



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Scelgo, faccio, quindi imparo

Project Location

Country: Italy

City: Roma

Organization

Organization Name: Scuola primaria via Berto, IC Poggiali-Spizzichino, Roma

Organization Type: School

Specify: Il progetto non genera costi quindi non sono necessari finanziamenti.

Website

Presentazione del progetto: <https://youtu.be/qpsiVNqMAWI> ; Due esperienze di Genius Hour
<https://youtu.be/VoO78zHWvrg>

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):

Dedicare tempo dell'orario scolastico al **fare** e alle passioni dei ragazzi, offre l'opportunità di valorizzare il talento e il genio di ognuno, la costruzione attiva dei saperi, l'inclusione e la possibilità di raggiungere obiettivi e competenze attraverso esperienze altamente motivanti.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto è una pratica educativa consolidata in anni di servizio nella scuola primaria. Il nome è ispirato all'aforisma di Confucio "Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco".

Nella quotidianità scolastica, oltre al **fare**, elemento indispensabile all'apprendimento, coniugo la motivazione offerta da interessi e passioni personali dei ragazzi. A queste dedico un tempo preciso, adottando la strutturazione classica della **Genius Hour**, la pratica diffusa in grandi aziende e scuole Oltreoceano. Questo è un tempo produttivo e strutturato in fasi ben definite che prevede lo studio, la ricerca attiva, la produzione e la condivisione di quanto appreso.

Il lavoro motivato da interessi personali permette di raggiungere obiettivi didattici, formativi e competenze di cittadini del III Millennio, anche in ragazzi poco motivati all'impegno scolastico.

How long has your project been running?

2014-01-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

I ruoli di alunno e insegnante sono diversi da quelli consolidati dalla tradizione.

L'insegnante non si limita a trasmettere saperi ma è un coach che sostiene e incoraggia i ragazzi nella scoperta di sé, dei propri interessi, valorizza talenti, la ricerca e l'acquisizione di competenze in ciò che appassiona fornendo stimoli e seguendo percorsi multipli.

Accompagna i ragazzi nel primo approccio responsabile e costruttivo all'interno del Big Data e incoraggia ad un utilizzo produttivo e responsabile dei Social.

Il ragazzo è attivo, protagonista del processo educativo ecostruttore dei propri saperi. Diventa ricercatore, progettista in miniatura ed è invitato a scoprire, cercare soluzioni e strumenti per rendere comprensibile un processo o un concetto. Impara divertendosi.

Le nuove tecnologie diffuse anche tra i giovanissimi, l'accesso al Web, gli smartphone e l'enorme potenziale esperienziale e didattico offerto dalle App, rendono possibili sperimentazioni, produzione e diffusione di elaborati e contributi di vario genere prodotti dai ragazzi a costo zero e in tempo reale.

Results

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

La strategia
clima rela
puntuale
progetto
ragazzi fa
non hann
di obiettiv
proprio p

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of

interaction? (max. 500 characters):

Il progetto coinvolge in maniera sistematica i ragazzi della mia classe alla scuola, le famiglie e il territorio per la condivisione di quanto appreso attraverso conferenze, mostre e video.

Poichè inoltre per la diffusione dei percorsi e dei risultati si fa uso di un blog, post online, canali YouTube e Social (con particolare riferimento a Creatubbles) non è possibile quantificare il numero delle persone coinvolte.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Less than 1 year

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

Specify: Scuola primaria

Is your project economically self sufficient now?: No

Since when?: 2014-01-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

Where? By whom?: Ho relazionato in merito al progetto in occasione di incontri di formazione di didattici innovativa e convegni (TabletSchool, FlipNet, ForumPa...). Inoltre condivido quanto sperimentato attraverso il mio blog (<http://www.innovationgym.org/category/ri-ghe-c-byte/>), Twitter e un Canale YouTube (<https://www.youtube.com/channel/UCixH1QxrRzM7sILp1Xuv6tg>) e ho avuto svariate feedback positivi di colleghi appartenenti anche ad ordini di scuola diversi.

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

La scuola può essere di più accogliente accogliendo sia i ragazzi che le loro esigenze personali. In questo modo si può valorizzare le passioni e la condivisione dei temi e delle nuove tecnologie.

La strategia può essere

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

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): La prima barriera da superare è il timore e il pregiudizio del tempo alla didattica e quindi all'apprendimento dei ragazzi. La programmazione puntuale del tempo, scandire le diverse attività, poter dedicare la giusta attenzione a ciascun ragazzo, creare un ambiente in modo che sia funzionale alla ricerca e alla collaborazione, scaffalature, raccoglitori e scatole per contenere i sinistri. Utilizzare un ambiente diverso dall'aula può essere una soluzione.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Continuare ad attuare il percorso facendo crescere le istituzioni educative e scuole anche attraverso work

motivazione [1] passioni personali [2] inclusione [3] talento [4] Genius Hou [5] PARTECIPAZIONE [6]
Innovazione didattico-organizzativa [7] team building [8] Imprenditorialità [9] peer education [10]
problem solving [11]

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/scelgo-faccio-quindi-imparo>

Links

- [1] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/motivazione>
- [2] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/passioni-personali>
- [3] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione>
- [4] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/talento>
- [5] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/genius-hou>
- [6] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/partecipazione>
- [7] <https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/innovazione-didattico-organizzativa>
- [8] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/team-building>
- [9] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/imprenditorialit%C3%A0>
- [10] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/peer-education>
- [11] <https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/problem-solving>