Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: San Bonifacio (VR) - Veneto

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo 2 di San Bonifacio (VR)
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

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):

Utilizzo di strumenti multimediali per favorire l'apprendimento critico nelle materie di studio.

Project Summary (max. 2000 characters):

"Tutti noi abbiamo un'anima di carta, siamo nutriti da una tradizione di milioni di libri", così dice Carlo Sini, un importante filosofo italiano contemporaneo. Con le nostre mani siamo in grado di manipolare l'ambiente in cui viviamo. Questo significa che con le nostre mani siamo capaci di creare un mondo. Un mondo fatto di segni, segni: del corpo, con il corpo, realizzati con gli strumenti. La tecnologia serve per adattare l'ambiente alle necessità degli uomini. Ma quando gli uomini intervengono sull'ambiente in cui vivono, in realtà modificano anche se stessi. Ogni innovazione tecnologica cambia l'ambiente, ma insieme modifica l'uomo che si serve di quella tecnologia. Sta avanzando un mondo digitalizzato, che modifica la nostra

capacità di capire il mondo ed anche il nostro modo di pensare. Per questo è fondamentale sapere che cosa è importante che non vada perduto in questo delicato passaggio. Che ruolo ha oggi la tecnologia nelle materie di studio? Come posso utilizzarla?...Quali applicazioni o software mi possono servire durante lo studio?
Il progetto è nato da un'idea della docente Rosaria Gianino e dall'immediata condivisione del DS Luigi Franco.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-11-29 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

• Primo step: apprendere dalla lettura - KNOW (cosa già conosco) – WANT (cosa vorrei conoscere) – LEARN (cosa ho appreso)
• Secondo step: apprendere dai video – prendere appunti su un documento condiviso
• Terzo step: riorganizzare e approfondire – sapere di sapere.

Risultati

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

Gli alunni
gruppo, a
obiettivi s

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

Gli alunni
della scu
Capacità
insuccess
Insomma

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?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2014-11-29 23:00:00

Trasferibilità

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

xxxx

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

Informazioni aggiuntive

condivisione [1] Apprendimento critico [2] logica lineare e logica visiva [3] screening [4] decodifica [5]

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/student%E2%80%99s-app

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/apprendimento-critico
[3] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/logica-lineare-e-logica-visiva
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/screening
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/decodifica