

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

Home > AMBIENTI REALI E VIRTUALI integrati nell'attività didattica quotidiana

## AMBIENTI REALI E VIRTUALI integrati nell'attività didattica quotidiana

**Tipologia dell'ente/Kind of organization:** Istituto Comprensivo Frosinone 4, Maiuri

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Compren

Regione/Region: Lazio Paese/ Country: Italy Città/City: Frosinone

Descrizione del progetto/Describe the project : Gli analfabeti del XXI secolo non saranno quelli che i

che non saranno in grado di imparare, disimparare e scuola può fare la differenza tra il consumo passivo o creazione attiva in rete. Il passaggio dal reale al virtu dai docenti, potrebbe essere la chiave di volta per po loro storia di studenti e di persone in crescita. Il proge aumentata, dove i piani si sovrappongono e non si es tradizionali ambienti di apprendimento con ambienti v metodologie di didattica attiva e strumenti per l'utilizz nella didattica quotidiana e nella documentazione de apprendimento e concedendo tempi di lavoro distesi, cui ciascuno studente possa costruire attivamente la necessari per elaborare e integrare ciò che ha appre percorsi didattici di storia e geografia sull'evoluzione delle città, la loro evoluzione fino a scoprire città gree 2030. Per leggere il progetto e consultare il percorso intermedi e finali realizzati, si può visitare il link https://sites.google.com/icfrosinone4.eu/dadterze/hor

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: https://youtu.be/-YFPuU3wnCw Categoria del progetto/Project category: Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years Uso delle tecnologie / Use of technologies: Il progetto ha utilizzato le tecnologie come strumento di e

produzione creativa di contenuti culturali, in modo individ ambienti virtuali messi a disposizione da Google Educati virtuale (unica per tutti i docenti e gli alunni della medesir videoconferenza, lavagna condivisa, album di foto condiv presentazione. Inoltre sono stati integrati strumenti come spazio creato con Sites per la documentazione dell'esperienza, slideshare per la pubblicazione del libro sull'esperienza e i materiali utilizzati, piattaforme quali Wordwall, LearningApps, Padlet, Storyboardthat per la creazione di fumetti online a tema storico, Ourboox per la realizzazione di libri digitali sul Neolitico, Google Arts&Culture, Google Earth, per visite a musei e luoghi da esplorare, Thinglink, Mozaweb per utilizzare immagini immersive, 3D, tour virtuali e a 360° nelle grotte che conservano pitture rupestri. Inoltre editor video e immagini per la creazioni di poster di classe e video per gli approfondimenti sulle pitture rupestri. Abbiamo utilizzato molteplici linguaggi e forme di rappresentazione della conoscenza: dai quadri di civiltà su carta a prodotti più complessi, progettati e realizzati attraverso il lavoro collaborativo, arrivando a realizzare idee e progetti sulla nostra città del futuro, secondo I?Agenda 2030, dopo aver conosciuto soluzioni green e smart già realizzate in diverse città (Tivoli Green City a Bruxelles - Bosco Verticale a Milano di Stefano Boeri, grattacielo Intesa San Paolo ecosostenibile a Torino, progettato da Renzo Piano...) Tra i materiali di studio sono stati anche utilizzati Video "Big Bang! Un Viaggio nell'Evoluzione L'evoluzione spiegata ai bambini!" Federico Taddia e il filosofo della scienza Telmo Pievani ci accompagnano in un viaggio alla scoperta dell'evoluzione Albero Angela" ULISSE" il piacere della scoperta - STORIE Volumi tratti dalle biblioteche personali dei bambini proposti durante gli incontri sincroni Libro accessibile digitale Libro Game su Otzi a cura di A. Baccin

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of L'innovazion the project?:

attività labora

stavamo lav presenza e immediata. delle attività videoconfer ripreso il no gratuite che distinguendo presentazio consegne e

ad integrare

lavori sugli a

tecnica quot

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact Il progetto ha with?:

comunicazior che la rete, o

vivendo quoti tecnologia al

tecnologia a J**iect** II Javoro

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project il lavoro è use?:

"Why, il lib Premio So

Instagram

Colori, e o

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Al momento il progetto classi virtuali nell'espe geografici con Google

accompagnato il nostro studio storico sulle civiltà esplorando virtualmente gli spazi geografici in cui sono sorte e poi partecipando a CodyTrip Firenze e Torino, esperienze di gite online che attraverso l'utilizzo di soluzioni tecniche appositamente studiate, possono essere seguite da un qualsiasi dispositivo collegato ad Internet, senza necessità di applicazioni specifiche, collegandosi all'indirizzo della pagina interattiva dove compaiono dirette video, quiz, tasti e immagini. Questo consente anche ai più piccoli di seguire le attività sia da casa che da scuola. Abbiamo visitato il Museo Marino Marini di Firenze, vivendo un'esperienza multisensoriale anche se a distanza, ed il Museo Egizio di Torino. Attualmente gli alunni condividono i lavori multimediali nella classe virtuale e poi li presentano a compagni e docenti in presenza. Inoltre stiamo affrontando prime semplici attività di utilizzo didattico di Minecraft Education Edition, possibilità offerta (al momento in modo limitato) al nostro Istituto grazie al pacchetto Office 365. Nell'Istituto sono partiti percorsi di recupero/consolidamento/potenziamento utilizzando le classi virtuali per piccoli gruppi,

affiancando i bambini che necessitano di interventi mirati, circoscritti alla lingua italiana, la matematica e la lingua inglese. Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Come detto la finalità della nostra

progettazione in Minecraft, infine ι Digitale, un drone, in attività didatt

Allegati/Attachments: d tutti\_i\_link\_per\_conoscere\_il\_progetto.pdf [1] Durata progetto/project duration: 3 mesi

Risultati ottenuti/Results: Gli alunni hanno imparato a: utilizzare e interagire con maggiore consapevo piattaforme didattiche che permettono interazione e messaggistica; inviare leggere/rispondere a feedback degli insegnanti; accedere a Meet per attività dispositivi, lavorare contemporaneamente su più finestre; raccogliere attività realizzati in cartelle, file condivisi, muri virtuali; interagire live su lavagne cor Jamboard; utilizzare un'applicazione per creare presentazioni, poster di clas sequenze di immagini; utilizzare piattaforme didattiche per creare giochi inte una piattaforma per creare fumetti e riutilizzarli all'interno di un documento; cooperativo libri digitali su argomento storico/geografico; esplorare risorse v immagini immersive, tour virtuali, musei per ricavare informazioni; rispettare convivenza in ambiente virtuale sincrono e asincrono, netiquette. Conoscere usare informazioni; comprendere e produrre. Hanno imparato a valutare le i sceglierle, a riutilizzarle correttamente nei loro elaborati, ad essere produtto conoscenza. Hanno avuto infine la possibilità di imparare ognuno secondo i apprendimento.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Gabrielli Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Sonia

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project Il progetto è sta helped facing the emergency of Covid-19?: quello di perme

nostro lavoro o condividere fes montando in ui delle tre classi settimana veni realizzare...che a distanza con sull'esperienza

didattica digitale ad attività laborat progetti PON, ma riuscirla ad integ convivere nel nostro percorso dida realizzazione dei lavori, attraverso la partecipazione all'evento del 17 aprile 2021, finale provinciale del Premio Scuola Digitale, piazzandoci al terzo posto del concorso per il primo ciclo di istruzione, dietro a due progetti di scuola secondaria di primo grado. Abbiamo trasformato così quel momento di difficoltà in un momento di gioia.

<u>Fondazione Mondo Digitale</u> 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/content/ambienti-reali-e-virtuali-integrati-nell%E2%80%99attivit%C3%A0-didattica-quotidiana

## Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/tutti\_i\_link\_per\_conoscere\_il\_progetto.pdf