Published on *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)



## Project Location

**Country:** Italy
**City:** Putignano / Puglia

## Organization

**Organization Name:** Landi Angela Giuseppa
**Organization Type:** Other
**Specify:** Il progetto è a costo zero

## Website

http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the**

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

I giochi di Elspet e Jos sono programmi che hanno come protagonisti due bambini, Elspet e Jos, e si presentano con una medesima impostazione grafica e progettuale. Possono essere usati per l'insegnamento delle varie discipline.

**Project Summary (max. 2000 characters):**

Perché i “Giochi di Elsept e Jos”?

- Per imparare divertendosi
- Perché le TIC rappresentano una potenzialità didattica tutta da sfruttare
- Perché credo in una scuola nella quale la conoscenza si costruisce….
- …. insieme!

I giochi di Elspet e Jos sono programmi che hanno come protagonisti due bambini, Elspet e Jos, e si presentano con una medesima impostazione grafica e progettuale. Possono essere usati per l'insegnamento delle varie discipline. E' possibile utilizzarli anche con la LIM, perché ne viene fornita anche la versione .swf

Li creo per me, per l'utilizzo quotidiano in classe e nel laboratorio di informatica, per rendere le lezioni più divertenti e coinvolgenti, utilizzando la strategia della narrazione, poiché i due folletti protagonisti dei giochi diventano una sorta di "amici" che accompagnano gli alunni alla scoperta delle varie discipline, ma sono a disposizione di tutti, scaricabili gratuitamente (la parte grafica è in collaborazione con Elisabetta Landi, docente dell'IC Marconi-Oliva di Locorotondo, e di Sara Russo).

Si tratta di giochi facilmente riutilizzabili dai docenti e adattabili a contesti diversi, integrabili in ogni programmazione didattica.

Dal punto di vista metodologico, privilegiano la relazione collaborativa e costruttivista, per sfruttare al meglio le potenzialità di questi nuovi strumenti tecnologici, che consentono di andare oltre le didattica trasmissiva e la monomedialità del linguaggio verbale.

Per ogni gioco sono indicati

• gli obiettivi di apprendimento di riferimento
• la classe o le classi nelle quali è più opportuno utilizzare il gioco
• le istruzioni per giocare

Tutti i giochi possono essere scaricati dal sito http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm [1]
oppure si può giocare online qui: http://www.impariamoascrivere.it/giochi.php [2]
Qui una presentazione PPT dei giochi http://www.slideshare.net/GiusiLandi/i-giochi-di-elspet-e-jos [3]
Qui un breve video di presentazione https://www.youtube.com/watch?v=ll-PfpaXklA#t=14 [4]

## How long has your project been running?

2000-12-30 23:00:00

## Objectives and Innovative Aspects

- creare giochi per imparare divertendosi
- passare da una didattica per contenuti a una didattica per scoperta
- utilizzare la strategia della narrazione per accompagnare gli alunni di scuola primaria alla scoperta delle discipline

I mezzi utilizzati per diffondere i giochi sono tutti quelli che la rete mette a disposizione.

## Results

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

Credo in
concretez
strategie
nella con
canali. Ne

nella costruzione di fiabe, nell'analisi logica e grammaticale, nello studio dei verbi, nella costruzione di testi, nell'esplorazione, per i più piccoli, dei concetti spazio-temporali e nel primo approccio alla letto-scrittura. I criteri di valutazione potrebbero essere quelli della trasferibilità, generalizzabilità, personalizzazione (la maggior parte dei giochi sono personalizzabili dall'insegnante), diffusione.

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

Gli utenti
giochi) - s
Mensilme

## Sustainability

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:** More than 6 years
**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:** Less than 10.000 Euro
**What is the source of funding for your project?:** Other
**Is your project economically self sufficient now?:** Yes
**Since when?:** 2000-12-30 23:00:00

## Transferability

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

Il progetto è finalizzato a
tecnologici, facendo leva
momento apprenditivo i

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

## Background Information

Motivazione all'apprendimento [5] - uso delle tecnologie [6] didattica inclusiva [7] Partecipazione attiva alla didattica [8]

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

---

**Source URL:** https://gjc.it/en/progetti/i-giochi-di-elspet-e-jos

**Links**
[1] http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm
[2] http://www.impariamoascrivere.it/giochi.php
[3] http://www.slideshare.net/GiusiLandi/i-giochi-di-elspet-e-jos
[4] https://www.youtube.com/watch?v=ll-PfpaXklA#t=14
[5] https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/motivazione-all%E2%80%99apprendimento
[6] https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-0

[7] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/didattica-inclusiva
[8] https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/partecipazione-attiva-alla-didattica