



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > BYOC - Bring Your Own Creativity

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Pagani, Salerno

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

IC Sant'Alfonso Maria de' Liguori di Pagani

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

School

**Specify:**

contributo delle famiglie in termini di device

## Sito Web

<http://arix2016.wixsite.com/students2dot0/projects>

## 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):**

Quest'anno, in linea con il PNSD (Azione #6 Politiche attive per il BYOD) la scuola ha deciso

di avviare una sperimentazione sull'utilizzo del proprio device, nella convinzione che è possibile superare l'ostacolo della mancanza di risorse finanziarie con un contributo da parte delle famiglie. La classe scelta è una classe prima di scuola secondaria di primo grado che si è autonoma di dispositivi mobili.

Il riferimento è il Creative Classrooms Lab, un progetto nel quale 45 insegnanti a livello europeo hanno sperimentato con l'uso di tablet nelle proprie classi condividendo poi i risultati della sperimentazione.

### **Project Summary (max. 2000 characters):**

#### **LA PAROLA AGLI STUDENTI**

BYOC-Bring Your Own Creativity è il nome del nostro progetto. L'insegnante ci ha spiegato che è importante mantenere sempre allenata la mente e sviluppare creatività, insieme a quella che lei chiama la "competenza digitale". Dice che dobbiamo costruirle noi le nostre conoscenze, che dobbiamo imparare a riflettere su quello che ci circonda e ad avere quello che lei chiama lo "spirito critico". E noi siamo bravissimi a comporre e scomporre, a costruire e a condividere. E per di più ci piace farlo ;) La prof ci carica materiali (che sono multimediali e interattivi) sul suo sito e nella nostra classe virtuale; noi guardiamo, leggiamo, riflettiamo, ne discutiamo in classe e poi trasformiamo tutto in un prodotto digitale ... sempre diverso!!! E lavoriamo sia in classe che a casa ... ma in modo diverso e piacevole ;)

Perché "BYOC - Bring Your Own Creativity"? L'acronimo lo abbiamo mutuato da BYOD - Bring Your Own Device", un nuovo metodo didattico (dal Piano Nazionale Scuola Digitale) che prevede l'uso di dispositivi elettronici personali durante le lezioni. Infatti, l'idea è quella di lavorare in classe, oltre che con la LIM, con i nostri dispositivi personali: smartphone e tablet. Scarichiamo la lezione, visualizziamo testi, immagini, video e audio, prendiamo appunti, utilizziamo app per creare i nostri prodotti, segniamo sul telefonino, a mo' di diario, i compiti da fare a casa, cerchiamo immagini, registriamo o riassumiamo la spiegazione dell'insegnante, fotografiamo un testo o quello che è scritto sulla lavagna di ardesia. Impariamo a fare un uso corretto, consapevole e proficuo di questi device.

## **L'esperienza in dettaglio**

0. Consegna di una lettera di illustrazione del progetto e di una liberatoria alle famiglie, allo scopo di condividere e rendere «consapevoli»
1. Scelta dell'app per la classe virtuale (es. Edmodo)
2. Costituzione della classe virtuale e condivisione di una Netiquette?
3. Introduzione alla didattica con le ICT
4. Preparazione: il docente sceglie l'argomento da affrontare; prepara il framework concettuale, il compito/consegna, il materiale utile per gli alunni; carica il materiale online, in classe virtuale; carica in piattaforma e illustra il compito da svolgere con strumenti digitali
5. Sviluppo del compito: la classe divisa in gruppi eterogenei svolge il compito con l'ausilio del materiale fornito.
6. Preparazione e creazione del prodotto digitale: al termine del lavoro di ricerca, di scrittura, di organizzazione dei contenuti
7. Monitoraggio: realizzato in itinere attraverso osservazione sistematica, una bacheca per la raccolta di feedback, un questionario online, sondaggi da piattaforma e-learning
8. Revisione: effettuata con il supporto della LIM (momento di metariflessione cognitiva).
9. Pubblicazione dei prodotti sul sito/repository:
10. Documentazione/condivisione/pubblicizzazione: su sito scolastico o canali social.
11. Il caffè digitale: coinvolgeremo il collegio docenti in piccoli percorsi formativi «il caffè digitale» allo scopo di condividere la pratica didattica e renderla replicabile

## **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2017-01-01 00:00:00

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

### **In linea con il PNSD**

- Azione #4 Ambienti per la didattica digitale per una didattica laboratoriale. Innovazione degli ambienti di apprendimento
- Azione #6 Politiche attive per il BYOD
- Azione #15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Azione #23 Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici

### **In linea con gli ambiti di azione dell'animatore digitale**

- Formazione interna - Laboratorio finale di formazione per i docenti della scuola | Condivisione della buona pratica sul repository della scuola
- Coinvolgimento della comunità scolastica - Workshop con i genitori degli alunni | Pubblicizzazione sul sito della scuola
- Creazione di soluzioni innovative - Sperimentazione di nuovi scenari di apprendimento

## **Risultati**

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

Monitoraggio realizzato con : - Osservazione sistematica - Bachecca di feedback -  
Questionario online con Google Forms - Sondaggi in itinere da piattaforma e-learning  
Valutazione realizzata con: - restituzione alla LIM (momento di metariflessione cognitiva). -  
scaletta per debriefing - rubrica di valutazione - rubrica di autovalutazione - griglia di  
osservazione sistematica La valutazione è sia di processo che di prodotto

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

Docenti della scuola, studenti e genitori interagiscono attraverso una classe virtuale sviluppata in Edmodo.

## **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?:**

No

**Since when?:**

2017-01-01 00:00:00

## **Trasferibilità**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

Sì

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

L'utilizzo delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) nella pratica didattica quotidiana.

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

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

**Allegati:**

 [Buone pratiche di BYOD](#) [1]

[BYOD](#) [2] [PNSD](#) [3] [tablet](#) [4] [didattica per competenze](#) [5] [buona pratica](#) [6]

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/byoc-bring-your-own-creativity>

### **Collegamenti**

- [1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/2.\\_buone\\_pratiche\\_byod.ppt](http://2017.gjc.it/sites/default/files/2._buone_pratiche_byod.ppt)
- [2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/byod>
- [3] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/pnsd>
- [4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tablet>
- [5] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/didattica-competenze>
- [6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/buona-pratica>