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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Marano di Napoli (NA), Campania

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IC Amanzio-Ranucci-Alfieri
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: non abbiamo avuto necessità di finanziamenti

Legge sulla privacy

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

Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Utilizzo di semplici strumenti informatici per la realizzazione di un fumetto basato su una storia inventata dagli studenti

Project Summary (max. 2000 characters):

Preparare gli studenti a lavori che non esistono ancora, a tecnologie non ancora inventate, a risolvere problemi che nessuno può prevedere significa spostare il rapporto didattico da modelli trasmissivi a dimensioni interattive. La sperimentazione del progetto realizzato in quest'anno scolastico vuole favorire lo sviluppo di competenze che facilitino l'inserimento dei giovani in contesti sempre più competitivi. Si parte con la consapevolezza da far acquisire che chi sviluppa programmi ha a disposizione una macchina, il computer, di enormi potenzialità

ma "stupida", in grado di risolvere problemi solo se gli sono state fornite tutte le istruzioni. Gli alunni della 2E sono stati sollecitati alla scrittura di una storia da narrare in forma di fumetto e di contribuire a definire tutte le fasi per la realizzazione del “risultato finale” dalla scelta degli strumenti, alla redazione dello storyboard, fino all'assegnazione e la pianificazione dei compiti assegnati giungendo alla consapevolezza che la qualità ed il rispetto dei tempi fissati per ciascun componente contribuisce (o pregiudica) il risultato finale. Maturata questa convinzione negli alunni si è naturalmente sviluppata la voglia e la capacità di dare il meglio di se in ogni fase del lavoro.
Il risultato finale è stato un incontro immaginario rivisto in chiave moderna ed un’intervista semi-seria tra Beatrice, studentessa un po’ svogliata che frequenta il secondo anno della SS1G, ed uno tra i maggiori poeti della letteratura italiana: Dante Alighieri. Curiosità dei ragazzi sulla vita del sommo poeta e della sua principale opera, la Divina Commedia, hanno avuto risposte talvolta basate su dati storici altre volte rimodulate dalla fantasia degli autori. Non era richiesto rigore storico-letterario ma piuttosto che si imparasse “sul campo” e si applicasse un metodo di lavoro utile ad attivare una proficua modalità di lavoro laboratoriale basata sul lavoro di gruppo, lavorare con vincoli di qualità/tempo/costi, suddividere il lavoro in sottofasi, ordinarle per priorità ad assegnarle definendo un termine per la loro chiusura, affrontare situazioni critiche rimodulando e ripianificando le attività facendo scelte ponderate (il più possibile oggettive) tenendo presente che ogni fase comporta l’assunzione di scelte ed il rispetto di vincoli.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-09-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Sensibilizzare gli alunni al lavoro di gruppo, sperimentare una tecnica per la risoluzione dei problemi, guida ad un uso consapevole dei più comuni strumenti hardware (pc, tablet, smartphone) e software (applicazioni, software applicativi per pc,...).

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Il gruppo possibilità miglior m atteggian

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

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?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

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

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Una delle maggiori difficoltà è stata quella di convinc e responsabilizzare ciascun soggetto rispetto al comp

Future plans and wish list (max. 750 characters): Per il futuro la sfida è quella di orientarci verso pro maniera visuale (ad es. utilizzando scratch) o l'utili (arduino, raspberry pi, ...) per la realizzazione di se sarebbe auspicabile avere la disponibilità di un nur sensori, relè, ...) almeno pari alla metà, al più ad u

fumetto [1] lavoro di gruppo [2] laboratorio [3] divina commedia [4] pianificazione [5] responsabilità [6]

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/%E2%80%9Cun-divin-incontro%E2%80%9D

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/fumetto
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/lavoro-di-gruppo
[3] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/laboratorio
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/divina-commedia
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/pianificazione
[6] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/responsabilit%C3%A0