Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Roma/Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto M. Massimo
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

http://youtu.be/Cgw0yf7g0gE

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):

Un nuovo concetto di scrittura creativa basata su tecnologia (tablet e Internet) e giochi di ruolo.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'idea iniziale, nata due anni fa dal prof. Daniele Ceccarelli e ancora attiva con un crescente numero di partecipanti, è stata quella di innovare profondamente il tradizionale corso di scrittura creativa mediante la potente sinergia creata da due ingredienti: tecnologia e gioco di ruolo. Il felice matrimonio tra i due succitati elementi genera un contesto fertile, nel quale si

possono coltivare e portare a maturazione competenze quali la creatività, la collaborazione e la condivisione, tutto ovviamente in un clima ludico, propositivo e laboratoriale, dove gli studenti non sentano più il dovere di scrivere (e di ideare storie), ma il piacere di farlo. Nasce di conseguenza la volontà di creare storie digitali, alimentata dal piacere di ideare qualcosa insieme giocando, qualcosa che sia tangibile e concreto (avventure da proporre ad altri compagni, testi digitali, libri game digitali). Parallela diviene la motivazione ad autovalutarsi e a progettare pensando al destinatario (attitudine attiva, non passiva), volendo far sì che ciò che si progetta e che si scrive sia chiaro, originale, esteticamente appetibile e infine apprezzato.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2012-08-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi: saper guidare la creatività mediante tecniche opportune, saper fornire input per la genesi di idee, stimolare la chiarezza nell'esposizione, sia scritta, sia orale, utlizzare in modo opportuno le tecnologie e la rete, saper organizzare un contesto collaborativo, prendere atto delle responsabilità della condivisione del materiale, maturare abilità nell'improvvisazione, guadagnare abilità inerenti al testo regolativo, incrementare la capacità di utilizzare sequenze descrittive, narrative, dialogiche.

Mezzi: gioco di ruolo guidato, tablet, software di condivisione (Padlet, Google Drive, Thinklink), software di elaborazione (Keynote/ppt, Word/Pages e simili), mapping (Google Maps), libri game, elaborazione video (iMovie).

Risultati

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

Al link si t
del proge
studentes
empatica
esempio
giochi di
studenti c

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

Alcuni stu
settimana
più corsi

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 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?: Onorari
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Uso attivo e creativo de
dai programmi scolastic
carte con ambientazione
religione, arte, geografia

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

Informazioni aggiuntive

daniele ceccarelli [1] laboratorio [2] giochi di ruolo [3] padlet [4] istituto massimo [5] rpg [6] librogame [7] tablet [8] scrittura creativa [9]

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/scrittura-ricreativa

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/daniele-ceccarelli
[2] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/laboratorio
[3] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/giochi-di-ruolo
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/padlet
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/istituto-massimo
[6] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/rpg
[7] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/librogame
[8] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tablet
[9] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scrittura-creativa