Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Mogliano Veneto (TV) / Veneto

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Francesco Valotto
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Other
Specify: Non è finanziato: ha un costo bassissimo che sostengo io e si basa su lavoro volontario

Sito Web

http://www.susydiario.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Una piattaforma interattiva che permette agli insegnanti di produrre contenuti, esercitazioni e test da somministrare agli alunni a scuola o a casa verificando uso e risultati

Project Summary (max. 2000 characters):

SusyDiario nasce come semplice gioco didattico interattivo creato da un informatico, ma grazie alla collaborazione con alcuni insegnanti si è estesa fino a diventare una vera e propria

piattaforma di eLearning specializzata per la scuola primaria. Strumenti di uso semplice ed immediato permettono agli insegnanti di produrre i propri contenuti interattivi e sottoporli agli alunni a scuola sulla LIM o in laboratorio, oppure come compiti per casa, anche su smartphone o tablet. Tempi e risultati sono registrati e disponibili per l'insegnante anche in serie storiche. L'interfaccia è ottimizzato per risultare accessibile ai bambini anche molto piccoli che solitamente non riscontrano difficoltà ed apprezzano lo strumento, e dispone di accorgimendi dedicati per l'accessibilità per ipovedenti e dislessici e di potenziamento per altri generi di difficoltà.
L'insegnante può seguire l'alunno in remoto comunicando in tempo reale, ma il sistema prevede espressamente l'utilizzo non presidiato da parte del bambino ad esempio per i compiti a casa, così come l'abilitazione a produrre contenuti per il lavoro di laboratorio.
Tutti gli esercizi sono a correzione automatica ed alcuni prevedono la possibilità di far gareggiare due bambini alla LIM. Vi sono poi esercitazioni guidate specificamente prodotte per aiutare a superare difficoltà ad esempio con le operazioni aritmetiche. I contenuti e gli esercizi prodotti possono essere pubblicati o condivisi per permettere la collaborazione tra insegnanti e la creazione di una libreria di materiali pronti. SusyDiario è una piattaforma naturalmente multilingue (attualmente italiano ed inglese).
Questo è il terzo anno di sperimentazione: è stato utilizzato in maniera sistematica da alcune classi iniziando dalla terza, con ottimi riscontri sia di risultati che di apprezzamento da insegnanti, alunni e famiglie. Quest'anno per la prima volta verrà utilizzata sistematicamente da tre classi prime che collaboreranno tra loro

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2011-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Mettere in grado gli insegnanti di utilizzare in maniera semplice ed immediata lo strumento informatico nella didattica con i bambini della scuola primaria per consentire di coinvolgere maggiormente i bambini nello studio e nei compiti e di sfruttare le potenzialità di accessibilità e potenziamento che lo strumento informatico offre. Gli obiettivi sono stati raggiunti grazie al lavoro congiunto di un informatico ed un insegnante appassionato, che ci ha permesso di sviluppare un'interfaccia semplicissima per l'insegnante da un lato e perfettamente accessibile ai bambini anche molto piccoli che trovano divertente e motivante svolgere compiti anche particolarmente pesanti quali lo studio dei verbi o delle tabelline o le operazioni aritmetiche. L'attenzione all'accessibilità ne fa uno strumento particolamente utile in caso di handicap visivo o dislessia.

Risultati

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

Più di 30
alcune cl
iniziano u
aprire dei
valutazion
con cui h
ne hanno

somministrato dei questionari di gradimento sia agli alunni che ai genitori ottenendo ottimi riscontri e l'auspicio che se ne aumentasse l'uso.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Non teng settimana intervento dai nomin piena pre dell'inseg

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Più di 6 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2011-04-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Non è stato realmente replicato, ma SusyDiario è uno strumento liberamente acce internet che permette di realizzare progetti didattici e come tale è stato usato da di insegnanti per portare avanti forme di didattica originali. Per la prima volta quest'a tenteremo la collaborazione tra una prima del trevigiano e du di Modena in un prog da una formazione per gli insegnanti sulla didattica multimediale attiva

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): Forse che l'informatica r diventare uno strumento tra teste diverse: SusyD insegnante non avesser capirsi ed aiutarsi per m critico dei bambini che h comodità ma senza lasc loro parere non funziona

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): L'ostacolo principale è stato e spesso è tutt'ora far ac possono produrre risultati piuttosto complessi essi ste conoscenze tecniche. Accettata questa possibilità è p semplice produrre ad esempio un esercizio o un test. lasciar parlare gli insegnanti che già lo usano

Future plans and wish list (max. 750 characters): Visto che SusyDiario nasce per poter essere multil con le mie competenze sono riuscito a produrre so poter aumentare le lingue disponibili, anche per far di bambini stranieri. La difficoltà sta ovviamente ne madrelingua che siano anche insegnanti (il linguag

rivolge) ed abbiano il tempo, la voglia e quel minimo di competenza tecnica necessarie per realizzare questo lavoro (in forma gratuita!)

produzione contenuti [1] tutte le materie [2] esercizi e contenuti [3] piattaforma internet [4] scuola primaria [5] mobile learning [6] elearning [7]

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

URL di origine: https://www.gjc.it/progetti/susydiario-20

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/produzione-contenuti
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/tutte-le-materie
[3] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/esercizi-e-contenuti
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/piattaforma-internet
[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scuola-primaria-0
[6] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/mobile-learning
[7] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/elearning