Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

UN PIANETA DA SALVARE

Nome della scuola: SCuola Primaria Mazzini -I.C. Branda
Paese: ITALIA
Regione: LOMBARDIA
Città: Castiglione Olona
Link al Video di presentazione: https://drive.google.com/file/d/1Pqnd0Y0uPKwFHmhfDZwVv_g9l8DM
Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: “Un pianeta da salvare" nasce dal desideri
rischio del pianeta Terra. Avendo sperimen
bambini delle mie classi, ho voluto mettere
tematica così controversa. Credendo nell'in
sulla narrazione che coinvolge molto le sco
sono in condizioni di maggior fragilità, e ch
obiettivi prefissati, con risultati talvolta supe
insegnamento della FLIPPED CLASSROO
presentazione del tema "surriscaldamento
alunni hanno visionato (a casa) video posta
abbiamo la nostra classe virtuale; in seguit
discussioni, approfondimenti e attività di va
a tre cupole riferite al passato, al presente
ancora completato; produrremo a breve do
una storiella raccontata in classe prima, rie
diapositive, cambiando background e color
voiceover. Con un visore (utilizzato per tem
giovane età dei bambini), associato ad alcu
la possibilità di immergersi in ambienti virtu
tsunami...) o di osservare a 360° immagini
(EXPEDITION) di Google. Con il mio aiuto,
THINKERCAD una semplicissima fabbrica
altri oggetti portati da casa o costruiti manu
simulato una finta eruzione di un vulcano r
esperimento con bicarbonato, aceto, tempe
manipolando pongo e carta per realizzare l
misurato, ritagliato pezzi di prato sintetico s
molta tecnologia! La piattaforma EDMODO

video, esecuzione di quiz; l'applicativo BLENDSPACE è risultato utile per condividere lezioni riferite all'argomento, file e link; la web app POWTOON ha consentito la narrazione (storytelling) di una storia in modo accattivante, inclusivo e interattivo (oltre ad approfondire la conoscenza e l'utilizzo di tutti gli strumenti disponibili nei menù); il software online THINKERCAD ha permesso la progettazione di oggetti poi stampabili in 3D; l'app di Google EXPEDITION, o ESPLORAZIONI, ha avvicinato gli alunni a situazioni di VR e AR. Essendo nativi digitali, i ragazzini impiegano poco tempo a capire il funzionamento di un'app o di un "mobile"; non temono di mettersi in gioco e di sperimentare, procedendo per tentativi ed errori, "facendo" e sbagliando, vivendo quindi l'errore non come un fallimento ma come una risorsa (learning by doing, problem solving).

Allegati: foto_illustrative_del_percorso_progetto_un_pianeta_da_salvare_.pdf [1]

Disciplina/e Insegnata:

Matematica-Scienze- Tecnologia-Inglese- Musica-Motoria

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/content/un-pianeta-da-salvare-0

Collegamenti

[1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/foto_illustrative_del_percorso_progetto_un_pianeta_da_salvare__1.pd