



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Nuovi scenari di apprendimento per una didattica per competenze

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Cava de' Tirreni, Salerno

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

Scuola Secondaria di I grado Galvani Opromolla di Angri

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

School

## Sito Web

[http://www.ariannapisapia.com/we\\_speak\\_english/2015\\_2016/index.htm](http://www.ariannapisapia.com/we_speak_english/2015_2016/index.htm)

## 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):**

Rovesciamo la classe, lavoriamo collaborativamente e costruiamo i nostri contenuti didattici digitali!!!

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

## **Il caso**

I ragazzi di scuola secondaria di I grado dimostrano spesso demotivazione e si distraggono costantemente durante le ore di Inglese dedicate allo studio della civiltà.

Inoltre, l'aula è caratterizzata da una totale assenza di device: non abbiamo la LIM, non abbiamo tablet, i ragazzi non possono usare gli smartphone.

## **La soluzione**

Rovesciamo la classe: sperimentiamo la flipped classroom e arricchiamola con la produzione di contenuti digitali. In classe il tempo è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. Il docente non è più dispensatore di conoscenza, ma diventa tutor e "mentor", regista dell'azione pedagogica. A casa gli studenti scaricano e visionano video, audio, contenuti interattivi, dispense appositamente preparate dal docente (materiali e-learning) e lo fanno secondo i propri personali ritmi di apprendimento.

A questo fa seguito il secondo scenario di apprendimento: la Content Creation. Il docente richiede agli studenti la preparazione di un prodotto digitale attraverso il quale spiegare la tematica precedentemente discussa. In gruppo gli studenti elaborano il prodotto digitale e lo caricano in piattaforma. Il docente opera le opportune correzioni e valida il contenuto.

Il tutto grazie ad una piattaforma e-learning che consente lo scambio di esperienze e la condivisione di idee e risorse.

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

2016-02-01 00:00:00

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

- di apprendimento
- di cittadinanza
- emotivo-motivazionali
- socio-relazionali

sviluppati attraverso una didattica per competenze all'interno di nuovi scenari di apprendimento

## **Risultati**

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

cognitivi (capacità di studio e approfondimento autonomo, efficace processo di memorizzazione e acquisizione di informazioni disciplinari, capacità di individuare collegamenti e relazioni tra le informazioni, capacità creative e di produzione originale, processi di apprendimento metacognitivo/riflessivo, capacità di problemsolving) socio-relazionali (capacità di collaborare, capacità di lavoro autonomo e responsabile, capacità di

condividere regole, capacità di lavorare cooperativamente in gruppo, positivo rapporto tra gli studenti, positivo rapporto tra la classe e l'insegnante) comunicativi (capacità di utilizzare con proprietà i linguaggi delle discipline, capacità di comunicare in modo efficace, capacità di comunicare con le nuove tecnologie) emotivo-motivazionali (motivazione verso la disciplina di studio, motivazione verso le attività scolastiche in generale, migliore senso di autostima ed autoefficacia, atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica) tecno-didattici (abilità diffusa nell'uso delle tecnologie, competenze critiche nell'uso delle tecnologie, capacità di scegliere e organizzare i contenuti digitali, utilizzo delle tecnologie per supportare l'acquisizione delle informazioni, per supportare processi di costruzione della conoscenza, per supportare processi volti alla condivisione, partecipazione, collaborazione) organizzativo-gestionali (positivo rapporto tra scuola e territorio, positivo rapporto tra scuola e famiglie, collaborazione tra docenti, diffusione di competenze tecno-didattiche tra docenti, cultura scolastica positiva rispetto all'uso delle tecnologie nella pratica didattica)

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

- E' stata scelta una piattaforma di VLE free (Edmodo) che consentisse il facile scambio di risorse, di commenti, la realizzazione di quiz, con un'interfaccia molto simile al più noto social network (Facebook)

- Tutti gli alunni delle mie classi utilizzano la piattaforma

## **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?:**

2016-02-01 00:00:00

## **Trasferibilità**

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

Sì

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


non comprendo la domanda

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

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

**Allegati:**

 [materiali.zip](#) [1]

 [scenari\\_flipped\\_content\\_creation.pdf](#) [2]

[content creation](#) [3] [flipped classroom](#) [4] [collaborative learning](#) [5] [scenari di apprendimento](#) [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/nuovi-scenari-di-apprendimento-una-didattica-competenze>

### **Collegamenti**

[1] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/materiali.zip>

[2] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/scenari\\_flipped\\_content\\_creation.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/scenari_flipped_content_creation.pdf)

[3] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/content-creation>

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

[5] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/collaborative-learning>

[6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/scenari-di-apprendimento>