



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Protagonisti del mondo che vogliamo

Protagonisti del mondo che vogliamo

Tipologia dell'ente/Kind of organization: scuola primaria statale

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Direzione Didattica

Regione/Region: Sicilia

Paese/ Country: Italia

Città/City: Bagheria

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto è nato dall'idea di voler affrontare le tematiche di educazione civica lavorando e riflettendo insieme ad alcuni gruppi di alunni di fasce d'età diverse. Le tematiche affrontate parlando con altri ha dato loro una occasione ad un problema che riguarda tutti e a cui tutti dobbiamo rispondere. Abbiamo partecipato scuole primarie e secondaria di primo grado. Abbiamo prima progettato un percorso di senso attraverso alcuni temi, poi sperimentato e condiviso esperienze concrete che hanno coinvolto tutti. Le unità tematiche alcune delle quali affrontate in modo integrato con alunni in didattica integrata, hanno riguardato i temi di Educazione civica, Educazione ambientale, Educazione climatica e Responsabilità civica, Parità di genere. Il progetto è stato realizzato in didattica a distanza a causa dell'emergenza sanitaria. È uno strumento decisamente inclusivo e collaborativo, che coinvolge i bambini e le famiglie e lavorare con serenità. Link alla mappa del progetto: <https://view.genial.ly/60db2cae00ac720dd8241727/iniziative-didattiche-del-mondo-che-vogliamo>

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://www.loom.com/share/238b7884404044444444444444444444>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Tutto il progetto è stato sviluppato a distanza tra i vari gruppi di lavoro. La tecnologia è stata utilizzata costantemente anche per poter continuare a svolgere il progetto durante i periodi di emergenza sanitaria che purtroppo ha continuato a durare. Al ritorno a scuola di tutti i bambini costringendoci alla didattica a distanza, l'uso della tecnologia è stato possibile realizzare buona parte del progetto come gli ebook e i giochi online con kahoot e il tanto amato Kahoot! che tutti i bambini hanno usato in autonomia applicando pienamente tutte le regole della privacy. Abbiamo cercato di utilizzare software che potessero essere usati con una minima intermediazione del docente permettendo ai bambini di esprimere tutta la loro creatività. Postermywall utilizzato per la creazione di poster.

alcuni alunni più grandi hanno avuto poi modo e piacere di riutilizzarlo in altri contesti. Per le videoconferenze abbiamo usato più Meet che Adobe connect che è lo strumento interno alla piattaforma eTwinning, questo perchè i bambini da casa non potevano collegarsi con le classi in presenza usando adobe connect. Così abbiamo optato per uno strumento che raggiungesse tutti e gli permettesse di partecipare.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Il progetto è delle 5 E "E" alunni curiosi "Explore": per bambini poter fare osservazioni per la sicurezza questa fase bambini hanno informazioni ad esempio inaspettati di forme di auto percorso inter presentazioni lavorato su perché conc la famiglia (e dell'ambiente pienamente percorso di tecnologia, s favorito lo sv stato rimodu episodi di is obiettivi dell day,Earth da tematiche tr seconda pri dell'obiettivo donna raccol perché, pur della donna, molto incurio proposito, in in classe du fornito ai pa queste attivi studi da don

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Per il 3° Circo

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: E' stata ut document collabora immagini

Facebook specifico per pubblicizzare gli eventi oltre ad aver utilizzato le pagine facebook scolastiche e i siti delle scuole Anche il canale youtube della scuola è stato utilizzato ma tenendo non visibili i video del flashmob delle singole classi e pubblicando invece quello generale con il ballo di tutte le classi La privacy è stata completamente rispettata applicando il regolamento della scuola e tutte le norme previste dal GDPR. I bambini hanno appreso come proteggersi e il loro viso non è stato mai chiaramente mostrato

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : non ancora

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: La possibilità di lavorare con il digitale e le tecnologie della scuola, e la possibilità di affrontare tematiche, sarà sicuramente una priorità per i prossimi anni indipendentemente dall'emergenza. Le buone pratiche durante gli eventi di formazione e gli scambi con altri docenti all'utilizzo di percorsi i

Allegati/Attachments:  [link_ad_alcuni_prodotti_del_progetto.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: ottobre 2020 a maggio 2021

Risultati ottenuti/Results: L'impatto che il progetto ha avuto sugli alunni e sulla didattica è stato assoluto. Le tematiche attuali affrontate hanno contribuito a stimolare la ricerca attiva e la partecipazione tramite diversi canali, informazioni che hanno poi rielaborato a scuola ma anche a casa coinvolgendo nelle tematiche ambientali anche i genitori. La scuola ha guadagnato dalla partecipazione a questo progetto, il confronto ha rappresentato un'occasione di crescita per gli alunni i docenti e le famiglie. Quello che ha accumulato le azioni del progetto è una chiara idea che tutti i docenti avevano di dover intraprendere un'azione costosa per modificare gli atteggiamenti degli alunni ma anche degli adulti nei confronti delle problematiche del nostro Pianeta e la risposta è stata più che positiva. I progetti e le collaborazioni sono stati molti. Sempre i bambini hanno potuto mettersi in gioco alle proprie competenze e abilità senza forzature. Fra i tanti prodotti citerei l'attività collaborativa per la giornata della donna in Pixel Art con la lavagna online. In questa attività gli alunni in diretta in videomeeting disegnavano le linee di colore per ricreare l'immagine di una rosa. un altro prodotto è stato un ebook collaborativo per documentare il lavoro sull'obiettivo 5 e ancora il Poster delle regole ambientali creato sempre in diretta in video meeting dopo aver giocato a Kahoot. Infine le video-lezioni nella piattaforma Flipgrid dove partendo da video e materiale fornito i bambini hanno registrato un loro video per rispondere alla domanda "Cosa possiamo fare per proteggere il Pianeta a sopravvivere?"

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : MESSINEO

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : LOREDANA

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Il progetto è stato avviato nel novembre 2020 e ha contribuito a rafforzare il ruolo del docente come facilitatore e fiduciario e didattica collaborativa e di gemellaggio. L'uso degli strumenti digitali è stato naturalmente tralasciato e si è preferito all'approfondimento

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/protagonisti-del-mondo-che-vogliamo>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/link_ad_alcuni_prodotti_del_progetto_0.pdf