Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Napoli/Campania

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IC Amanzio-Ranucci-Alfieri
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

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):

Diversità e cooperazione: binomio vincente per imparare a "volare in alto"

Project Summary (max. 2000 characters):

All’interno della prosecuzione del Progetto Misure di Accompagnamento N.I. 2012, la classe TERZA SEZ. A DELLA SCUOLA PRIMARIA del Plesso Amanzio, è stata la protagonista della realizzazione di un lavoro complesso e articolato che ha permesso loro di "costruire" un digital storytelling in lingua inglese dedicato a "Storia di una gabbianella e il gatto che le insegnò a volare" (Zorba and Lucky). Il progetto ha visto coinvolto le seguenti discipline: Italiano, Inglese, Educazione fisica con le seguenti docenti: Oriana de Roma, Anna Di Palma

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-11-29 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il lavoro didattico viene svolto attraverso la RICERCA-AZIONE con l'uso di una varietà di risorse multimediali. Si predilige l' "Oralità" approfondendo in Italiano, Inglese ed Ed. Fisica, l' "Ascolto e parlato", e si ritiene che, attraverso la strategia del DIGITAL STORYTELLING, si possa coinvolgere pienamente nell'apprendimento gli allievi. Si sperimenta il FLIP TEACHING, una metodologia didattica che vede le classi coinvolte protagoniste di una inversione delle modalità di insegnamento tradizionale in quanto sono gli alunni stessi i costruttori della propria conoscenza. L'insegnante assegna per casa ai propri studenti alcuni video da seguire su un dato argomento, prima di trattarlo in classe. In questo modo,si potrà dedicare il tempo a disposizione a scuola per dare chiarimenti, effettuare delle esercitazioni e qualsiasi altra attività funzionale ad una migliore comprensione.
Il "Cooperative Learning" fa da sfondo a tutte le attività in quanto gli alunni, divisi in gruppi, hanno dei ruoli da svolgere ben definiti.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
Partecipa con interventi pertinenti a chat di gruppo, discussioni nel forum sulla Piattaforma Edmodo
Ascolta e comprende consegne, testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
Presenta elaborati in formato digitale
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
.....continua nell'allegato

Risultati

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

E' stata i
utilizzata
singoli all

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

24 alunni
partecipa
Edmodo

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?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2015-08-30 22:00:00
When is it expected to become self-sufficient?: 2015-09-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):
L'utilizzo delle nuove tec
digitali) costituiranno il s
collaborativo che perme
gruppo, sperimentare st
conoscenze di volta in v

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Ci sono stati problemi per il collegamento Internet in
ciascuno di un portatile non hanno potuto usufruirne
centro di ogni gruppo un solo portatile facendoli lavor
Future plans and wish list (max. 750 characters): Per il prossimo anno scolastico si continuerà innan
Inoltre è si è già pensato al prosieguo della storia i

UDA [1] interdisciplinare [2] flipped classroom [3] INNOVAZIONE METODOLOGICA [4]

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/uno-tuttitutti-uno

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/uda
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/interdisciplinare
[3] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/flipped-classroom
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/innovazione-metodologica