



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Nuovi scenari di apprendimento per una didattica per competenze

---

## Project Location

**Country:** Italy

**City:** Cava de' Tirreni, Salerno

## Organization

**Organization Name:** Scuola Secondaria di I grado Galvani Opromolla di Angri

**Organization Type:** School

## Website

[http://www.ariannapisapia.com/we\\_speak\\_english/2015\\_2016/index.htm](http://www.ariannapisapia.com/we_speak_english/2015_2016/index.htm)

## 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 15 years

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

Rovesciamo la classe, lavoriamo collaborativamente e costruiamo i nostri contenuti didattico digitali!!!

**Project Summary (max. 2000 characters):**

**Il caso**

I ragazzi di scuola secondaria di I grado dimostrano spesso demotivazione e si distraggono costantemente durante le ore di Inglese dedicate allo studio della civiltà.

Inoltre, l'aula è caratterizzata da una totale assenza di device: non abbiamo la LIM, non abbiamo tablet, i ragazzi non possono usare gli smartphone.

### **La soluzione**

Rovesciamo la classe: sperimentiamo la flipped classroom e arricchiamola con la produzione di contenuti digitali. In classe il tempo è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. Il docente non è più dispensatore di conoscenza, ma diventa tutor e "mentor", regista dell'azione pedagogica. A casa gli studenti scaricano e visionano video, audio, contenuti interattivi, dispense appositamente preparate dal docente (materiali e-learning) e lo fanno secondo i propri personali ritmi di apprendimento.

A questo fa seguito il secondo scenario di apprendimento: la Content Creation. Il docente richiede agli studenti la preparazione di un prodotto digitale attraverso il quale spiegare la tematica precedentemente discussa. In gruppo gli studenti elaborano il prodotto digitale e lo caricano in piattaforma. Il docente opera le opportune correzioni e valida il contenuto.

Il tutto grazie ad una piattaforma e-learning che consente lo scambio di esperienze e la condivisione di idee e risorse.

### **How long has your project been running?**

2016-02-01 00:00:00

### **Objectives and Innovative Aspects**

- di apprendimento
- di cittadinanza
- emotivo-motivazionali
- socio-relazionali

sviluppati attraverso una didattica per competenze all'interno di nuovi scenari di apprendimento

### **Results**

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

cognitivi ( memorizz collegam processi relaziona condivide studenti, proprietà comunica studio, m

autoefficacia, atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica) tecno-didattici (abilità diffusa nell'uso delle tecnologie, competenze critiche nell'uso delle tecnologie, capacità di scegliere e organizzare i contenuti digitali, utilizzo delle tecnologie per supportare l'acquisizione delle informazioni, per supportare processi di costruzione della conoscenza, per supportare processi volti alla condivisione, partecipazione, collaborazione) organizzativo-gestionali (positivo rapporto tra scuola e territorio, positivo rapporto tra scuola e famiglie, collaborazione tra docenti, diffusione di competenze tecno-didattiche tra docenti, cultura scolastica positiva rispetto all'uso delle tecnologie nella pratica didattica)

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

- E' stata  
risorse, d  
network (

- Tutti gli

## 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?:** Other

**Is your project economically self sufficient now?:** No

**Since when?:** 2016-02-01 00:00:00

## Transferability

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:** Yes

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

non comprendo la doma

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

## Background Information

**Attachments:**  [materiali.zip](#) [1]

 [scenari\\_flipped\\_content\\_creation.pdf](#) [2]

[content creation](#) [3] [flipped classroom](#) [4] [collaboratove learning](#) [5] [scenari di apprendimento](#) [6]

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/nuovi-scenari-di-apprendimento-una-didattica-competenze>

### Links

[1] <https://www.gjc.it/sites/default/files/materiali.zip>

- [2] [https://www.gjc.it/sites/default/files/scenari\\_flipped\\_content\\_creation.pdf](https://www.gjc.it/sites/default/files/scenari_flipped_content_creation.pdf)
- [3] <https://www.gjc.it/en/keywords-separate-commas/content-creation>
- [4] <https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/flipped-classroom>
- [5] <https://www.gjc.it/en/keywords-separate-commas/collaboratove-learning>
- [6] <https://www.gjc.it/en/keywords-separate-commas/scenari-di-apprendimento>