



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > RUMORS - Notiziario on line

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Vittoria

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto Comprensivo Statale "FILIPPO TRAINA"

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

School

Sito Web

www.icstraina.gov.it

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):

L'idea del progetto scaturisce da una pluralità di considerazioni legate all'influenza che le tecnologie e il web esercitano sui ragazzi e a come poterne incrementare l'utilizzo a scuola. Le grandi innovazioni tecnologiche hanno reso alla portata di tutti non solo la fruizione dei

linguaggi della musica, della comunicazione e dell'arte, ma anche la loro possibile produzione. Un fermento, una rivoluzione che non possono rimanere fuori dalla scuola. I giovani, sempre più padroni delle tecnologie e delle conoscenze che al loro utilizzo sottendono, sono oggi i soggetti attivi di questo processo relazionale, informativo, comunicativo, estetico, che ha come terreno di espansione le possibilità offerte dalla rete. Per questo, la nostra scuola ha attivato un Canale YouTube e allestito un laboratorio WebTV, che potrà diventare luogo di sperimentazione e di buone pratiche legate al mondo della multimedialità e del digitale.

Tra queste trova la sua collocazione l'idea del videogiornale.

La realizzazione di servizi giornalistici, interviste, video-rubriche, offre la possibilità di attivare esperienze educative e formative, negli ambiti disciplinari, con l'utilizzo di tecnologie innovative, permette di potenziare gli ambiti relazionali e innalzare i livelli cognitivi degli studenti; facilita l'apprendimento e stimola le capacità comunicative; favorisce la partecipazione attiva di ogni alunno alla vita culturale e relazionale della classe, permettendo una migliore qualità della vita a scuola e una maggiore apertura verso l'esterno.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto prevede la realizzazione di un Notiziario periodico on-line.

Il Notiziario ha un suo format, definito nelle prime fasi del progetto. Probabilmente in itinere potrà subire aggiustamenti, ma lo schema di massima per la versione completa è il seguente:

- ? Copertina/ editoriale;
- ? Sigla;
- ? Lettura delle notizie;
- ? Presentazione e lancio dei servizi;
- ? Intervista/e ad eventuali ospiti;
- ? Una o più rubriche di approfondimento;
- ? Eventuali informazioni di servizio;
- ? Video-chiusura.

Inoltre, trattandosi di notiziario on-line, inserito nell'ipotetico palinsesto della WebTv di prossima attivazione, avrà anche un formato web. Utilizzerà i canali comunicativi della scuola (sito, pagina facebook, canale Telegram) per la diffusione. È auspicabile inoltre la creazione di un'app per dispositivi mobili. Ma per il momento il progetto si limiterà alla realizzazione concreta del notiziario.

La realizzazione della video-sigla è stata una sorta di spin-off del progetto.

Considerando la notevole diversità delle attività necessarie alla realizzazione della sigla rispetto a quelle del notiziario ed essendo ad esse propedeutiche e non cicliche (la sigla verrà realizzata una sola volta), si è ritenuto opportuno progettare uno specifico percorso strutturato, che parte dall'elaborazione di un'idea, per poi svilupparla in termini di stesura di una piccola sceneggiatura, corredata da storyboard, per poi passare alla fase tecnico-pratica di realizzazione della scena, del set e delle riprese. Si propone di utilizzare la tecnica della stop motion. In parallelo i ragazzi sono guidati nella composizione di un brano musicale per la colonna sonora. Infine si passerà alla fase del montaggio e della post produzione. Il tutto avverrà utilizzando strumenti digitali open source o comunque in dotazione della scuola.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-02-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

- ? Educare gli alunni all'utilizzo consapevole del web e dei media;
- ? Favorire e promuovere la padronanza dei linguaggi della multimedialità;
- ? Potenziare gli ambiti relazionali e innalzare i livelli cognitivi degli studenti;
- ? Favorire la partecipazione attiva di ogni alunno alla vita culturale e relazionale a scuola e nella società;
- ? Intensificare l'interazione scuola-società, raccontando notizie, aprendosi al territorio raccogliendo interviste ed ospitando personaggi.
- ? Migliorare l'interazione costruttiva tra i ragazzi e tra loro e gli insegnanti, imparando sempre più a fare gioco di squadra;
- ? Favorire nuovi stili cognitivi nello studio di un argomento, nell'indagine, nella comunicazione e nella progettazione;
- ? Realizzare servizi giornalistici curando la produzione scritta e orale;
- ? Preparare e realizzare interviste;
- ? Conoscere alcune tecniche di montaggio e di manipolazione dei file audio/video;
- ? Acquisire competenze digitali;
- ? Migliorare il grado di autostima e di autoefficacia e i processi di integrazione.

Risultati

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

Questa esperienza è stata un'ottima occasione di crescita per lo spirito collaborativo insito nelle attività, in cui ognuno contribuisce al raggiungimento della stessa finalità. Sono migliorate le dinamiche relazionali tra pari e con gli insegnanti. Si sono sperimentate nuove modalità operative caratterizzate da un notevole contenuto tecnologico. Infine, essendo percorsi che coinvolgono attivamente diverse discipline, sono state un buon pretesto per veicolare tra gli insegnanti la possibilità di un approccio didattico innovativo, in cui l'utilizzo delle ITC e del digitale gioca un ruolo fondamentale nell'organizzazione del processo cognitivo. La misurazione dei risultati raggiunti, collettivamente e individualmente, è stata effettuata ricorrendo agli strumenti valutativi propri della didattica per competenze e del compito autentico (osservazione, rubrica di valutazione, autovalutazione...). A tal fine, ma anche per avere una organizzazione ben strutturata delle attività, si è fatto uso di un Network di mappatura dei corsi di studio (Curriculum Mapping).

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

Il progetto è stato adottato come "Compito autentico" per le classi seconde della secondaria di 1° grado (sei classi mediamente composte da 24 alunni). Il progetto proseguirà e potrebbe anche coinvolgere le quarte e quinte classi della primaria.

Inoltre, dà visibilità all'esterno, utilizzando i canali comunicativi della scuola (sito, pagina facebook, canale Telegram, canale YouTube) per la diffusione. Inoltre sarà inserito

nell'ipotetico palinsesto della WebTv di prossima attivazione. È auspicabile inoltre la creazione di un'app per dispositivi mobili. Ma per il momento il progetto si limiterà alla realizzazione concreta del notiziario.

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?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

Preciso che il Videogiornale è un'attività che molte scuole praticano, ciò non significa che il mio progetto sia stato replicato. Semmai sono stato io a prendere spunto da altre iniziative.

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

Questo percorso, fin dai primi momenti operativi, è stato accolto con entusiasmo e curiosità da parte dei ragazzi. In effetti il suo sviluppo ha offerto molteplici situazioni di apprendimento: dalla creatività agli aspetti pratici, dall'elaborazione di un progetto alla sua realizzazione, dalle attività manuali all'uso di strumenti digitali, dalla rielaborazione di brani musicali alla produzione di video.

La principale sfida (anzicchè lezione) di questo percorso risiede nella felice commistione tra l'uso di strumenti didattici ed operativi tradizionali con l'uso di tecnologie digitali innovative, dove queste ultime non sono usate in funzione sostitutiva, ma di modificazione e ridefinizione dei processi cognitivi (per citare il modello SAMR). Questo modo di far convivere tradizione e nuovi strumenti è non solo necessario, ma sta alla base di quel criterio di inclusione che rifiuta la logica dell'aut-aut (o digitale o tradizionale).

Un'altra importante sfida consisteva nel garantire l'inclusione di ogni ragazzo nelle attività del progetto. Anche gli alunni con difficoltà hanno partecipato con entusiasmo, proponendo le loro idee, contribuendo ai dibattiti (superando quindi quell'atteggiamento di autoesclusione dalle attività della classe che spesso adottano durante le attività disciplinari tradizionali) e vedendo riconosciuto il valore del loro lavoro all'interno dei gruppi e della classe.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

La principale criticità incontrata, in parte preventivata nella progettazione, l'ho riscontrata


nella fase del montaggio e della post-produzione in cui erano previste attività da svolgere in una sola postazione pc, per cui i ragazzi, guidati dall'insegnante, si sono alternati nel lavoro in gruppi di due o tre alunni. Anche se avevo previsto che gli altri avrebbero assistito alle operazioni osservando le varie operazioni sulla LIM collegata al computer, non sempre si riusciva a catturare la loro attenzione, vuoi per la situazione passiva, vuoi anche per la complessità del software. Quindi, per evitare cali di attenzione, in questa fase ho preferito lavorare solamente con piccoli gruppi di tre/quattro alunni che si sono alternati.

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

In futuro auspico che questo progetto possa andare avanti, perfezionandosi, coinvolgendo altri alunni e insegnanti. L'ambizione, già in incubazione, è quella di giungere alla produzione di notiziari trasmessi in diretta streaming.

Allegati:

 [rumors-notiziario_on_line_.pdf](#) [1]

 [rumors-notiziario_on_line_link.pdf](#) [2]

COMUNICAZIONE ? INFORMAZIONE ? APPROFONDIMENTO - MULTIMEDIALITÀ ?
STORYTELLING ? BYOD ? PODCASTING ? COMPITO AUTENTICO [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/rumors-notiziario-line>

Collegamenti

[1] http://2017.gjc.it/sites/default/files/rumors-notiziario_on_line_.pdf

[2] http://2017.gjc.it/sites/default/files/rumors-notiziario_on_line_link.pdf

[3] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/comunicazione-%E2%80%93-informazione-%E2%80%93approfondimento-multimedialit%C3%A0-%E2%80%93-storytelling>