



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > We Explore, We Create, We Evaluate...We Are Digikids

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Lauria- Basilicata

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo "D.Lentini"

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Public Institution

Specify: nessun finanziamento

Sito Web

Collegamenti al progetto e ad alcuni dei suoi risultati prodotti : Il nostro TwinSpace con il planner di tutti i nostri percorsi compiuti all'interno del progetto (coding , realtà aumentata , giochi e anche autovalutazioni) : <http://twinspace.etwinni>

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):

Un grattacielo con fondamenta solide (procedure base della formazione innovativa) e un numero di piani indefinito e variabile (ogni piano un obiettivo formativo che si autogenera spontaneamente)

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto può essere sintetizzato nella definizione di Multilevel technology learning , una formazione multilivello con l'ausilio della tecnologia che prevede una serie di linee guida o procedure che gli insegnanti perseguono al fine di soddisfare gli obiettivi primari ovvero Cittadinanza Digitale , Tecnologia di alfabetizzazione e Competenza Informativa (I – Lite) applicati alla matematica,all'italiano,agli studi sociali e all'inglese, I risultati conseguiti ,l'interazione con gli alunni ,l'utilizzo di nuovi supporti informatici, documentati opportunamente su Twin Space, generano a loro volta degli obiettivi secondari altrettanto importanti nel perfetto spirito del Learning by doing, (formazione cosiddetta multilivello)che a loro volta generano altri obiettivi innescando in questo modo un'interazione senza soluzione di continuità che consente di aggiornare la formazione scolastica ed adeguarla alla rapida evoluzione tecnologica. Obiettivo del progetto è di formare alunni 2.0 e quindi di contribuire all'evoluzione dell'insegnamento e della forma mentis scolastica in modo da consentire di apprendere ed assimilare più agevolmente le competenze del 21°secolo e creare nuovi modelli formativi. E' stato implementato nel mese di settembre 2014 , si è concluso al termine dell'anno scolastico 2014-2015 e vi hanno preso parte alcune classi di scuola primaria di Malta, Polonia, Irlanda, Bulgaria.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-10-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Nel progetto l'insegnamento e il conseguente apprendimento degli alunni si è focalizzato sulle competenze del 21° secolo. I ragazzi hanno imparato a utilizzare la tecnologia digitale, ma soprattutto hanno acquisito la conoscenza di quando e come utilizzare questa tecnologia per realizzare, individuare, comprendere, utilizzare e creare informazioni utilizzando tecnologie informatiche. Questo progetto eTwinning delinea l'uso della tecnologia strategica per individuare e valutare le informazioni, connettersi e collaborare con gli altri, produrre e condividere contenuti originali e utilizzare Internet e strumenti tecnologici. Essa esplora categorie quali le competenze digitali di alfabetizzazione, apprendimento e capacità di innovazione, nonché le proprie esperienze di vita. I bambini hanno lavorato in coppia o in piccoli gruppi, perché crediamo che l'apprendimento collaborativo non è solo un approccio innovativo, ma anche perché siamo convinti che processi di apprendimento collaborativo sviluppino comunicazione vitale, abilità interpersonali e intellettuali richiesti nella nostra società moderna.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Il progetto incorpora l'Informativa capacità di apprendimento e trovare informazioni valide; la

Tecnologia alfabetizzazione: la capacità di selezionare e utilizzare una varietà di software, applicazioni, dispositivi mobili, strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. • Ricerca- Paesi partner (cultura generale), del corpo umano (Science) • Creazione di eBook (alfabetizzazione) riviste digitali (alfabetizzazione) • Creazione di un sito web (St. Sociali + Alfabetizzazione.) • la capacità di saper selezionare e utilizzare software, applicazioni, dispositivi mobili, strumenti e programmi in linea per la produzione di prodotti digitali. • Realtà Aumentata (Studi Sociali, Alfabetizzazione) • Presentazioni (Alfabetizzazione, Studi Sociali) • Creazione di filmati (St. Sociali) • QR Coding (matematica) • Codifica (Matematica, Programmazione) • Ricerca online (Alfabetizzazione, Studi Sociali) • Game-Based Learning (Scienze) • Digital Citizenship: la capacità di saper utilizzare la tecnologia in modo appropriato e responsabile. • Video conferenza, • E-safety • Youtube • Siti di ricerca

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

Tutto è st
comunica
sezione r
lavoro. La
nate graz
lavoro de
feedback

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Meno di 1 anno

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?: No

Since when?: 2015-06-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

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

Il progetto, inserito nel P
sensibilizzato e orientato
integrazione multiculturale
Settimanalmente le attiv
classi partecipanti, van
dei contenuti vanno ad i
anche con la comunità l
Interdisciplinarietà, coll
didattica, lingua inglese
motivazione da tutta la c
ricaduta sulla didattica e
Attraverso una vasta ga
conseguente sviluppo d
valutazione – opzioni –
consapevoli attraverso l
diversi strumenti tecnolo

che la tecnologia venga incorporata in modo che i bambini possono gestire il proprio apprendimento e ne diventano gli artefici. Un'esperienza del genere può diventare straordinariamente positiva e permettere di sviluppare metodi di insegnamento innovativi e facilitatori di apprendimento. Il progetto ha attirato l'interesse di colleghi e genitori, in Italia come a Malta, che sono stati coinvolti attivamente. Essi sono stati tenuti informati, ci hanno aiutati con le nostre attività e sono stati invitati a partecipare alle videoconferenze o hanno commentato video in streaming o immagini . Il vantaggio principale nell'utilizzo efficace della tecnologia è che ha consentito di velocizzare , condividere e rendere più friendly l'apprendimento , e questo ha giocoforza garantito la crescita personale di tutti i soggetti coinvolti.

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

Informazioni aggiuntive

Formazione multilivello [1] learningapps [2] khaoot [3] padlet [4] mindomo [5] coding [6] twinspace [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://gjc.it/progetti/we-explore-we-create-we-evaluatewe-are-digikids>

Collegamenti

[1] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/formazione-multilivello>

[2] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/learningapps>

[3] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/khaoot>

[4] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/padlet>

[5] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/mindomo>

[6] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding>

[7] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/twinspace>