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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: OMEGNA

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: ISTITUTO COMPRENSIVO FILIPPO MARIA BELTRAMI
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: Nessuna spesa per l'istituto. L'associazione dei genitori raccoglie circa € 2000 per l'allestimento delle classi e della cancelleria.

Sito Web

https://www.icomegna.gov.it/categorie01.asp?id_categoria=60

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 ai 15 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Comunità, ospitalità, responsabilità e innovazione tecnologica per ambire ad un ambiente scolastico inclusivo, creativo, collaborativo più adatto allo sviluppo delle live skills e dei team workers del 21simo secolo.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto nasce in primo luogo dall'idea di 4 insegnanti di ridare innanzitutto forza ed entusiasmo all'esperienza scolastica degli studenti e dei docenti, poi dall'esigenze di dare continuità alle classi montessori della primaria, per sviluppare una didattica per competenze e per partire con una scuola che punti all'innovazione digitale. Il nostro progetto fonde il modello "Senza Zaino" con il BYOD (#6 del Piano Nazionale Scuola Digitale) da cui il nome SZ+BYOD.

Lo zaino dello studente è più leggero perché la classe è più ricca e attrezzata con aree di lavoro (isole, agorà), strumenti digitali(LIM, notebook), strumenti tattili e iconici, libri, schedari, biblioteca di classe, si adottano per lo più ebook e dispense digitali; si usano video, applicazioni (open office, geogebra, google apps, scratch), Drive, la classe virtuale di Edmodo.

Il focus è sul "come" e "quando" imparare l'attività, pianificata con un planning settimanale presentato, discusso e anche co-progettato con gli studenti il lunedì mattina nell'agorà. Lo studente si candida e si assegnano i ruoli per la gestione della classe, per la gestione dei lavori di gruppo. Si usano più metodi che valorizzano il ruolo del docente. La lezione frontale viene ridotta. Si usa: flipped classroom, videolezione tra pari, didattica cooperativa. La maggior parte dei libri di testo sono sostituiti da dispense digitali distribuite tramite chiavette USB, tramite Drive, Edmodo. Lo studente è al centro del processo di apprendimento. L'insegnante deve essere più accogliente e lasciare essere più attivi i ragazzi, valorizzandone le caratteristiche individuali, puntando all'inclusione e alla differenziazione dell'apprendimento. L'approccio globale al curricolo comporta una collaborazione effettiva tra i docenti erodendo la soglia tra le discipline attraverso la realizzazione di macro-aree o esperienze generatrici. Altro su: https://www.icomegna.gov.it/categorie01.asp?id_categoria=60 [1]

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-06-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

1. Strutturare gli spazi e dotarsi di materiali e tecnologie
    a. riorganizzare gli spazi in zone tavoli, agorà, minilaboratori
2. Gestire la classe e i gruppi
    a. sviluppare la cooperazione dei docenti
    b. trasformare la classe in una "comunità di ricerca"
    c. favore lo sviluppo di competenze sociali assegnando ruoli e attivando comportamenti e azioni cooperative.
    d. Uso quotidiano di un manuale di classe e del planning delle attività
3. Progettare e organizzare le attività didattiche

a. Formazione continua degli adulti e confronto sulle scelte metodologiche ,

b. ricerca di strategie didattiche diversificate

4. Gestire e organizzare la scuola

a. Lo staff docenti

b. La documentazione e la narrazione delle pratiche

c. La scuola come comunità

d. Coinvolgere i genitori

5. Obiettivi cognitivi, concretizzati in risultati di apprendimento, sono strettamente collegati alle materie del curricolo

6. Obiettivi Tecnologici

a. conoscere le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione;

b. utilizzare le tecnologie informatiche e il linguaggio multimediale per elaborare, produrre e comunicare il proprio lavoro;

c. rendere gli strumenti digitali un elemento strutturale dei processi di apprendimento e dell'educazione ai media.

7. Monitorare il lavoro attraverso strumenti statistici oggettivi e soggettivi basato sulle osservazioni di docenti, studenti e genitori.

Risultati

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

I risultati
stata effe
forza stu
motivazio
conflitti tr
degli stru
materiale
genitori: p
consapev
famiglia.
cooperati
strumenti
magica”.
valori pec
contamin
cambiam
la manca
rete e col

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of

interaction? (max. 500 characters):
Portano avanti il progetto quotidianamente 18 docenti, sono forma
collaborano o possono collaborare altri 5 docenti, Il cuore del prog
distribuiti su 3 classi della secondaria di I gradi o e una prima clas

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?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2017-09-01 00:00:00
When is it expected to become self-sufficient?: 2017-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Il progetto è replicabile in altre scuole, non richiede maggiori spese rispetto alle cla
tradizionali, si adatta alle peculiarità di ogni scuola.
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):
Il nostro progetto dimos
mettono in gioco, collab
l'autoreferenzialità, cran

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Le barriere sono la resistenza al cambiamento, i preg
tecnologie impongono alla scuola un modo di pensar
e sono un traino che cambierà i modelli scolastici con
Future plans and wish list (max. 750 characters): I nostri piani futuri puntano all'arricchimento degli a
nuovi materiali, ampliare la didattica laboratoriale e
docenti delle altre classi.
Allegati: Una presentazione ridotta dell'intervento al VII forum sul cambiamento della rete delle reti delle scuole con sistemi di qualità [2]
Una lezione peer su geogebra in occasione del Senza Zaino Day [3]
Il planning della settimana alla base del modello Senza Zaino per una scuola comunità [4]
Relazione finale del referente del progetto [5]
SZ+BYOD [6]

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/senza-zaino-byod

Collegamenti
[1] https://www.icomegna.gov.it/categorie01.asp?id_categoria=60
[2] https://www.gjc.it/sites/default/files/un_anno_di_scuola_sz_e_byod_in15.5_.mp4
[3] https://www.gjc.it/sites/default/files/senza_zaino_day.mp4
[4] https://www.gjc.it/sites/default/files/planning1a201620172settimamamaggio.pdf
[5] https://www.gjc.it/sites/default/files/relazione_finale_referente_senza_zainobyod_2017.pdf
[6] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/szbyod