Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Project Location

Country: Italy
City: Acri/Calabria

Organization

Organization Name: DIREZIONE DIDATTICA 2^ CIRCOLO ACRI
Organization Type: School

Website

http://wlascuola.jimdo.com/

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):

Fiabe, narrazioni e autobiografie nell’incontro tra storie e culture

Le parole più belle corredate con i colori delle immagini e la melodia dei suoni
che colorano l'anima...

Project Summary (max. 2000 characters):

Lo sfondo è il contesto entro il quale si snoda l’attività didattica, il pretesto per creare le

connessioni fra le nuove conoscenze, oggetto dell’apprendimento, il contenitore affettivo capace di
agire sulla motivazione.
L’intento è quello di permettere agli alunni d’immergersi in un’atmosfera di luoghi sconosciuti, immaginari e di rappresentarli attraverso codici espressivi differenti, la musica, la narrazione, il senso estetico del bello, la poesia, la capacità di evocare concetti profondi partendo dall’articolazione delle parole e dei suoni.L’intreccio delle storie con la musica e la danza, intesa come linguaggio del corpo: le parole narrate
e recitate viaggiano sul filo della fervida fantasia dei bimbi.
Desiderio di comunicazione e desiderio di esprimersi attraverso tutti i linguaggi che si incontrano
nel proprio cammino: musica, narrazione, parola, immaginario, rappresentazione.
L’utilizzo di mezzi audiovisivi (telecamera, microfoni, computer, web), musicali, cinematografici,
sottendono un connubio tra parole e immagini. L’importanza dell’ illustrazione/immagine, non come mero elemento decorativo, bensì come linguaggio a sé stante, in grado di “raccontare” ciò che
le parole non dicono, in quanto l’immagine si pone al servizio della narrazione. Quella che segue è una proposta per la realizzazione di un percorso didattico per l’insegnamento dell’italiano attraverso l’utilizzo dell’ipermedialità applicata alle “storie di vita”.
L’assunto teorico da cui prende le mosse, dal punto di vista dell’utilizzo delle tecnologie nella didattica, è che non si dovrebbe “imparare ad usare software” ma “imparare utilizzando software”.
Si è, pertanto, delineato un percorso che prevede l’utilizzo delle tecnologie quali “palestre” per pensare e per imparare, oltre che come occasione di acquisizione di competenze significative per il
diritto di cittadinanza.Il percorso mira a far acquisire agli alunni la consapevolezza di poter comunicare con codici diversi
e migliorare, con percorsi creativi, le abilità di lettura e scrittura, utilizzando software specifici.

How long has your project been running?

2010-04-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Favorire: l’acquisizione di competenze comunicative nella lingua italiana;- il potenziamento di abilità di studio e logiche; la scelta di strategie adeguate per “rimettersi in gioco” ed esprimere emozioni;l’alfabetizzazione tecnologica relativa a: comunicazione a distanza; reperimento di informazione on line; produzione e manipolazione di immagini; costruzione di percorsi ipertestuali e cortometraggi; allestimento di spazi web. Le Nuove Tecnologie multimediali, ipermediali, telematiche, presentano forti potenzialità quale “tecnologie educative”, ampliamento del campo d’azione delle capacità metacognitive, cognitive, espressive, e supporto alla realizzazione didattica di progetti collaborativi carichi di significato. L’attività didattica iperfilmica è, in un certo senso, una modalità “binoculare”, una scala complessa a zig zag, fra razionale ed emozionale, analogico e analitico, verbale e iconico, attraverso logica classica e abduttiva. Navigazione guidata in Internet, utilizzo della posta elettronica e della chat; utilizzo di ambienti

digitali per la videoscrittura, il trattamento delle immagini, la produzione di percorsi multimediali e
ipertestuali (Power Point, Photo Shop, Hyperfilm).
Si intende, inoltre, utilizzare, come traccia principale per creare gli iperfilm, filmati prodotti con una
webcam e si prevede di realizzare file audio con l'ausilio di un registratore.
Si pensa di avvalersi anche di software libero in quanto espressione della vocazione infraculturale e
cooperativa della rete.

Results

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

Desideric
incontran
rappresen
connubio
elemento
parole no
e la storia
d'infanzia
orizzonti
dell'imma
fondamen
curiosità.
essi poss
e le sfide
valutazion
la motiva
somminis

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

Ad oggi h
avuti circa

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?: Grants
Specify: Scuola Primaria
Is your project economically self sufficient now?: No
Since when?: 2015-07-30 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Yes
Where? By whom?: Altre realtà scolastiche con alcune rimodulazioni
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

la scuola sta attraversando un momento di transizione, dalla didattica tradizionale alla didattica impostata su una concezione costruttivistica della conoscenza, che richiede di rivedere la teoria e la pratica dell'azione scolastica per far sì che l'insegnamento non sia solo trasmissione di un corpo di conoscenze statico e immodificabile ma anche facilitazione alla costruzione e all'integrazione delle conoscenze.

La multimedialità può essere un mezzo per offrire nuove opportunità verso la costruzione di apprendimenti integrati e significativi.

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

Background Information

Future plans and wish list (max. 750 characters): Utilizzo di mezzi più avanzati quali tablet, tavoli inte
inclusione sociale [1] -Uso delle tecnologie -Motivazione all'apprendimento -Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo -Partecipazione attiva alla didattica [2] integrazione e cooperazione tra ragazzi [3]

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/pensieri-e-parole

Links
[1] https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione-sociale
[2] https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione-all%E2%80%99apprendimento-didattic-0
[3] https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/integrazione-e-cooperazione-tra-ragazzi