Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Napoli

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: SSIG "PIRANDELLO-SVEVO"
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: Costo 0 Nessun finanziamento . Solo risorse della scuola

Sito Web

youtube

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):

Il “TgR Campania Pirandello-Svevo” è un prodotto multimediale pensato per raccontare e vivere se stessi, le esperienze scolastiche e gli spazi. L’uso delle più avanzate tecnologie, quali Google Drive, PowerDirector, piattaforme Opensource, software di editing video e recording audio, nonchè il ricorso ai principi basilari della didattica inclusiva, hanno dato forma ad un “compito autentico”, che ha coinvolto, in maniera fattiva e propositiva, gli alunni e tutte

le componenti scolastiche configurando il contesto come una comunità che “cresce insieme”.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto destinato alle classi terze di una scuola secondaria di primo grado, relativamente al conseguimento delle competenze progettuali, individuate nel PTOF d’istituto, in riferimento al quadro più ampio delle competenze chiave per l’apprendimento, realizza un percorso d’ innovazione didattica finalizzato all’ acquisizione di competenze di problem setting and solving dei nativi digitali nell’ottica d’invogliare i ragazzi al corretto e consapevole utilizzo delle più avanzate tecnologie.

Gli ambienti di apprendimento sono stati pensati come luoghi flessibili dove tutto si trasforma in maniera funzionale alle attività da svolgere: da aula, a laboratorio, a set, a studio, per registrare servizi di attualità o d’informazione. Le metodologie più svariate, role playing, flipped classroom, cooperative learning, peer education etc., hanno supportato gli studenti nei momenti di pianificazione delle attività e realizzazione dei prodotti intermedi.

Per questo abbiamo immaginato il progetto e la sua evoluzione come un ambiente d’ apprendimento duale, cioè virtuale e reale, nel quale rispondere ai bisogni educativi dei nostri alunni: il cambiamento in atto della nostra società rende necessario innovare la prospettiva di insegnamento/apprendimento e ripensare strumenti, metodologie e ambienti che consentano agli studenti di acquisire competenze disciplinari e trasversali maturando quelle SKILLS FOR LIFE ormai irrinunciabili.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-02-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il risultato più importante è stato sicuramente la capacità degli alunni di collaborare nella progettazione e nella realizzazione di un percorso condiviso in cui ciascuno ha dato il suo contributo personale, formulando ipotesi di lavoro, ascoltando le idee altrui, impegnandosi nella risoluzione dei problemi emersi, mettendo in campo competenze personali, partecipando con interesse ed entusiasmo alle diverse attività. Gli allievi hanno imparato a: - raccogliere idee e ipotizzare possibili piste di lavoro attraverso brainstorming e cooperative learning ; - valutare le idee emerse verificandone l’effettiva fattibilità; - riprogettare il percorso individuando soluzioni alternative.

Risultati

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

L’obiettiv
mezzo te
della loro
sia “risors

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

In alcune
stati som

rilevazione dei dati d'indagine per realizzare i diversi servizi del Tg. Nelle fasi attive di registrazione hanno preso parte alle interviste diversi operatori scolastici: Dirigente Scolastico, docenti, operatori del servizio civile in appoggio alla scuola, ingegnere informatico per l'organizzazione di archiviazione nella biblioteca.

Al progetto ha preso parte una classe terza composta da 31 allievi della Secondaria di Primo Grado

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?: Sì
Since when?: 2017-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
Where? By whom?: Alta fruibilità poiché il progetto è replicabile in istituzioni scolastiche di ogni ordine
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il progetto diventa un m
trascurabile in quanto il
dinamiche relazionali de

Risulta particolarmente
di un basilare segmento
fortemente all'acquisizio
imprenditorialità.

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): L'utilizzo di mezzi più idonei avrebbe contribuito a mi
durante le fasi di registrazione.
Future plans and wish list (max. 750 characters): E'auspicabile che il progetto possa replicarsi coinv
in maniera più ampia. Per i ragazzi in uscita, che s
progetto, ci auguriamo che questa esperienza form
attingere durante la loro futura carriera scolastica.
Allegati: Link del prodotto: TgR CAMPANIA SSIG"PIRANDELLO-SVEVO" [1]
TgR Campania SSIG [2]

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/progetto-il-mio-futuro

Collegamenti
[1] https://gjc.it/sites/default/files/https.docx
[2] https://gjc.it/keywords-separate-commas/tgr-campania-ssig