



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Csillagösvényen ("Sul sentiero delle stelle")

Csillagösvényen ("Sul sentiero delle stelle")

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola primaria

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Szegedi Orczy Is

Regione/Region: Csongrád-Csanád

Paese/ Country: Magyarország

Città/City: Szeged

Descrizione del progetto/Describe the project : Il nostro progetto „Csillagösvényen” („Sul sentiero delle stelle”) è nato durante la pandemia quando noi, studenti ed insegnanti ungheresi siamo rimasti in casa. Abbiamo passato settimane e settimane in classe. La situazione era grave, e tante famiglie erano in difficoltà. Così da maestra cercavo ad incoraggiare i miei alunni a rimanere in classe, a rimanere in contatto con la scuola, che sembrava un posto sicuro nel tempo del pericolo. Ho creato una favola per i bambini, dove i miracoli sono naturali, dove vince il bene, dove si impara in modo ludico, che ci riempie di tanta soddisfazione. La favola, giocare ed imparare, sviluppando le competenze dei nostri studenti. Ho scritto l' introduzione della favola . I personaggi della favola sono su un „sentiero” del cielo, un drago che creó tanti problemi sulla Terra e 19 stelline (cioé i 19 miei alunni) mandate sulla Terra per aiutare le persone a poter vivere libere e felici. Le nostre stelline aiutano i bambini a poter fare l' amicizia e dare la mano alla gente. La favola è un efficace online tool gratuito , così i miei studenti possono leggere la storia sempre da casa. Questa piattaforma è un diario dove i bambini possono leggere la storia, ed é possibile seguire le avventure dei nostri personaggi. Serie di prove: hanno organizzato un giorno "Palestra" (perché i bambini del paese non erano abbastanza forti per vincere, così le prove erano piene di attività e piatti sani), hanno attraversato un ponte (perché il "verbo" assomiglia all' incantesimo in ungherese) e l' hanno sconfitto un mago. La storia con le prove mi ha permesso di spiegare le discipline in modo giocoso, e rappresentare le varie discipline nel progetto. Le materie presenti nel progetto: Lettere, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte e Immagine, Matematica, Scienze. La favola si trova cliccando su link: 1. <https://sway.office.com/qL0DIK4FXu89nLim?ref=Link> o sul sito personale leggendo/vivendo una storia. Ho creato un

poter scrivere le loro esperienze, le loro favole personali, che sono i loro diari durante il progetto. Un elemento importante della terza classe é imparare a poter scrivere una tema. In questo caso il processo é stato naturale: mentre i bambini hanno vissuto le avventure, hanno anche scritto sui le loro riflessioni, pensieri personali su Padlet. Hanno anche raccolto tutte le caratteristiche positivi dei compagni con le quali é diventato possibile combattere con il drago. Ogni prova, ogni passo avanti ci regalavano tante esperienze da scrivere. L'introduzione: le stelline aspettavano l' inizio delle avventure, arrivando sulla Terra; discorso: le serie delle prove; conclusione: incontro con il drago, che si é domesticato, ed é diventato un amico.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: https://youtu.be/yx9M-fGC_e8

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

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Sono una maestra ungherese, i miei studenti hanno 8/9 anni. Nel progetto é scegliere i mezzi delle nuove tecnologie se non si ha un mezzo delle tecnologie moderne per me é -semplice (non dipende dal funzionamento del tool), - gratuito (cosí tutti i studenti possono usarlo), - offre un ambiente sicuro, - promuove la collaborazione. Le tecnologie usate nel progetto: 1. Padlet (www.padlet.com): diario online per raccogliere le riflessioni dagli bambini e dai genitori; 2. AnswerGarden (www.answer-garden.com): per raccogliere le opinioni degli alunni della nostra classe; 3. Mentimeter (www.mentimeter.com): per raccogliere le opinioni degli studenti del nostro progetto; 4. Lino.it (www.linoit.com) : i nostri diari dove abbiamo raccolto le idee degli alunni (La giornata del drago, come combattere il drago); 5. Nearpod (www.nearpod.com): tool per la nostra galassia ; 6. Microsoft Sway: diario comune, il sito della nostra favola di disseminazione; 7. Minecraft: a costruire il drago, la sua casa; 8. Voki (www.voki.com) : messaggio di pastore, messaggio di bimbo; 9. Pictochart (www.pictochart.com) : cartellone, disseminazione; 10. Easel.ly (www.easel.ly) : collage; 11. Microsoft Office; 12. Skype: videoconferenze con i genitori degli studenti e dell' insegnate (portatile, comuter, telefonino); 13. Istituto (www.szegediorczy.hu) : disseminazione.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Nel progetto abbiamo un periodo della nostra vita, stiamo sviluppando un nuovo progetto, 3. quarantena; la nostra favola; la nostra esperienza, i nostri vissuti come un' unione; 6. Possono svolgere compiti su linee come filo conduttore delle materie dell' apprendimento; successo le possibilità a possibilità. U cubetti da co

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto é un assolutamente; alunni erano erano coinvolti

genitori e fratelli, sorelle hanno partecipato. Ho collaborato anche con i miei colleghi: la preside scolastica che insegna la Matematica in classe, ha inventato la prova dei numeri, la collega di Arte ha motivato gli studenti a disegnare le fasi della favole, le loro avventure e il collega di Educazione ha proposto delle attività motorie che possono funzionare anche a didattica a distanza. Riassumendo, una "galassia" locale con bambini, famiglie e colleghe hanno partecipato in modo attivo nel progetto dall' inizio alla fine (circa 60 persone).

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Abbiamo
favola, ch
https://sw
https://sw
bambini h
efficace, p
in modo p
https://pac
scuola, co
lezioni onl

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : No

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il futuro é già "iniziato". Siamo ritor
avventure che ci ha regalato il pro
anche la decorazione della classe
progetto. Il progetto come metodo
con elementi creativi, usando la te
Iniziamo un progetto internazional
europei. Per quanto riguarda il pro
riflessioni degli studenti. Speriamo
parte o in totale potrebbe essere r

Allegati/Attachments:  [una collezione dei prodotti degli alunni nel progetto-converted.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 6 settimane

Risultati ottenuti/Results: I risultati sono convincenti e numerosi. Siamo riusciti a sviluppare le compet
degli studenti come: competenza digitale, pensiero critico, creatività, iniziativa
risolvere i problemi, valutazione del rischio, assunzione di decisioni e capac
costruttiva dei sentimenti. creatività ed innovazione, comunicazione in mad
competenze sociali e civiche, competenza matematica e competenze di bas
tecnologia, spirito di iniziativa e imprenditorialità, collaborare e partecipare, p
in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi. Il progetto é inclusivo
sono stati invitati a partecipare nelle attività, ed avevano il modo di scegliere
risolvere secondo le loro preferenze esigenze e possibilità. Non c' era un un
un unico risultato. Come ogni bambino é unico, le loro riflessioni, idee erano
benvenute. Chi aveva delle difficoltà nel processo di apprendimento, aveva
possibilità di un incontro online individuale accanto alle lezioni online a trova
modo di andare avanti. Così il successo era garantito per tutti, e gli alunni lo
con soddisfazione. Le riflessioni scritti (i diari) degli studenti superano le asp
Dimostrano un livello più alto che si osserva nella terza classe elementare.
favola assicurano un metodo ludico-giocoso in un ambiente sicuro, dove gli
imparato molto,

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Kiss

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Mónika

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il nostro proget
quando noi, stu
pandemia. Abb

esser potuti stare insieme in classe. La situazione era grave, e tante famiglie erano coinvolte anche nella nostra zona. Così da maestra cercavo ad incoraggiare i miei alunni, avvicinandoci al mondo delle favole, che sembrava un posto sicuro, un "porto" nel periodo del pericolo. Un mondo che é conosciuto bene dai bambini, dove i miracoli sono naturali, dove vince il buono, il vero, dove si può imparare in modo ludico, che ci riempie di tanta soddisfazione. La mia idea é stata costruire la NOSTRA favola, giocare ed imparare, sviluppando le competenze in un ambito familiare ai miei studenti. I bambini - i protagonisti della favola - hanno costruito la galassia della classe con tutte le caratteristiche positive, le quali le aiutavano a combattere con il drago, la bestia che potrebbe essere un simbolo del pericolo. Alla fine della nostra storia il drago si é domesticato, e non era di piú un nemico degli abitanti del paese. Dopo un periodo lungo siamo potuti tornare alla scuola, e la didattica a distanza é diventata la didattica a presenza di nuovo.

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/csillag%C3%B6sv%C3%A9nyen-sul-sentiero-delle-stelle>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/una_collezione_dei_prodotti_degli_alunni_nel_progetto-converted_0.pdf