



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Scrittura (ri)creativa

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Roma/Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto M. Massimo

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

School

Sito Web

<http://youtu.be/Cgw0yf7g0gE>

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):

Un nuovo concetto di scrittura creativa basata su tecnologia (tablet e Internet) e giochi di ruolo.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'idea iniziale, nata due anni fa dal prof. Daniele Ceccarelli e ancora attiva con un crescente numero di partecipanti, è stata quella di innovare profondamente il tradizionale corso di scrittura creativa mediante la potente sinergia creata da due ingredienti: tecnologia e gioco di ruolo. Il felice matrimonio tra i due succitati elementi genera un contesto fertile, nel quale si possono coltivare e portare a maturazione competenze quali la creatività, la collaborazione e la condivisione, tutto ovviamente in un clima ludico, propositivo e laboratoriale, dove gli studenti non sentano più il dovere di scrivere (e di ideare storie), ma il piacere di farlo. Nasce di conseguenza la volontà di creare storie digitali, alimentata dal piacere di ideare qualcosa insieme giocando, qualcosa che sia tangibile e concreto (avventure da proporre ad altri compagni, testi digitali, libri game digitali). Parallela diviene la motivazione ad autovalutarsi e a progettare pensando al destinatario (attitudine attiva, non passiva), volendo far sì che ciò che si progetta e che si scrive sia chiaro, originale, esteticamente appetibile e infine apprezzato.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2012-08-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi: saper guidare la creatività mediante tecniche opportune, saper fornire input per la genesi di idee, stimolare la chiarezza nell'esposizione, sia scritta, sia orale, utilizzare in modo opportuno le tecnologie e la rete, saper organizzare un contesto collaborativo, prendere atto delle responsabilità della condivisione del materiale, maturare abilità nell'improvvisazione, guadagnare abilità inerenti al testo regolativo, incrementare la capacità di utilizzare sequenze descrittive, narrative, dialogiche.

Mezzi: gioco di ruolo guidato, tablet, software di condivisione (Padlet, Google Drive, Thinklink), software di elaborazione (Keynote/ppt, Word/Pages e simili), mapping (Google Maps), libri game, elaborazione video (iMovie).

Risultati

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

Al link si trova un video doc su Youtube, documento fortemente rappresentativo ed esplicativo del progetto. Contenuto: spiegazione di tecniche, strumenti e obiettivi, breve intervento di una studentessa, esempio di un'attività ripresa dal vivo. La valutazione avviene sia in forma empatica (ritorno di entusiasmo), sia in forma empirica (ritorno positivo nel testing formale, ad esempio negli elaborati di italiano, oltre ai numerosi progetti come libri game, card game e giochi di ruolo di varia ambientazione sviluppati dagli studenti del laboratorio e proposti a studenti ospiti, dai quali si raccolgono giudizi, critiche e apprezzamenti).

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

Alcuni studenti dal primo al terzo anno della scuola secondaria di primo grado, un giorno a settimana, incontri da 90 minuti. La crescente adesione ha portato alla necessità di avviare

più corsi di livello avanzato. Un corso accoglie dai 15 ai 35 studenti.

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?:

Onorari

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Uso attivo e creativo delle tecnologie informatiche, valorizzazione di forme testuali non trattate dai programmi scolastici (librigame, regole e ambientazione di un gioco di ruolo, giochi di carte con ambientazione) fortemente motivanti per lo studio di discipline scolastiche (storia, religione, arte, geografia, etc.), sviluppo di competenze.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

[daniele ceccarelli](#) [1] [laboratorio](#) [2] [giochi di ruolo](#) [3] [padlet](#) [4] [istituto massimo](#) [5] [rpg](#) [6] [librogame](#) [7] [tablet](#) [8] [scrittura creativa](#) [9]

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/scrittura-ricreativa>

Collegamenti

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

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

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/giochi-di-ruolo>

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

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

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

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

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

[9] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scrittura-creativa>