



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

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

[Home](#) > SPAZI POP UP : ABBATTIAMO LE BARRIERE

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: SONDRIO

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo Paesi Orobici Sondrio

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

Specify: scuola primaria

Sito Web

<https://goo.gl/q8RKSD>

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):

Il progetto vuole promuovere l'inclusione a 360 ° gradi in particolare dei numerosi bambini problematici e non italofoni presenti nel plesso attraverso l'abbattimento delle barriere sociali, psicologiche e culturali. La presenza sempre più diffusa di bambini con problematiche ha portato ad una scelta importante dal punto di vista metodologico didattico: non più aule chiuse con bambini seduti ai loro banchi ma apertura degli spazi per attività laboratoriali con largo spazio alle attività manuali sostenibili integrate con attività di progettazione utilizzando il

linguaggio visuale (coding). L'integrazione delle vecchie tecnologie vanno di pari passo con quelle nuove accompagnando i bambini verso un nuovo modo di apprendere. L'accostamento ai vari tipi di linguaggio porta alla valorizzazione delle diversità che diventano risorse e non ostacoli.

video : <https://www.dropbox.com/s/azsczg2pn165bkv/spazi%20pop%20up.mp4?dl=0> [1]

Step : <https://goo.gl/q8RKSD> [2]

Giochi con scratch creati da noi : <https://scratch.mit.edu/projects/168905842/> [3] ;
<https://scratch.mit.edu/projects/159446706/> [4] ; <https://scratch.mit.edu/projects/168205178/> [5]

Project Summary (max. 2000 characters):

FINALITA': Abbattere le barriere sociali, psicologiche e culturali creando spazi aperti all'apprendimento. **OBIETTIVI SPECIFICI:** sviluppare processi di apprendimento personalizzati promuovere processi che consentono agli alunni di diventare costruttori del proprio sapere Imparare a imparare attraverso la metodologia attivista : EAS; contestualizzare l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta; riappropriarsi del lavoro manuale sostenibile; scoprire il linguaggio degli oggetti "smart"; utilizzare tutti i tipi di linguaggio; accostarsi al linguaggio di programmazione : coding; sviluppare autonomia operativa; stimolare il pensiero creativo, accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima; **Metodologia** Sperimentazione metodologia eas basata sui tre momenti : preparatoria, operatoria, ristrutturativa. Utilizzo del linguaggio delle cose scoprendo la programmazione visuale : scratch. Progettare oggetti. Utilizzo degli applicativi 2.0 per pc e per tablet. Attività pratico manuali di costruzione di percorsi, di costruzione di giocattoli, di coltivazione dell'orto...Attività di teatro e mimo. **Organizzazione** : apertura delle aule e delle classi con flessibilità di organizzazione a seconda delle proposte.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Passaggio dalla lezione frontale alle attività laboratoriali. Passaggio dallo spazio aula come unico ambiente di apprendimento alla creazione di nuovi ambienti (orto, Museo, laboratori) funzionali a nuovi approcci esperienziali al sapere. Indicatori : Miglioramento del livello di attenzione e di partecipazione; sviluppo delle modalità di lavoro attraverso il problem solving; lavoro in modalità cooperative learning attraverso la metodologia eas; inclusione ed integrazione di tutti i bambini in particolare per i Bes; implementazione dei diversi tipi di linguaggi; utilizzo funzionale della tecnologia per la realizzazione di un prodotto; implementazione del successo formativo; valorizzazione dell'aiuto reciproco; apertura verso gli altri.

Risultati

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

alunni stranieri - Abbattimento delle barriere psicologiche con un'apertura dei bambini più sensibili – Ampliare la rete di comunicazione - Saper programmare per raggiungere uno specifico obiettivo – Saper trovare nuove soluzioni (problem solving) – Saper progettare oggetti smart- Saper integrare le antiche strumentazioni tecnologiche con le nuove - Saper interagire in modo funzionale nel rispetto degli altri.

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

Al progetto

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni

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 Arnaldo Racchetti di Sondrio

Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì

Since when?: 2017-07-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?: 2017-06-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì

Where? By whom?: no

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Spazi pop up : abbattiar

Il progetto vuole promuovere le problematiche attraverso la creazione di una rete di relazioni che diventano parte attiva nella costruzione oggetti, collettività, programmazione (scratching) superando il digital divide. I laboratori sono trasformati in laboratori di lavoro e diventano protagonisti e protagonisti. È stata introdotta la metodologia di ampio raggio alle altre c

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Flessibilità oraria da parte dei docenti. Attenta progettazione all'organizzazione dei gruppi di lavoro.

Future plans and wish list (max. 750 characters): La risposta degli studenti e dei docenti a lavorare su barriere ha incentivato la motivazione al proseguimento dell'iniziativa, data la forte valenza educativa che ha nell'ambito della rete di comunicazione all'interno della scuola. L'apertura degli spazi comporterà un ulteriore riflessione da mettere in atto.

Allegati:  [spazi_pop_up_poster.jpg](#) [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/spazi-pop-abbattiamo-le-barriere>

Collegamenti

[1] <https://www.dropbox.com/s/azsczg2pn165bkv/spazi%20pop%20up.mp4?dl=0>

[2] <https://goo.gl/q8RKSD>

[3] <https://scratch.mit.edu/projects/168905842/>

[4] <https://scratch.mit.edu/projects/159446706/>

[5] <https://scratch.mit.edu/projects/168205178/>

[6] https://gjc.it/sites/default/files/spazi_pop_up_poster.jpg

[7] <https://gjc.it/keywords-separate-commas/didattica-inclusiva-e-tecnologia>