



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

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

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:** Italy

**Città:** Roma

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:** Scuola primaria via Berto, IC Poggiali-Spizzichino, Roma

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

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

## Sito Web

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

## 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 a 10 anni

## Descrizione del progetto

**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.

## Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-01-01 00:00:00

## Obiettivi ed elementi di innovazione

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.

## Risultati

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these.** La strategia di comunicazione è stata chiara e puntuale, il progetto è stato ben accolto dai ragazzi e non hanno difficoltà nel raggiungere gli obiettivi prefissati. **(max. 2000 characters):** proprio perché

**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.

## 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

**Note eventuali:** Scuola primaria

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:** No

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

## Trasferibilità

**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/ricerca-innovativa/>), 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 diversificata accogliendo sia i ragazzi che le loro passioni 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?:** Sì

## Informazioni aggiuntive

**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 soluzione è la programmazione puntuale del tempo, scandire le diverse attività per 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

---

**URL di origine:** <https://gjc.it/progetti/scelgo-faccio-quindi-imparo>

### **Collegamenti**

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