



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Alveare

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Bisignano/Calabria

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

IC "G.Pucciano" Bisignano

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

School

Specify:

Autofinanziamento

Sito Web

<http://checlasse.jimdo.com/webmaster/>

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):

Dalle cornici su carta quadrettata all'uso di excel in una classe seconda

Project Summary (max. 2000 characters):

L'utilizzo di strumenti e programmi specifici risulta molto vantaggioso sia per gli alunni che apprendono normalmente, che hanno la possibilità di ottimizzare le loro potenzialità, sia quelli con disabilità, ai quali viene data la possibilità di integrare e sostenere l'apprendimento. La metodologia di lavoro utilizzata prevede un approccio attivo, in cui gli allievi vengono coinvolti in prima persona e resi soggetti consapevoli del proprio percorso, facilitati dalle nuove tecnologie nei processi di apprendimento. Il progetto prevede l'uso del programma excel in una classe della scuola primaria. Tra i materiali didattici disponibili è stato interessante quello dell'utilizzo del programma excel per la didattica della matematica, della tecnologia e dell'arte, in quanto alla fine del percorso, si riconosce anche il valore aggiunto della creatività dei bambini che, dopo qualche esercizio applicativo, hanno scatenato la fantasia costruendo dei veri e propri quadri "a celle". La metodologia di lavoro, esclusivamente laboratoriale, si è svolta inizialmente per gruppi per essere poi sviluppata individualmente ma con condivisione dei risultati. L'attività al computer è sempre stata preceduta da una fase pratica perché il bambino possa percepire, con chiarezza, la differenza fra realtà e "realtà virtuale". Il lavoro è stato avviato su carta quadrettata come base per il "foglio di lavoro" in excel. L'uso del programma non ha favorito solo la realizzazione di immagini geometriche (da semplici cornici a figure piane, robot, bambole, case, spirali, ecc.) ma ha anche sviluppato processi logico-matematici complicati per dei bambini così piccoli. Passare dal foglio quadrettato a quello di excel, inoltre, ha provocato una distorsione delle immagini (ad esempio i quadrati diventavano dei rettangoli) e la regolarità del progetto doveva essere corretta attraverso l'uso di artifici (riduzione dello spazio tra le colonne o ampliamento dello spazio tra le righe), provocando un processo di revisione e di autocorrezione. Predisporre alla progettualità e alla continua ricerca di soluzioni migliorative del proprio lavoro era, quindi, l'obiettivo didattico prioritario del progetto educativo. Alla fine del percorso le singole immagini sono diventate dei quadri, raccolti in un e-book e pubblicati sul sito della scuola.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-02-27 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Predisporre alla progettualità e alla continua ricerca di soluzioni migliorative del proprio lavoro. È sicuramente un notevole obiettivo educativo in ogni ambito disciplinare: l'approccio ai mezzi informatici consente agli alunni di sperimentare attività tradizionali attraverso mezzi tecnologici nuovi e nuove opportunità; di riesaminare il proprio modo di pensare e di rielaborare il sapere; di progettare e di realizzare; inoltre fornisce loro nuove occasioni per lo sviluppo della creatività, dell'elasticità mentale e dell'apprendimento. Il setting tecnologico
Il laboratorio del plesso in cui opero è costituito da:

- ? 16 Pentium 4, collegati in rete e con accesso ad Internet,
- ? 4 Intel Core2,
- ? 2 videoproiettori,
- ? 3 stampanti,

? 3 scanner,

? 1 LIM.

I PC non sono strumenti di ultima generazione, ma sono funzionanti e, considerato che anche molti SW sono stati acquistati nello stesso periodo, abbiamo una sufficiente varietà di programmi.

Risultati

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

La tecnologia ha una funzione importantissima perché gli strumenti tecnologici e i SW specifici, consentono una vera personalizzazione del percorso di apprendimento individuale: 1. sono utili agli alunni più dotati che non sono costretti ad annoiarsi? a sentir ripetere cose che già sanno e possono approfondire ed ampliare le loro conoscenze, 2. sono necessari agli alunni in difficoltà per poter seguire un percorso adatto ai loro deficit; 3. sono indispensabili agli alunni diversamente abili, sia fisici che psichici, per poter sviluppare tutte le loro potenzialità. Le tecnologie servono a: ? favorire l'organizzazione del sapere, attraverso la riflessione sui criteri e le metodologie adottate nella rappresentazione della realtà; ? potenziare la capacità di comunicare, fornendo la possibilità di sperimentare nuovi linguaggi (immagini, suono, ecc.) e di confrontarsi con gli altri; ? offrire strumenti per ampliare la creatività; ? favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo, al fine di utilizzare al meglio le conoscenze e le potenzialità di ciascuno.

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

L'attività è stata presentata all'evento Smart Education Technology Days, evento nazionale tenutosi a Napoli nell'ottobre 2014 quale buona pratica e tanti sono stati i contatti con docenti ed esperti del settore.

Sostenibilità

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

Da 3 a 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

Note eventuali:

Scuola Primaria Collina Castello classe 2^a

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2014-02-27 23:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

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

Bisogna riconsiderare il rapporto tra didattica e nuove tecnologie e andare al di là del modello strumentale, per considerare invece la multimedialità come risorsa per sviluppare un pensiero aggregativo e promuovere criticità.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

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

Rimodulazione del progetto con contenuti sempre più complessi, attraverso anche l'iscrizione della classe al Programma per il futuro - MIUR, per un approccio al pensiero computazionale. ambiente di apprendimento ^[1] -Uso delle tecnologie -Motivazione all'apprendimento -Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo -Partecipazione attiva alla didattica ^[2] Conoscere se stessi e gli altri attraverso l'arte servendosi delle nuove tecnologie ^[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/alveare>

Collegamenti

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

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione-all%E2%80%99apprendimento-didattic-0>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/conoscere-se-stessi-e-gli-altri-attraverso-l%E2%80%99arte-servendosi->