delle insegnanti ed ai test effettuati, un riscontro molto importante nell'apprendimento e nell'integrazione nel gruppo dei bambini nonché una viva partecipazione e un forte stimolo al lavoro di gruppo anche in presenza di bambini con spiccati problemi cognitivi e/o psicologici. Inoltre nonostante la lunga durata del gioco i bambini anche più piccoli e nelle ultime ore della giornata di scuola mantengono un'alta attenzione al gioco. Si evidenzia una ampia condivisione dei saperi fra i bambini che vanno oltre a quelli prettamenti scolastici. Oltre ai test con i bambini è stato fatto un questionario rivolto alle insegnanti su una possibile digitalizzazione del progetto che è stata accolta molto favorevolmente soprattutto per quanto concerne l'aspetto economico vantaggioso della digitalizzazione.

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

non è possibile quantificare la partecipazione ad una piattaforma digitalizzata in quanto ancora non esiste ma per quanto riguarda lo svolgimento dal vivo il gioco coinvolge una o due classi alla volta per una o più giornate. finora, in circa 6 anni, al progetto hanno partecipato meno di un migliaio di alunni.

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)?:

Da 30.001 a 75.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Altro

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2008-05-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

che attraverso metodi didattici basati sul gioco si riesce ad ottenere una maggiore attenzione dai bambini e responsabilità dell'individuo quando trattasi di giochi a squadre.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

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

creare una piattaforma digitale di "a scuola con l'ecologo" per poter giocare fra diverse classi a distanza con la creazione di una piattaforma didattica connessa. Sviluppare un concorso, olympiade dell'ecosostenibilità, fra scuole della comunità europea.
didattica delle scienze [1] gioco ecologico [2] ecosostenibilità [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

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/scuola-con-lecologo>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/didattica-delle-scienze>

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

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ecosostenibilit%C3%A0>