Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Rionero in Vulture, Basilicata

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo " Ex Circolo Didattico" Rionero in Vulture
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

http://elaboriamo.blogspot.it/

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Creazione di un ambiente di apprendimento significativo e motivante, capace di orientare in maniera efficace gli alunni nel mondo dell'informazione e della conoscenza ed ampliare le loro possibilità di integrazione, partecipazione e relazione nella società in cui vivono.

Project Summary (max. 2000 characters):

Le classi interessate nel presente progetto vedono la presenza, accanto ad alunni ben dotati, di alunni che presentano varie difficoltà di apprendimento (scarsa motivazione ad

apprendere, lentezza nell'apprendimento, iperattività, provenienza da paesi stranieri o da famiglie socio - culturalmente svantaggiate, disabilità). Si è avvertita così l'esigenza di creare un ambiente di apprendimento più motivante e coinvolgente, in grado di superare la tradizionale lezione frontale e di avvicinare maggiormente gli insegnanti al mondo degli alunni in modo da utilizzare un linguaggio a loro più consono per coinvolgerli attivamente nel processo di insegnamento/apprendimento e garantire a tutti il raggiungimento positivo di traguardi ormai indispensabili nella società dell'informazione e della globalizzazione. Le attività proposte, infatti, students centered and problem based, mirano a sviluppare importanti competenze della società del 21° secolo: da quelle comunicative, a quelle digitali , a quelle culturali, allo spirito di iniziativa ed intraprendenza, all'imparare ad imparare collaborativamente. Tramite questo progetto gli alunni hanno avuto la possibilità di sperimentare ed acquisire importanti strategie metodologiche: dall'uso narrativo del linguaggio digitale, alla gestione consapevole dell'informazione, alla rielaborazione creativa delle conoscenze acquisite, all'integrazione dell'esperienza reale con quella virtuale, alla condivisione delle proprie conoscenze ed esperienze con la più vasta comunità. Particolarmente significativo è apparsa la creazione del blog come luogo di archiviazione, elaborazione condivisione di conoscenze; l'utilizzo di animazioni (es. Pivot) e di comics; documentazioni multimediali di esperienze realizzate; un ebook di storia con Didapages (http://elaboriamo.altervista.org/Noipiccolistorici/ [1]); dei giochi con Jclick (http://elaboriamo.altervista.org/vocali/ [2]) altri sono archiviati sul sito http://elaboriamo.altervista.org/ [3] ed un learning object (http://elaboriamo.altervista.org/Rionero/ [4]); mappe concettuali di storia e geografia; una mappa interattiva sulle prime civiltà storiche (http://elaboriamo.blogspot.it/2014/04/le-prime-civilta-storiche.html [5]) ; linee del tempo; collaborazione al progetto Pinocchio nella rete (http://pinocchionellarete.wordpress.com/ [6]); partecipazione al progetto nazionale " A scuola di legalità" http://progettolegalita.jimdo.com/ [7] in cui gli alunni hanno realizzato un'ebook ed hanno collaborato alla creazione di un calendario interregionale sui diritti dell'infanzia (http://elaboriamo.blogspot.it/2012/12/calendario-interregionale-sui-diri... [8]); testi di scrittura creativa ed attualità; partecipazione al giornale d'istituto Children reporters (http://www.alboscuole.it/TemplatePRESS.aspx?CI=26565m1d2toxjfvxnt0r2hfrw... [9]); collaborazione con il giornale PRIMARIANEWS (http://www.diregiovani.it/ [10]); attività di collaborazione europea tramite eTwinning. Oggi il blog rappresenta per noi un importante repository di esperienze e conoscenze su cui gli alunni possono sempre ritornare per rivivere quello che abbiamo fatto insieme a scuola, per ripetere le cose che abbiamo appreso o semplicemente esercitarsi utilizzando le risorse messe a disposizione.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2009-09-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

OBIETTIVI
Migliorare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento.
Rendere attivi e protagonisti gli alunni.
Integrare il sapere formale acquisito a scuola con il sapere informale acquisito nell'ambiente extrascolastico.
Potenziare le capacità comunicative, creative, critiche e riflessive degli alunni.

Educare gli alunni alla pratica del lavoro cooperativo (a cominciare dal lavoro in piccoli gruppi al raccordo con ambienti di apprendimento più distanti).
Imparare ad imparare
Valorizzare le abilità ed i talenti individuali di tutti gli studenti grazie all'uso di procedure pedagogiche e ambienti di apprendimento più creativi e stimolanti.
Favorire il successo formativo di tutti gli alunni
STRUMENTI
WEB 2.0 (blog, pubblicazioni WEB; mappe concettuali, animazioni, foto e video editing, slides), ebook, learning object, videoconferenze, eTwinning

Risultati

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

I risultati
ampliame
aumentat
dover co
gli alunni
coloro ch
interessa
cooperati
più timidi
dei proble
proprio la
consegue
dalla tota
per cui gl
lavorare i
prestand
attenzion
generale
gestione
lavoro sc

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

Alunni de
esterna. I

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Più di 6 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
Note eventuali: Istituto Comprensivo
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2014-04-29 22:00:00

Trasferibilità

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

Un uso consapevole e responsabile degli strumenti ICT può contribuire alla realizzazione di un ambiente di apprendimento significativo e motivante, in grado di valorizzare le capacità e potenzialità di ogni alunno, guidandolo verso positivi traguardi di apprendimento e favorire l'acquisizione di competenze che mettono in grado il soggetto di elaborare soluzioni a tutti quei problemi che la vita reale pone quotidianamente.

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Insufficienza di strumentazione tecnologica all'interno quella presente. La soluzione opportuna sarebbe que sufficienti e funzionali a garantire un lavoro ottimale p

Future plans and wish list (max. 750 characters): Estensione del progetto ad altre classi o scuole

ambiente [11] - Uso delle tecnologie - Motivazione all'apprendimento - Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo -Partecipazione attiva alla didattica [12]

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: https://www.gjc.it/progetti/elborimo

Collegamenti
[1] http://elaboriamo.altervista.org/Noipiccolistorici/
[2] http://elaboriamo.altervista.org/vocali/
[3] http://elaboriamo.altervista.org/
[4] http://elaboriamo.altervista.org/Rionero/
[5] http://elaboriamo.blogspot.it/2014/04/le-prime-civilta-storiche.html
[6] http://pinocchionellarete.wordpress.com/
[7] http://progettolegalita.jimdo.com/
[8] http://elaboriamo.blogspot.it/2012/12/calendario-interregionale-sui-diritti.html
[9] http://www.alboscuole.it/TemplatePRESS.aspx?CI=26565m1d2toxjfvxnt0r2hfrwq2kj391-302893
[10] http://www.diregiovani.it/
[11] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ambiente
[12] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione-all%E2%80%99apprendimento-didattica-