Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Pagani, Salerno

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IC Sant'Alfonso Maria de' Liguori di Pagani
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: contributo delle famiglie in termini di device

Sito Web

http://arix2016.wixsite.com/students2dot0/projects

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):

Quest'anno, in linea con il PNSD (Azione #6 Politiche attive per il BYOD) la scuola ha deciso di avviare una sperimentazione sull'utilizzo del proprio device, nella convinzione che è possibile superare l'ostacolo della mancanza di risorse finanziarie con un contributo da parte delle famiglie. La classe scelta è una classe prima di scuola secondaria di primo grado che si è automunita di dispositivi mobili.

Il riferimento è il Creative Classrooms Lab, un progetto nel quale 45 insegnanti a livello

europeo hanno sperimentato con l’uso di tablet nelle proprie classi condividendo poi i risultati della sperimentazione.

Project Summary (max. 2000 characters):

LA PAROLA AGLI STUDENTI
“BYOC-Bring Your Own Creativity” è il nome del nostro progetto. L'insegnante ci ha spiegato che è importante mantenere sempre allenata la mente e sviluppare creatività, insieme a quella che lei chiama la "competenza digitale". Dice che dobbiamo costruirle noi le nostre conoscenze, che dobbiamo imparare a riflettere su quello che ci circonda e ad avere quello che lei chiama lo "spirito critico". E noi siamo bravissimi a comporre e scomporre, a costruire e a condividere. E per di più ci piace farlo ;) La prof ci carica materiali (che sono multimediali e interattivi) sul suo sito e nella nostra classe virtuale; noi guardiamo, leggiamo, riflettiamo, ne discutiamo in classe e poi trasformiamo tutto in un prodotto digitale ... sempre diverso!!! E lavoriamo sia in classe che a casa ... ma in modo diverso e piacevole ;)
Perchè "BYOC - Bring Your Own Creativity"? L'acronimo lo abbiamo mutuato da BYOD - Bring Your Own Device", un nuovo metodo didattico (dal Piano Nazionale Scuola Digitale) che prevede l'uso di dispositivi elettronici personali durante le lezioni. Infatti, l'idea è quella di lavorare in classe, oltre che con la LIM, con i nostri dispositivi personali: smartphone e tablet. Scarichiamo la lezione, visualizziamo testi, immagini, video e audio, prendiamo appunti, utilizziamo app per creare i nostri prodotti, segniamo sul telefonino, a mo' di diario, i compiti da fare a casa, cerchiamo immagini, registriamo o riassumiamo la spiegazione dell'insegnante, fotografiamo un testo o quello che è scritto sulla lavagna di ardesia. Impariamo a fare un uso corretto, consapevole e proficuo di questi device.

L’esperienza in dettaglio
0. Consegna di una lettera di illustrazione del progetto e di una liberatoria alle famiglie, allo scopo di condividere e rendere «consapevoli»
1. Scelta dell’app per la classe virtuale (es. Edmodo)
2. Costituzione della classe virtuale e condivisione di una “Netiquette”
3. Introduzione alla didattica con le ICT
4. Preparazione: il docente sceglie l’argomento da affrontare; prepara il framework concettuale, il compito/consegna, il materiale utile per gli alunni; carica il materiale online, in classe virtuale; carica in piattaforma e illustra il “compito” da svolgere con strumenti digitali
5. Sviluppo del compito: la classe divisa in gruppi eterogenei svolge il compito con l’ausilio del materiale fornito.
6. Preparazione e creazione del prodotto digitale: al termine del lavoro di ricerca, di scrittura, di organizzazione dei contenuti
7. Monitoraggio: realizzato in itinere attraverso osservazione sistematica, una bacheca per la raccolta di feedback, un questionario online, sondaggi da piattaforma e-learning
8. Revisione: effettuata con il supporto della LIM (momento di metariflessione cognitiva).
9. Pubblicazione dei prodotti sul sito/repository:
10. Documentazione/condivisione/pubblicizzazione: su sito scolastico o canali social.
11. Il caffè digitale: coinvolgeremo il collegio docenti in piccoli percorsi formativi «il caffè digitale» allo scopo di condividere la pratica didattica e renderla replicabile

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-01-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

In linea con il PNSD

- Azione #4 Ambienti per la didattica digitale per una didattica laboratoriale. Innovazione degli ambienti di apprendimento
- Azione #6 Politiche attive per il BYOD
- Azione #15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Azione #23 Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici

In linea con gli ambiti di azione dell'animatore digitale

- Formazione interna - Laboratorio finale di formazione per i docenti della scuola | Condivisione della buona pratica sul repository della scuola
- Coinvolgimento della comunità scolastica - Workshop con i genitori degli alunni | Pubblicizzazione sul sito della scuola
- Creazione di soluzioni innovative - Sperimentazione di nuovi scenari di apprendimento

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Monitorag
Question
Valutazio
scaletta p
osservaz

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

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?: 2017-01-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): L'utilizzo delle TIC (Tec
didattica quotidiana.

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

Informazioni aggiuntive

Allegati: Buone pratiche di BYOD [1]
BYOD [2] PNSD [3] tablet [4] didattica per competenze [5] buona pratica [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://gjc.it/progetti/byoc-bring-your-own-creativity

Collegamenti
[1] https://gjc.it/sites/default/files/2._buone_pratiche_byod.ppt
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/byod
[3] https://gjc.it/keywords-separate-commas/pnsd
[4] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tablet
[5] https://gjc.it/keywords-separate-commas/didattica-competenze
[6] https://gjc.it/keywords-separate-commas/buona-pratica