



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > LEARNING GAMES

---

## LEARNING GAMES

**Tipologia dell'ente/Kind of organization:** SCUOLA PUBBLICA

**Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project:** ISTITUTO COM

**Regione/Region:** BASILICATA

**Paese/ Country:** ITALIA

**Città/City:** MATERA

**Descrizione del progetto/Describe the project :** L'attività progettuale proposta si inserisce in un contesto che scaturisce dall'integrazione in ambito didattico dell'ac secondo il quadro di riferimento europeo Dig.Comp. 2 e alunni di tutte le scuole si sono ritrovati spaesati, so occorre infatti affrontare e soprattutto vincere una s tradizionale didattica in presenza e l'unica consentita mitigandone gli effetti su loro stessi e in particolare su alunni, si sono prestati ad impersonare un ruolo, o m essere contemporaneamente insegnante e alunno, d strumenti didattici innovativi e, successivamente, me dall'altro per l'apprendimento. E in tale contesto si ins framework europeo delle competenze digitali si collo livello intermedio. Cosa è stato realizzato. L'attività, c differenti, è stata proposta sia nell'anno scolastico pr prevede di realizzarla anche nel prossimo). È stata in geografia) con un tema ben preciso ed è stato chiest grazie alla metodologia flipped classroom: in questo insegnanti di loro stessi. Svolgendo tutto a distanza il secondo e considerando che in tutto ciò hanno anche precisi, gli alunni si sono ritrovati a dover sperimenta apprendendo contenuti disciplinari e contenuti digitali ai ragazzi, è stato chiesto di utilizzare qualunque riso argomento di scienze (la cellula). Alcuni di loro hann comune, altri applicativi e programmi a disposizione il link alla sintesi video dell'attività, realizzata durante <https://www.youtube.com/watch?v=en0IFNHUIp4>. Ne successivo di "sfida". Gli alunni divisi in gruppi hanno meglio una nazione europea e hanno proposto dei vi

All'interno del gruppo è stata individuata una componente che doveva occuparsi degli argomenti da affrontare, un'altra della selezione delle risorse testuali, audio/video, l'ultima degli strumenti di verifica reciproca (sono stati infatti predisposti da parte dei ragazzi dei test cui i rappresentanti delle squadre dovevano rispondere correttamente per poter passare al livello successivo). Qui il video esplicativo: <https://youtu.be/WDbafV0m11Q>.

**Link al video di presentazione/Link to the presentation video:** Video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=WDbafV0m11Q>  
<https://youtu.be/WDbafV0m11Q>

**Categoria del progetto/Project category :** Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

**Uso delle tecnologie / Use of technologies:** La spinta all'innovazione e l'utilizzo delle tecnologie digitali nella creazione di materiale al contempo innovativo, coinvolge tutti gli attori del processo. È richiesto sempre più di realizzare unità didattiche interattive che coinvolgano i ragazzi verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse digitali per assicurare un apprendimento proficuo e produttivo. Le più recenti tecnologie (come Thinglink, Learningapps e Wordwall) si prestano pienamente a questo processo didattico innovativo con l'obiettivo di migliorare l'esperienza di apprendimento aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnamento. Il progetto è caratterizzata da un nuovo modo di gestione dei contenuti digitali che permette non solo agli insegnanti ma soprattutto agli studenti di riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento/apprendimento in base al contenuto e, per questo, pienamente inclusiva.

**Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:** La sperimentazione è ancor più in atto e avviene nel centro del processo di apprendimento, in un spotlight che ha messo in luce l'innovazione (che stiamo facendo) ma

**Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :** Il progetto è stato sperimentato in un contesto scolastico, ma

**Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:** Oltre alle risorse digitali, applicativi e software, gli alunni si sono avvalsi di risorse più "caro vecchio". Durante le lezioni, il monitor interattivo è stato utilizzato in modo finale.

**Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :** Il progetto, così come è stato sperimentato, la metodologia flipped è ancora in fase di sperimentazione e risorse e quest'anno

**Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:** L'aspettativa prevalente è quella di avere risorse standardizzate tale che possa diventare un modello che consenta a tutti gli alunni gli apprendimenti. Un progetto che gradisca le sue componenti e la valutazione non solo e non già degli

**Durata progetto/project duration:** Circa 2 mesi inclusa la progettazione e individuazione delle risorse

**Risultati ottenuti/Results:** I risultati conseguenti sono stati più che soddisfacenti e superiori alle aspettative. La sfera e degli stili di apprendimento coinvolti in termini di contenuti, metodologie e risorse, ciò che rende il progetto decisamente attraente e stuzzicante per gli alunni è l'apprendimento delle competenze digitali, hanno stimolato e sviluppato le loro capacità di prendere decisioni, la capacità di risolvere i problemi, il pensiero

comunicazione efficace: sapersi esprimere in modo efficace nelle diverse situazioni, saper esprimere sentimenti, bisogni e stati d'animo in modo appropriato, essere in grado di ascoltare l'altro e, soprattutto, la loro capacità di relazionarsi che nel periodo pandemico in cui stiamo vivendo fornisce un valido supporto non indifferente al suo superamento o almeno alla sua mitigazione.

**Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname :** LINSALATA

**Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name :** DOMENICO

**Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :**

Lo spirito guida  
stimolare la co  
avvincente e p  
apprendimenti  
cooperare per  
qualche manie  
e, perché no, a  
mediata dagli s  
condizione di is  
scuola è stata p

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/content/learning-games>