



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Progetto il mio futuro

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Napoli

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

SSIG "PIRANDELLO-SVEVO"

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

School

**Specify:**

Costo 0 Nessun finanziamento . Solo risorse della scuola

## Sito Web

youtube

## 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):**

Il ?TgR Campania Pirandello-Svevo? è un prodotto multimediale pensato per raccontare e

vivere se stessi, le esperienze scolastiche e gli spazi. L'uso delle più avanzate tecnologie, quali Google Drive, PowerDirector, piattaforme Opensource, software di editing video e recording audio, nonché il ricorso ai principi basilari della didattica inclusiva, hanno dato forma ad un "compito autentico", che ha coinvolto, in maniera fattiva e propositiva, gli alunni e tutte le componenti scolastiche configurando il contesto come una comunità che "cresce insieme".

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

Il progetto destinato alle classi terze di una scuola secondaria di primo grado, relativamente al conseguimento delle competenze progettuali, individuate nel PTOF d'istituto, in riferimento al quadro più ampio delle competenze chiave per l'apprendimento, realizza un percorso d'innovazione didattica finalizzato all'acquisizione di competenze di problem setting and solving dei nativi digitali nell'ottica d'invogliare i ragazzi al corretto e consapevole utilizzo delle più avanzate tecnologie.

Gli ambienti di apprendimento sono stati pensati come luoghi flessibili dove tutto si trasforma in maniera funzionale alle attività da svolgere: da aula, a laboratorio, a set, a studio, per registrare servizi di attualità o d'informazione. Le metodologie più svariate, role playing, flipped classroom, cooperative learning, peer education etc., hanno supportato gli studenti nei momenti di pianificazione delle attività e realizzazione dei prodotti intermedi.

Per questo abbiamo immaginato il progetto e la sua evoluzione come un ambiente d'apprendimento duale, cioè virtuale e reale, nel quale rispondere ai bisogni educativi dei nostri alunni: il cambiamento in atto della nostra società rende necessario innovare la prospettiva di insegnamento/apprendimento e ripensare strumenti, metodologie e ambienti che consentano agli studenti di acquisire competenze disciplinari e trasversali maturando quelle SKILLS FOR LIFE ormai irrinunciabili.

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

2017-02-01 00:00:00

### **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Il risultato più importante è stato sicuramente la capacità degli alunni di collaborare nella progettazione e nella realizzazione di un percorso condiviso in cui ciascuno ha dato il suo contributo personale, formulando ipotesi di lavoro, ascoltando le idee altrui, impegnandosi nella risoluzione dei problemi emersi, mettendo in campo competenze personali, partecipando con interesse ed entusiasmo alle diverse attività. Gli allievi hanno imparato a: - raccogliere idee e ipotizzare possibili piste di lavoro attraverso brainstorming e cooperative learning ; - valutare le idee emerse verificandone l'effettiva fattibilità; - riprogettare il percorso individuando soluzioni alternative.

### **Risultati**

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

L'obiettivo principale del progetto è stato quello di guidare gli allievi alla consapevolezza del

mezzo tecnologico e all'utilizzo di software per condividere e informare gli altri sui vari aspetti della loro realtà. Obiettivo non secondario è stato il mettersi in gioco, perché ogni studente sia risorsa consapevole per se stesso, per gli altri, per il contesto in cui vive.

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

In alcune fasi del progetto si sono interfacciati diversi docenti e i loro gruppi-classe a cui sono stati somministrati diversi questionari (prioritariamente attraverso Google drive) necessari alla rilevazione dei dati d'indagine per realizzare i diversi servizi del Tg. Nelle fasi attive di registrazione hanno preso parte alle interviste diversi operatori scolastici: Dirigente Scolastico, docenti, operatori del servizio civile in appoggio alla scuola, ingegnere informatico per l'organizzazione di archiviazione nella biblioteca.

Al progetto ha preso parte una classe terza composta da 31 allievi della Secondaria di Primo Grado

## **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?:**

2017-09-01 00:00:00

## **Trasferibilità**

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

No

**Where? By whom?:**

Alta fruibilità poiché il progetto è replicabile in istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado.

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

Il progetto diventa un mezzo per raccontare e raccontarsi. L'aspetto emotivo non è affatto trascurabile in quanto il rivedere e rivedersi rappresenta un collante per migliorare le dinamiche relazionali del gruppo-classe.

Risulta particolarmente indicato per le classi terze perché tale compito di realtà, a chiusura di un basilare segmento formativo, proietta i ragazzi nel prossimo-futuro contribuendo fortemente all'acquisizione di competenze progettuali nel più ampio spirito di iniziativa e imprenditorialità.

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

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

L'utilizzo di mezzi più idonei avrebbe contribuito a migliorare la qualità del prodotto realizzato durante le fasi di registrazione.

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

È auspicabile che il progetto possa replicarsi coinvolgendo risorse e competenze della scuola in maniera più ampia. Per i ragazzi in uscita, che sono stati i fruitori e i protagonisti del progetto, ci auguriamo che questa esperienza formativa sia un bagaglio di risorse a cui attingere durante la loro futura carriera scolastica.

**Allegati:**

 [Link del prodotto: TgR CAMPANIA SSIG "PIRANDELLO-SVEVO"](#) <sup>[1]</sup>

[TgR Campania SSIG](#) <sup>[2]</sup>

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/progetto-il-mio-futuro>

**Collegamenti**

[1] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/https.docx>

[2] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/tgr-campania-ssig>