



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

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

[Home](#) > AgileClassroom

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Pordenone

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Tecnico Settore Tecnologico J.F. Kennedy Pordenone

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Specify: nessuno

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

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

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

AgileClassroom è una piattaforma per lo studio che connette docenti e studenti, offrendo all'insegnante uno strumento per analizzare in modo preciso e tempestivo l'andamento della classe nel percorso di studio e individuare chi non lo affronta nel modo adeguato, chi sta incontrando difficoltà in un particolare argomento e chi invece ha le possibilità di approfondire argomenti di particolare interesse, ottenendo così una scuola più a misura di studente.

Project Summary (max. 2000 characters):

AgileClassroom è una piattaforma per lo studio che connette docenti e studenti, offrendo all'insegnante uno strumento per analizzare in modo preciso e tempestivo l'andamento della classe nel percorso di studio e agli allievi la possibilità di dosare le lezioni compatibilmente al

proprio ritmo di apprendimento.

Pensato principalmente per le classi di scuole superiori, è utilizzabile da tutti coloro che, rivestendo il ruolo di tutor/docente in un gruppo di studio, vogliono monitorare l'apprendimento degli alunni, ottimizzando il tempo investito nelle lezioni.

Infatti, potendo individuare facilmente i punti/percorsi critici per gli studenti, l'insegnante potrà intervenire assegnando del materiale di recupero, evitando però di bloccare quelli che invece non stanno riscontrando difficoltà nell'acquisizione di nuovi contenuti, facilitando l'approfondimento di determinati concetti o l'avanzamento precoce nello studio.

Per offrire questo strumento, la piattaforma si basa sulla metodologia Scrum ed in particolare sul principale manufatto di un team Scrum, ovvero la Scrum Board. Questa è, brevemente, una lavagna divisa in 5 colonne in cui i membri del gruppo possono muovere i propri compiti per segnalarli come Previsti per il completamento del progetto, Previsti per il prossimo rilascio incrementale, In fase di realizzazione, In fase di test, Fatti.

AgileClassroom implementa questa lavagna virtuale, offrendo agli studenti la possibilità di comunicare al docente lo stato di studio di ogni unità didattica e al contempo permette agli insegnanti di avere trasparenza sull'effettiva situazione della classe: per esempio potrà accorgersi di studenti pigri o di altri che stanno incontrando difficoltà nel superamento degli esercizi di fine unità a correzione automatica.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-12-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Gli elementi di innovazione di AgileClassroom riguardano principalmente l'approccio allo studio in classe e quello individuale.

L'applicazione mira ad evolvere ed innovare il concetto di lezione, riducendo il quantitativo di tempo investito nella tipologia frontale, aumentando invece quello dedicato allo studio individuale e personalizzato, sotto la guida del docente, offrendo uno strumento di supporto sia all'insegnante che all'allievo. L'idea è quella di introdurre un argomento e spiegarlo, permettere agli alunni di studiarlo e agli insegnanti di intervenire ove vi siano problemi di acquisizione dei contenuti, ma in maniera precisa e ciclica, e non solamente in occasione del recupero.

AgileClassroom quindi offre una via ulteriore per l'educazione scolastica, permettendo di affrontare il percorso di studi non come un libro uguale per tutti, ma come una lettera per il singolo alunno.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. Un campo di testo a risposta scolastica (max. 2000 characters):

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

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

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

Note eventuali: istituto tecnico scuola secondaria superiore

Il progetto è economicamente autosufficiente?: No

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

Where? By whom?: In altre classi dell'istituto per cominciare un test più diffuso.

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

Importanza del lavoro d
software dovrebbe migl
loro di prendere maggio

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

Informazioni aggiuntive

Allegati:  [agileclassroomgjc.pdf](#) ^[1]

AgileClassroom education educazione piattaforma di apprendimento scuola school learning
platform esercizi guidati test scrum agile ^[2]

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/agileclassroom>

Collegamenti

[1] <https://www.gjc.it/sites/default/files/agileclassroomgjc.pdf>

[2] <https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/agileclassroom-education-educazione-piattaforma-di-apprendimento-scuola>