



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > UN PIANETA DA SALVARE

UN PIANETA DA SALVARE

Nome della scuola: SCuola Primaria Mazzini -I.C. Branda

Paese: ITALIA

Regione: LOMBARDIA

Città: Castiglione Olona

Link al Video di presentazione: https://drive.google.com/file/d/1Pqnd0Y0uPKwFHmhfDZwVv_g9l8DM

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: "Un pianeta da salvare" nasce dal desiderio di sensibilizzare i bambini sul rischio del pianeta Terra. Avendo sperimentato con i bambini delle mie classi, ho voluto mettere a punto una tematica così controversa. Credendo nell'importanza della narrazione che coinvolge molto le scuole, ho pensato che sono in condizioni di maggior fragilità, e che con obiettivi prefissati, con risultati talvolta superiori, si può insegnare. L'insegnamento della FLIPPED CLASSROOM ha permesso la presentazione del tema "surriscaldamento globale". Gli alunni hanno visionato (a casa) video postati online; abbiamo la nostra classe virtuale; in seguito discussioni, approfondimenti e attività di varie tipologie. A tre cupole riferite al passato, al presente e al futuro, ancora completato; produrremo a breve documentari e una storiella raccontata in classe prima, rievocata con diapositive, cambiando background e colori, con voiceover. Con un visore (utilizzato per tempi brevi, per la giovane età dei bambini), associato ad alcuni video, la possibilità di immergersi in ambienti virtuali (tsunami...) o di osservare a 360° immagini satellitari (EXPEDITION) di Google. Con il mio aiuto, i bambini con THINKERCAD una semplicissima fabbrica di oggetti, altri oggetti portati da casa o costruiti manualmente, hanno simulato una finta eruzione di un vulcano reale. L'esperimento con bicarbonato, aceto, tempo, acqua, manipolando pongo e carta per realizzare la struttura, misurato, ritagliato pezzi di prato sintetico e molto altro, molta tecnologia! La piattaforma EDMODO

video, esecuzione di quiz; l'applicativo BLENDSPACE è risultato utile per condividere lezioni riferite all'argomento, file e link; la web app POWTOON ha consentito la narrazione (storytelling) di una storia in modo accattivante, inclusivo e interattivo (oltre ad approfondire la conoscenza e l'utilizzo di tutti gli strumenti disponibili nei menù); il software online THINKERCAD ha permesso la progettazione di oggetti poi stampabili in 3D; l'app di Google EXPEDITION, o ESPLORAZIONI, ha avvicinato gli alunni a situazioni di VR e AR. Essendo nativi digitali, i ragazzini impiegano poco tempo a capire il funzionamento di un'app o di un "mobile"; non temono di mettersi in gioco e di sperimentare, procedendo per tentativi ed errori, "facendo" e sbagliando, vivendo quindi l'errore non come un fallimento ma come una risorsa (learning by doing, problem solving).

Allegati:  [foto illustrative del percorso progetto un pianeta da salvare .pdf](#) ^[1]

Disciplina/e Insegnata:

Matematica-Scienze- Tecnologia-Inglese- Musica-Motoria

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/content/un-pianeta-da-salvare-0>

Links

[1]

https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/foto_illustrative_del_percorso_progetto_un_pianeta_da_salvare__1