Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo "Antonio Rosmini"
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: autofinanziato

Sito Web

http://www.didacqua.net

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):

VIDEO DEL PROGETTO: https://youtu.be/sEMhUPAUSjs [1]

Il vero maieuta è colui che "accende la fiamma"…colui che aiuta il proprio alunno a trovare la sua strada...il motivo della sua esistenza.

Questo ci rende consapevoli che ciascuno è unico e irripetibile e compito dell'insegnante è conoscere l'individualità di ciascun alunno e progettare una didattica che lo aiuti ad emergere trasformando le sue debolezze in punti di forza.

Da qui l'origine del nome del sito, da me creato, **"DIDACQUA": didattica-acqua.**

"Come l'acqua penetra nella terra fin nelle sue viscere, così la didattica deve aderire ai propri alunni e prendere la loro forma".

Il Progetto "Un giorno in città" è rivolto sia alla Scuola Primaria che Secondaria ed è l'esempio di una didattica che parte dal bambino, dal suo mondo interiore e dall'approccio che egli ha con la realtà.

Il bambino infatti sin dalla prima infanzia simula per imparare, perche facendo impara.

Questo progetto seguendo le direttive delle Competenze di Cittadinanza Europea, simula la realtà di una città, dove ogni bambino impersona un ruolo: cassiere, cliente, bancario, poliziotto, guardia di Finanza, scienziato, archeologo, botanico, biologo, regista, giornalista, ingegnere informatico e robotico...

Il bambino diventa il vero protagonista del suo sapere, impara ad usare le tecnologie per studiare, approfondire, risolvere quesiti con naturalezza sin dal suo ingresso alla scuola primaria. Si comprendono le regole di convivenza sociale, il rispetto della diversità altrui.

Le **lezioni** vengono seguite a casa (**Flepped Classroom**) attraverso il sito **http://www.didacqua.net** [2] e a scuola si simula, sia teoricamente con schede che ripropongono le situazioni tipo che vivranno successivamente nel laboratorio pratico (prova di reltà), sia giocando.

Una nuova figura è inserita all'interno dell'Istituto Comprensivo, quella del Tutor Tchnology:

I ragazzi della Secondaria divengono i Tutor dei bambini della Primaria durante il laboratori di Robotica, Coding e Studi Cinematografici, oltre ad occuparsi del Giornalino scolastico e Tg d'Istituto.

La fascia d'età va dai 6 ai 13 anni, scuola Primaria e Secondaria.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il Progetto si suddivide in diversi laboratori (parti della Città)

- **Laboratorio Compravendita:** Bar/Caffè, Negozi, Supermercato (http://www.didacqua.net/compravendita [3])

questo laboratorio è popolato da: cassieri, clienti, bancari, guardia di Finanza (controlla scontrini e riscuote le Tasse per lo stato a fine giornata), Polizia (trattiene i Fermi al palazzo di

Giustizia), impiegato del Centro per l'Impiego (si cerca lavoro per avere uno stipedio e poter vivere in città);

- **Studi cinematografici e Animazione: (** http://www.didacqua.net/untitled-c1onj [4])

In questo laboratorio si creano Cartoni animati con diverse App (Scratch, Toontastic, IMovie), comprese di sigla. Questo laboratorio è attivo anche per la scuola secondaria (Extrascolastico) per creare Cartoni in diverse lingue con Tutor di madrelingua, alunni stranieri che capovolgono la loro situazione diventando appunto dei Tutor;

(http://www.didacqua.net/video-lezione [5])

- **RAI: (** http://www.didacqua.net/untitled-civs [6])

Fanno parte di questo laboratorio le ***Video Lezioni*** (documentari) che vengono montate con le App IMovie. Si utilizzano anche le App Toontastic, Stop Motion, Scratch per gli inserimenti di cartoni animati e ancora IMovie per il montaggio e creazione del Trailer;

Il **Tg Scolastico e Il Giornalino Scolastico** a cura della scuola Secondaria;

- **Università e Ricerca: (** http://www.didacqua.net/untitled-c678 [7])

In questo laboratorio troviamo

Il Giardino Medievale - Creazione di un giardino medievale in collaborazione con il dottor Edoardo Santoro, creatore del Giardino Medievale di Palazzo Madama e Borgo Medievale di Torino. I bambini e i ragazzi studiano le piante, le coltivano con l'aiuto dell'Esperto, attraverso collegamenti online e creano creme e tisane rispettanfo le ricette dell'epoca;

Il Giardino delle Farfalle - I bambini allevano farfalle e poi le liberano nel giardino a loro dedicato. Si studia sul campo e da vicino questi ed altri stupendi insetti;

Sito Archeologico - è stato creato un sito, dove i bambini creano con l'argilla i manufatti che poi troveranno durante la simulazione degli scavi, collaborano gli Archeologi di Ottavia (Associazione);

Percorso Sensoriale - Museo - I bambini percorrono a piedi nudi e con gli occhi chiusi il percorso sensoriale, poi plasmano le loro emoioni con l'argilla e altri materiali, scrivono poesie o dipingono attraverso vari tipi di tecniche pittoriche;

Robotica/Coding: (http://www.didacqua.net/coding-robotica [8])

Si insegna la robotica e il coding utilizzando: Lego weDo 2.0, Lego Mindstorms, Osmo Coding, Scratch, Dash e si ha il supporto delle figure Tutor Technology (alunni di scuola secondaria di 1 Grado dello stesso Istituto Comprensivo), che seguono lezioni teoriche da me tenute.

METODOLOGIA:

- Role Plaiyng;

- Tutoring;

- Peer to Peer;

- Flepped Classroom.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2012-09-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

OBIETTIVI:

Dare la possibilità a tutti i bambini e ragazzi di essere protagonisti del proprio sapere;

Sviluppare competenze di cittadinanza Europea;

Inclusione e integrazione di ogni alunno (DSA, BES, straniero);

attraverso....

La tecnologia e la robotica: Tablet, Ipad, Cellulari, Pc, Robot da costruire o programmare;

ma senza dimenticare il nostro passato e la nostra cultura, nonchè le bellezze del nostro Paese.

Risultati

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

I risultati
progetto
nell'autos
supporto
la consap
miglioram
migliorato
energie v

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

In media
presenza

[2]

Attualmente il sito è entrato a far parte, da marzo 2016, dei progetti Scholabs di papa Francesco.

Il progetto richiesto durante la Start Up di papa Francesco, a marzo 2016, era di un'aula senza pareti e mi è stato richiesto di rielaborare il progetto "Un giorno in città" pensandolo a livello globale, prendendo così il nome di Glob@l School (http://www.didacqua.net/globl-school [9]) e ora è visitabile e consultabile in 62 Paesi del Mondo.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 3 a 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?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2015-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Il progetto può essere facilmente replicabile in qualsiasi scuola sia italiana che nor
Attualmente le scuole aderenti al progetto usufruiscono di: Consulenza, Tutoraggi
e lezioni online, in presenza (se richieste) di uso delle Tecnologie nella didattica (t
Montaggio video, Robotica ecc)
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):
Questo progetto è autof
che hanno voglia di met
percorso. Il materiale pe
donate dalla mensa dell

La tecnologia, come il p
percorso sensoriale...) p

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Le difficoltà riscontrate sono state di tipo burocratico:
materiali del del progetto del Giardino Medievale, Gia
fondi per comprare i bruchi, semi, svariato materiale.
ad un concorso e si è vinto facendo progettare l'intero
bambini di quinta primaria (disegno del progetto, repe
esposizione attraverso una video lezione del progetto
Future plans and wish list (max. 750 characters): Per il futuro si è pensato di progettare lezioni in pre
www.didacqua.net e Fondazione Mondo Digitale, c
progetto, comprensivo di lezioni sull'Uso di Tecnolo
pensato di partecipare al Global Junior Challenge,
assaggio di Lezione di Uso Supporti tecnologici, co
continuare in futuro, qualora possibile. grazie
Allegati: copertina_progetto.001.jpeg [10]

Simulazione [11] Gioco- Creatività - Tecnologia - Sensibilità - Gruppo [12] robotica educativa [13]

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/un-giorno-citt%C3%A0

Collegamenti
[1] https://youtu.be/sEMhUPAUSjs
[2] http://www.didacqua.net
[3] http://www.didacqua.net/compravendita
[4] http://www.didacqua.net/untitled-c1onj
[5] http://www.didacqua.net/video-lezione
[6] http://www.didacqua.net/untitled-civs
[7] http://www.didacqua.net/untitled-c678
[8] http://www.didacqua.net/coding-robotica
[9] http://www.didacqua.net/globl-school
[10] https://www.gjc.it/sites/default/files/copertina_progetto.001.jpeg
[11] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/simulazione
[12] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gioco-creativit%C3%A0-tecnologia-sensibilit%C3%A0-gruppo
[13] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/robotica-educativa