



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Pensieri e parole

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Acri/Calabria

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: DIREZIONE DIDATTICA 2^ CIRCOLO ACRI

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

<http://wlascuola.jimdo.com/>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Fiabe, narrazioni e autobiografie nell'incontro tra storie e culture

Le parole più belle corredate con i colori delle immagini e la melodia dei suoni che colorano l'anima...

Project Summary (max. 2000 characters):

Lo sfondo è il contesto entro il quale si snoda l'attività didattica, il pretesto per creare le

connessioni fra le nuove conoscenze, oggetto dell'apprendimento, il contenitore affettivo capace di agire sulla motivazione.

L'intento è quello di permettere agli alunni d'immergersi in un'atmosfera di luoghi sconosciuti, immaginari e di rappresentarli attraverso codici espressivi differenti, la musica, la narrazione, il senso estetico del bello, la poesia, la capacità di evocare concetti profondi partendo dall'articolazione delle parole e dei suoni. L'intreccio delle storie con la musica e la danza, intesa come linguaggio del corpo: le parole narrate e recitate viaggiano sul filo della fervida fantasia dei bimbi.

Desiderio di comunicazione e desiderio di esprimersi attraverso tutti i linguaggi che si incontrano

nel proprio cammino: musica, narrazione, parola, immaginario, rappresentazione.

L'utilizzo di mezzi audiovisivi (telecamera, microfoni, computer, web), musicali, cinematografici,

sottendono un connubio tra parole e immagini. L'importanza dell'illustrazione/immagine, non come mero elemento decorativo, bensì come linguaggio a sé stante, in grado di "raccontare" ciò che

le parole non dicono, in quanto l'immagine si pone al servizio della narrazione. Quella che segue è una proposta per la realizzazione di un percorso didattico per l'insegnamento dell'italiano attraverso l'utilizzo dell'ipermedialità applicata alle "storie di vita".

L'assunto teorico da cui prende le mosse, dal punto di vista dell'utilizzo delle tecnologie nella didattica, è che non si dovrebbe "imparare ad usare software" ma "imparare utilizzando software".

Si è, pertanto, delineato un percorso che prevede l'utilizzo delle tecnologie quali "palestre" per pensare e per imparare, oltre che come occasione di acquisizione di competenze significative per il

diritto di cittadinanza. Il percorso mira a far acquisire agli alunni la consapevolezza di poter comunicare con codici diversi

e migliorare, con percorsi creativi, le abilità di lettura e scrittura, utilizzando software specifici.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2010-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Favorire: l'acquisizione di competenze comunicative nella lingua italiana;- il potenziamento di abilità di studio e logiche; la scelta di strategie adeguate per "rimettersi in gioco" ed esprimere emozioni;l'alfabetizzazione tecnologica relativa a: comunicazione a distanza; reperimento di informazione on line; produzione e manipolazione di immagini; costruzione di percorsi ipertestuali e cortometraggi; allestimento di spazi web. Le Nuove Tecnologie multimediali, ipermediali, telematiche, presentano forti potenzialità quale "tecnologie educative", ampliamento del campo d'azione delle capacità metacognitive, cognitive, espressive, e supporto alla realizzazione didattica di progetti collaborativi carichi di significato. L'attività didattica iperfilmica è, in un certo senso, una modalità "binoculare", una scala complessa a zig zag, fra razionale ed emozionale, analogico e analitico, verbale e iconico, attraverso logica classica e abduttiva. Navigazione guidata in Internet, utilizzo della posta elettronica e della chat; utilizzo di ambienti

digitali per la videoscrittura, il trattamento delle immagini, la produzione di percorsi multimediali e ipertestuali (Power Point, Photo Shop, Hyperfilm).
Si intende, inoltre, utilizzare, come traccia principale per creare gli iperfilm, filmati prodotti con una webcam e si prevede di realizzare file audio con l'ausilio di un registratore.
Si pensa di avvalersi anche di software libero in quanto espressione della vocazione infraculturale e cooperativa della rete.

Risultati

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

Desiderio
incontran
rapprese
connubio
elemento
parole no
e la storia
d'infanzia
orizzonti
dell'imma
fondamen
curiosità.
essi poss
e le sfide
valutazio
la motiva
sommis

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

Ad oggi h
avuti circa

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?: Finanziamenti pubblici o privati
Note eventuali: Scuola Primaria
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2015-07-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Altre realtà scolastiche con alcune rimodulazioni
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

la scuola sta attraversando un momento di transizione, dalla didattica tradizionale alla didattica impostata su una concezione costruttivistica della conoscenza, che richiede di rivedere la teoria e la pratica dell'azione scolastica per far sì che l'insegnamento non sia solo trasmissione di un corpo di conoscenze statico e imm modificabile ma anche facilitazione alla costruzione e all'integrazione delle conoscenze.

La multimedialità può essere un mezzo per offrire nuove opportunità verso la costruzione di apprendimenti integrati e significativi.

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

Informazioni aggiuntive

Future plans and wish list (max. 750 characters): Utilizzo di mezzi più avanzati quali tablet, tavoli interattivi, inclusione sociale ^[1] -Uso delle tecnologie -Motivazione all'apprendimento -Didattica inclusiva - Apprendimento cooperativo -Partecipazione attiva alla didattica ^[2] integrazione e cooperazione tra ragazzi ^[3]

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/pensieri-e-parole>

Collegamenti

[1] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione-sociale>

[2] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/uso-delle-tecnologie-motivazione-all%E2%80%99apprendimento-didattic-0>

[3] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/integrazione-e-cooperazione-tra-ragazzi>