Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Project Location

Country: Italy
City: Lauria- Basililicata

Organization

Organization Name: Istituto Comprensivo "D.Lentini"
Organization Type: Public Institution
Specify: nessun finanziamento

Website

Collegamenti al progetto e ad alcuni dei suoi risultati prodotti : Il nostro TwinSpace con il planner di tutti i nostri percorsi compiuti all'interno del progetto (coding , realtà aumentata , giochi e anche autovalutazioni) : http://twinspace.etwinni

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Un grattacielo con fondamenta solide (procedure base della formazione innovativa) e un numero di piani indefinito e variabile (ogni piano un obiettivo formativo che si autogenera spontaneamente)

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto può essere sintetizzato nella definizione di Multilevel tecnology learning , una formazione multilivello con l’ausilio della tecnologia che prevede una serie di linee guida o procedure che gli insegnanti perseguono al fine di soddisfare gli obiettivi primari ovvero Cittadinanza Digitale , Tecnologia di alfabetizzazione e Competenza Informativa (I – Lite) applicati alla matematica,all’italiano,agli studi sociali e all’inglese,
I risultati conseguiti ,l’interazione con gli alunni ,l’utilizzo di nuovi supporti informatici, documentati opportunamente su Twin Space, generano a loro volta degli obiettivi secondari altrettanto importanti nel perfetto spirito del Learning by doing, (formazione cosidetta multilivello)che a loro volta generano altri obiettivi innescando in questo modo un interazione senza soluzione di continuità che consente di attualizzare la formazione scolastica ed adeguarla alla rapida evoluzione tecnologica.
Obiettivo del progetto è di formare alunni 2.0 e quindi di contribuire all’evoluzione dell’ insegnamento e della forma mentis scolastica in modo da consentire di apprendere ed assimilare più agevolmente le competenze del 21°secolo e creare nuovi modelli formativi.
E’stato implementato nel mese di settembre 2014 , si è concluso al termine dell’anno scolastico 2014-2015 e vi hanno preso parte alcune classi di scuola primaria di Malta, Polonia, Irlanda, Bulgaria.

How long has your project been running?

2014-10-30 23:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Nel progetto l’insegnamento e il conseguente apprendimento degli alunni si è focalizzato sulle competenze del 21° secolo. I ragazzi hanno imparato a utilizzare la tecnologia digitale, ma soprattutto hanno acquisito la conoscenza di quando e come utilizzare questa tecnologia per realizzare, individuare, comprendere, utilizzare e creare informazioni utilizzando tecnologie informatiche. Questo progetto eTwinning delinea l'uso della tecnologia strategica per individuare e valutare le informazioni, connettersi e collaborare con gli altri, produrre e condividere contenuti originali e utilizzare Internet e strumenti tecnologici. Essa esplora categorie quali le competenze digitali di alfabetizzazione, apprendimento e capacità di innovazione, nonché le proprie esperienze di vita. I bambini hanno lavorato in coppia o in piccoli gruppi, perché crediamo che l'apprendimento collaborativo non è solo un approccio innovativo, ma anche perché siamo convinti che processi di apprendimento collaborativo sviluppino comunicazione vitale, abilità interpersonali e intellettuali richiesti nella nostra società moderna.

Results

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

Il progett
incorpora
Informati
capacità
modo ap
trovare in
validità; l

Tecnologia alfabetizzazione: la capacità di selezionare e utilizzare una varietà di software, applicazioni,dispositivi mobili,strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. • Ricerca- Paesi partner (cultura generale), del corpo umano (Science) •Creazione di eBook (alfabetizzazione)riviste digitali(alfabetizzazione) •Creazione di un sito web (St. Sociali + Alfabetizzazione.) • la capacità di saper selezionare e utilizzare software,applicazioni,dispositivi mobili, strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. • Realtà Aumentata (Studi Sociali,Alfabetizzazione) • Presentazioni(Alfabetizzazione,Studi Sociali) • Creazione di filmati(St.Sociali) • QR Coding(matematica) • Codifica(Matematica,Programmazione) • Ricerca online(Alfabetizzazione,Studi Sociali) • Game-Based Learning (Scienze) •Digital Citizenship:la capacità di saper utilizzare la tecnologia in modo appropriato e responsabile. •Video conferenza, •E-safety • Youtube • Siti di ricerca

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

Tutto è st
comunica
sezione r
lavoro.La
nate graz
lavoro de
feedback

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Less than 1 year
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Other
Is your project economically self sufficient now?: No
Since when?: 2015-06-29 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il progetto, inserito nel P
sensibilizzato e orientat
integrazione multicultura
Settimanalmente le attiv
classi partecipanti, vann
dei contenuti vanno ad i
anche con la comunità l
Interdisciplinarietà , colla
didattica , lingua inglese
motivazione da tutta la c
ricaduta sulla didattica e
Attraverso una vasta ga
conseguente sviluppo d
valutazione – opzioni –
consapevoli attraverso l
diversi strumenti tecnolo

che la tecnologia venga incorporata in modo che i bambini possono gestire il proprio apprendimento e ne diventano gli artefici. Un'esperienza del genere può diventare straordinariamente positiva e permettere di sviluppare metodi di insegnamento innovativi e facilitatori di apprendimento. Il progetto ha attirato l'interesse di colleghi e genitori, in Italia come a Malta, che sono stati coinvolti attivamente. Essi sono stati tenuti informati, ci hanno aiutati con le nostre attività e sono stati invitati a partecipare alle videoconferenze o hanno commentato video in streaming o immagini . Il vantaggio principale nell'utilizzo efficace della tecnologia è che ha consentito di velocizzare , condividere e rendere più friendly l'apprendimento , e questo ha giocoforza garantito la crescita personale di tutti i soggetti coinvolti.

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

Background Information

Formazione multilivello [1] learningapps [2] khaoot [3] padlet [4] mindomo [5] coding [6] twinspace [7]

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

Source URL: https://www.gjc.it/en/progetti/we-explore-we-create-we-evaluatewe-are-digikids

Links
[1] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/formazione-multilivello
[2] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/learningapps
[3] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/khaoot
[4] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/padlet
[5] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/mindomo
[6] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/coding
[7] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/twinspace