



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Prua verso l'EXCELLENZA! - 2

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Lecce / Puglia

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

ITES A. OLIVETTI

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

School

Specify:

FIS

Sito Web

<http://olivetti.armenise.net>

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 approccio innovativo e tecnologicamente all'avanguardia orientato all'insegnamento -

apprendimento del 21° secolo e basato su classi "virtuali" costituite da studenti provenienti da diverse classi reali dell'istituto scolastico, oltrepassando i rigidi confini spazio-temporali tipici di un approccio educativo tradizionale.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'esperienza, maturata sul campo in circa 25 anni d'insegnamento della disciplina informatica, delle difficoltà che molti giovani incontrano nell'affrontare con metodo il processo di risoluzione di sia pur semplici problemi, prima ancora della sua trasposizione in termini informatici, è la ragione principale alla base della proposta progettuale. L'intensa attività di ricerca condotta in oltre un decennio per far fronte a tali difficoltà ha portato dapprima alla messa a punto di una metodologia d'uso di Excel per la risoluzione di problemi (1^ metà anni 2000) e poi al software di supporto EXCEL4PS2SP per implementarla (fine anni 2000), in grado di orientare lo studente, riducendone al minimo il carico di lavoro. Gli ultimi anni hanno poi visto la sperimentazione di tali risorse attraverso paradigmi educativi basati sul blended-learning in Progetti di arricchimento dell'Offerta Formativa, indirizzati a studenti 1 o 2 classi. L'importante tappa evolutiva che ha portato infine al progetto qui presentato è quella del passaggio ad un approccio puro di e-learning, basato su classi virtuali costituite internamente alla scuola, in parallelo a quelle reali. Si tratta di un cambiamento dettato in parte dalla difficoltà crescente, anno dopo anno, a raggiungere gli obiettivi programmati in classi dalla composizione sempre più eterogenea quanto a motivazioni, interessi, capacità ma, soprattutto, disciplina e rispetto delle regole. Il target interessato dall'intervento è stato costituito da 2 classi virtuali, una per il 1° anno ed una per il 2°: i partecipanti sono stati selezionati, su base volontaria, tra quelli frequentanti l'istituto per i rispettivi anni di corso. I docenti, 2 oltre lo scrivente, hanno rivestito in gran parte il loro ruolo in modalità on-line-asincrona, ma sono stati adottati anche approcci sincroni, soprattutto per interventi individualizzati. Prevista anche la possibilità di classi "live" grazie all'integrazione della piattaforma WIZIQ con MOODLE.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-10-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Saper usare i fogli di calcolo per supportare un processo di Problem Solving (PS), sfruttandone le notevoli potenzialità con un utilizzo opportunamente orientato all'analisi del problema piuttosto che alla immediatezza dei risultati, troppo spesso ottenuti in modo empirico e disorganizzato. L'alto valore formativo insito nella progettazione del software, da sempre riconosciuto diffusamente ma relegato sino ad oggi per lo più nei trienni ad indirizzo specialistico, rappresenta una grande occasione per colmare il divario, sul piano del PS, dei nostri giovani del sud, rispetto a molti loro coetanei internazionali e di regioni settentrionali. Obiettivi formativi specifici sono, oltre al rafforzamento delle conoscenze/competenze degli ambiti disciplinari coinvolti nel progetto ed alla familiarizzazione con il software EXCEL, l'apprendimento del recente linguaggio di programmazione SCRATCH, prodotto dal MIT e specificatamente indirizzato ai ragazzi per renderne più agevole ed incentivarne l'avvicinamento alla progettazione del software: da questa prospettiva, il progetto è in forte assonanza con l'iniziativa ministeriale "Programma il futuro" varata nell'ultimo anno

scolastico, Importante obiettivo trasversale è quello di far familiarizzare lo studente con le competenze avanzate necessarie per trovarsi a proprio agio nella società del 21° secolo, globalizzata e basata sulla conoscenza. In particolare, il progetto mira a rafforzare il discente nelle 3 aree di competenza della costruzione della conoscenza, dell'autoregolazione e dell'uso dell'ICT per l'apprendimento e la collaborazione, tutte previste dall'approccio UNESCO ICT-CFT.

Le attività sono state svolte esclusivamente on-line, utilizzando una piattaforma MOODLE allestita nel Cloud di Amazon, condivisa anche dall'omonimo progetto avviato contemporaneamente a favore di n° 25 docenti della provincia di Lecce per promuovere la diffusione dell'intervento nell'area geografica del Salento a partire dall'A.S. 2015-16.

Risultati

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

La risposta degli studenti è stata numericamente inferiore alle attese in relazione alla frequenza, considerato che circa il 60% degli iscritti ha praticamente disertato il corso dagli inizi, con una percentuale del 25 sul totale che non si è nemmeno affacciata alla piattaforma, nonostante diversi inviti fatti anche personalmente, sia in classe che via mail. Ben diverso il discorso dal punto di vista qualitativo, con un 25% degli studenti partecipanti che hanno mostrato di gradire l'approccio didattico innovativo e tecnologicamente all'avanguardia, riuscendo ad ambientarsi sin da subito alla varietà di strumenti proposti ed appassionandosi al loro utilizzo. Anche i contenuti dispensati, coerenti con quanto nel documento di progetto, hanno suscitato forte interesse: nella 1a parte del corso i partecipanti hanno imparato a risolvere problemi con la metodologia EXCEL4PS2SP, impostando la soluzione di problemi multidisciplinari attraverso un software originale basato su Microsoft Excel. Nella 2° parte, è stato proposto l'uso del linguaggio Scratch per la codifica delle soluzioni già implementate in Excel4ps2sp. Da sottolineare, come fiore all'occhiello del progetto, l'accettazione dell'invito, sia pur da parte di un ristretto numero di studenti del biennio, di iscriversi ad un corso su Scratch sulla piattaforma all'indirizzo edx.org, che dispensa corsi online del MIT e di altre prestigiose università americane, naturalmente in lingua inglese: il risultato è stato eccellente, come attestato dalle risultanze dei test cui si sono sottoposti, inviando poi sulla piattaforma progettuale le pagine con la valutazione ottenuta. Ad avallare ulteriormente l'entusiasmo suscitato dall'intervento, si segnala la partecipazione di 3 studentesse al concorso nazionale di Scratch nel mese di Aprile con dei videogames autonomamente prodotti.

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

In 10-15 hanno frequentato mensilmente, ma con una forbice larga: un gruppo ha partecipato quotidianamente, weekend compresi! Hanno fruito liberamente del materiale a disposizione, anche sotto forma di link esterni, come per il corso su edx. Chiamato a risolvere problemi e valutato di volta in volta, il corsista ha controllato il proprio iter, anche con test auto-valutativi. Sul fronte opposto, i docente hanno svolto un monitoraggio in itinere, con possibilità di interventi tempestivi.

Sostenibilità

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

Meno di 1 anno

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?:

2012-10-30 23:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Gestione di classi virtuali attraverso piattaforme MOODLE installate su server locali e/o remoti; Metodologia EXCEL4PS2SP; programmazione in Scratch

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

Sì

Informazioni aggiuntive

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

1. Rendere strutturale nella scuola questo tipo di intervento, particolarmente idoneo per implementare interventi di recupero, eccellenza o, anche, diretti ad iniziative specifiche (ad esempio, preparazione alle prove INVALSI, olimpiadi disciplinari, etc.) 2. Estendere l'intervento attraverso una rete di docenti di materie tecnico-scientifiche (attualmente circa 20) dei bienni iniziali della secondaria superiore e della classe terminale del ciclo inferiore, con la possibilità di formare classi virtuali composte da studenti anche di scuole diverse.

cloud ^[1] MOODLE ^[2] classi virtuali ^[3] Excel ^[4] scratch ^[5]

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/prua-verso-l%E2%80%99excel%E2%80%A6lenza-2>

Collegamenti

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

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

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/classi-virtuali>

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

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