Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Villasanta

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: I.C. Villasanta
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

http://villasanta.edublogs.org/

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):

La Genius Hour, realizzata in una classe quinta di scuola primaria, ha promosso la **creatività** degli alunni e aumentato la **motivazione** ad apprendere. Gli alunni hanno creato progetti di gruppo su loro **passioni** personali e di loro esclusiva **responsabilità**. Hanno così sviluppato la capacità di porre quesiti **esplorativi**, condurre **ricerche** su temi liberamente scelti, creare **presentazioni** con cui trasferire conoscenza e presentare **prodotti** finiti alla comunità.

Project Summary (max. 2000 characters):

Progetto didattico transdisciplinare per lo sviluppo della creatività e della motivazione ad apprendere.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-03-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto Genius Hour (GH) ha promosso la **creatività** degli alunni e aumentato la loro **motivazione** ad apprendere. Sviluppando progetti di gruppo riguardanti le loro **passioni** personali e di loro esclusiva **responsabilità**, gli alunni hanno potuto realizzare i seguenti obiettivi:

- sviluppare la capacità di porre quesiti legati a specifici interessi;
- condurre ricerche su argomenti liberamente scelti;
- creare presentazioni con cui trasferire conoscenza in modo creativo;
- presentare prodotti finiti alla comunità.

Tutto ciò è avvenuto senza la preoccupazione di sbagliare, poiché la GH ha creato immediatamente un clima di esclusiva celebrazione della **curiosità**, della creatività e dell' **esplorazione**. **Autonomia**, **scopo** e **responsabilità** hanno motivato l'apprendimento. Gli alunni si sono attivati autonomamente per le modalità con cui i contenuti e la conoscenza sono stati acquisiti, mentre le insegnanti hanno svolto un ruolo di **guida** e di collaborazione, mettendo a disposizione le risorse e ponendo domande che stimolassero l'approfondimento dei contenuti. La GH ha previsto la produzione di un **manufatto**, in modo da avere un prodotto finito al termine delle attività. Gli alunni sono così passati dalla fase **ideativa** a quella **produttiva**. Per questo, hanno dovuto pianificare, costruire, riprogettare, documentare, condividere e comunicare. Il blog del progetto, aperto ai commenti della comunità, ha permesso di elaborare un **feedback** attivo e di acquisire gradualmente una coscienza critica su quanto realizzato da tutti.

Le **motivazioni intrinseche** sono state oggetto di autovalutazione e, al tempo stesso, le insegnanti hanno verificato che ogni alunno avesse rispettato i tempi previsti, risposto adeguatamente alla domanda iniziale, concretizzato l'idea iniziale in un prodotto finito, lavorato attivamente e con impegno e realizzato una presentazione finale rispondente alle **Indicazioni Nazionali** e al **Curricolo** della loro classe riguardo le competenze di ascolto e parlato.

Gli alunni sono stati introdotti gradualmente al tema della creatività attraverso tre fasi: ispirare la classe, brainstorming, creare una domanda esplorativa. Nella prima fase è stata affrontata la lettura commentata di testi narrativi sul tema dell'impegno e della dedizione, come *Il punto* di Peter Reynolds e *The Most Wonderful Thing* di Ashely Spires. Successivamente, gli alunni hanno realizzato le attività suggerite da "Creativity Requires Time" (https://www.youtube.com/watch?v=VPbjSnZnWP0&feature=youtu.be [1]), sul funzionamento della creatività. Infine, è stato proiettato alla LIM il video "Caine's Arcade" (https://www.youtube.com/watch?v=M0twyh_y8QY [2]) sul tema della creatività applicata alla

produzione di manufatti, seguito una discussione collettiva. Queste lezioni hanno permesso di realizzare un braistorming, prima collettivo e poi individuale, sul tema della creatività legata alla progettualità e di arrivare alla produzione del "**Muro delle meraviglie**", la raccolta di tutte le idee creative e progettuali degli alunni. In una lezione successiva, la lettura commentata del libro *Stella, principessa del cielo* di Mary Louise Gay ha permesso di affrontare il tema delle domande esplorative, mentre un adattamento della tassonomia di Bloom ha permesso di realizzare un'attività a gruppi in cui gli alunni hanno dovuto estrapolare domande esplorative a partire da un testo narrativo.

Con la raccolta delle idee del "Muro delle Meraviglie", il passo successivo è stata la creazione di sei gruppi di lavoro e di altrettante macroaree da esplorare: antropologia, cucina, meccatronica, gioco, tecniche artistiche, tecnologie preistoriche. Da quel momento, ogni gruppo ha avuto il compito di (in ordine cronologico):

- individuare l'argomento specifico da sviluppare all'interno della propria macroarea;
- pianificare le fasi di progettazione;
- definire come, dove e quando reperire le risorse per acquisire il *know how* necessario a realizzare il progetto e a quali "esperti" rivolgersi;
- stabilire quali materiali e strumenti fossero necessari per il prodotto finito;
- passare all'esecuzione del manufatto, distribuendo compiti, mansioni e ruoli all'interno del gruppo;
- progettare la presentazione, i suoi strumenti di supporto e distribuire tra i membri del gruppo le parti espositive.

Per realizzare i progetti realizzati i gruppi hanno utilizzato sia materiali naturali (legno, pietre), sia materiali di riciclo (carta, cartone, plastica), ma anche strumenti cartacei (enciclopedie, manuali) e risorse digitali (software di presentazione, siti informativi, device portatili e programmi di elaborazione). La scuola ha fornito gli ambienti e la strumentazione disponibile per l'esecuzione artistica (dotazione per la pittura, il disegno e la modellazione), per il trattamento alimentare (la cucina del plesso di riferimento), per l'elaborazione informatica (aula di informatica).

Risultati

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

La Geniu
ricerca. L
dell'alunn
strategie.
primo cic
l'esploraz
consapev
digitale e
decisioni
vuole con
quella sc
appreso a
interni al
conoscen
linguistico
L'acquisiz

competenza chiave prevista dal Parlamento Europeo (2006) per la comunicazione nella lingua madre o di istruzione. La GH ha attuato le declinazioni di questa competenza stabilite dall'Istituto, tanto per il profilo delle competenze e per i traguardi, quanto per gli obiettivi di apprendimento. Il blog ha permesso di condividere con la comunità sia le basi teoriche della GH, sia tutte le fasi del processo, divenendo così, a sua volta, fonte di ispirazione per chiunque vorrà riflettere localmente su questa strategia di apprendimento.

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

Gli alunni
Pasquale
quadrime
attraverso
il blog e d
ponendo
realizzato

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
Note eventuali: Scuola Primaria Oggioni
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2017-07-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: La Genius Hour è una strategia di apprendimento di origine statunitense. Viene pr
molte parti del mondo già da alcuni anni e abbiamo preso spunto da queste esper
libro "The Genius Hour Guidebook: Fostering Passion, Wonder, and Inquiry in the
Classroom", delle autrici e docenti Denis Krebs e Gallit Zvi (Routledge: 2016) per l
traduzione e l'adattamento al contesto italiano. Il "Corriere della Sera" ha pubblica
in cui l'insegnante Cristina Zambon comunica di aver realizzato la Genius Hour ne
contesto scolastico (video di cui si dà notizia anche nel nostro blog).

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

La Genius Hour permett
attraverso creazione, pr
classe. Dando concreta
essi aiutano anche noi i
dei semplici consumator
contenuto del progetto i
creatività e la metacogn
guidare la Genius Hour.

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): È un progetto che richiede tempo ed energie da parte
compresenza di almeno due insegnanti per poter ges

ogni progetto esplora un'area differente. È preferibile lavorare in gruppi, piuttosto che per progetti individuali, proprio per queste ragioni. Occorre, inoltre, analizzare preventivamente il contesto, per verificare che ci siano le condizioni materiali e le risorse umane adatte a portare a termine il percorso intrapreso.

Allegati: immagini dai gruppi [3]

- Uso delle tecnologie - Motivazione all'apprendimento - Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo -Partecipazione attiva alla didattica [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/genius-hour

Collegamenti
[1] https://www.youtube.com/watch?v=VPbjSnZnWP0&feature=youtu.be
[2] https://www.youtube.com/watch?v=M0twyh_y8QY
[3] https://www.gjc.it/sites/default/files/genius_hour.pdf
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione-all%E2%80%99apprendimento-didattica-