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

Qu@l è il tuo nome?

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola
Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Compren
Regione/Region: Basilicata
Paese/ Country: Italy
Città/City: Stigliano
Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto “ Qu@l è il tuo nome ”, nasce dalla neces
attraverso lo sviluppo di cittadini , informati, consape
coinvolti nel dibattito scientifico, tecnologico e sociale
cittadinanza attiva ideato per promuovere negli alunn
mediante la conoscenza del proprio ambiente di vita.
attraverso lo sviluppo di alcune metodologie innovati
osservato, riconosciuto ed effettuato una mappatura
centro del paese, attraverso la geolocalizzazione, l’u
Realtà Aumentata e della Realtà Virtuale. Largo spaz
per avvicinare in modo pratico gli alunni allo studio d
sviluppo delle capacità del problem solving e dell’ ast
le competenze e le conoscenze scientifiche dei nostr
gruppi svantaggiati; favorire lo sviluppo della creativit
critico attraverso una pedagogia di frontiera con la m
Reality) e la RV(Realtà Virtuale; dare corpo a quella
generazioni che non sono solo nativi digitali, ma che
le attività fatte: sopralluogo per identificare gli alberi
piante usando il software Geocaching; uso dell’app F
di identità digitale di alcune specie di alberi con Think
programmazione dei ticket per cartellinare gli alberi u
attività usando la realtà aumentata con il QR Code; ri
sulle fasi laboratoriali delle attività svolte usando Thi
con utilizzo del drone in dotazione della scuola per le
sviluppato un senso civico e di appartenenza e con l’
alunni hanno offerto al paese una maggiore interattiv
migliorerà le conoscenze anche di ipotetici turisti. Le
Per la valutazione abbiamo usaton Kahoot per creare
questionari, test, quiz proposti sia in presenza con la

implementando anche attività di Gamification. I destinatari del progetto sono due classi della scuola primaria (cl 3^ e cl 5^) e tre classi della secondaria di primo grado (cl 2^, 3^A e 3^B), in totale gli alunni sono 85. Il fatto di riunire alunni di ordini di scuola differenti rientra nell'ottica della continuità educativa. Il nostro progetto è veramente un puzzle di metodologie innovative che ha reso più divertente l'apprendimento. Per riscoprire le nostre radici, cinque classi del nostro istituto hanno studiato alcuni alberi, progettando carte d'identità,schede botaniche con l'uso del QR Code,e abbiamo dato agli alberi un nome utilizzando la metodologia Tinkering stampando i cartellini con l'uso della stampante 3D per etichettare gli alberi. Le schede botaniche sono state realizzate in lingua italiana, inglese e francese prediligendo la metodologia CLIL. La Gamification è stato il metodo per ottenere,consolidare e testare le nostre competenze e le conoscenze in materia di alberi. Un altro prodotto finale? E' una rivista geografica/scientifica programmata e impaginata da noi alunni con il Software Madmagz. Il 28 Maggio c'è stato il Trees Day conclusivo dove abbiamo appeso i cartellini degli alberi e verificato la funzionalità del QR Code. Gli alunni hanno lavorato in gruppi nei laboratori che caratterizzano il nostro istituto e tutte le attività implementate fanno parte del curricolo digitale e verticale. Gli alunni sono stati entusiasti di lavorare in questo modo perché hanno ampliato le loro conoscenze in settori come le metodologie innovative, molto creativo che applicato nella vita quotidiana ci aiuta nel problem solving. Le moderne tecnologie usate hanno reso le lezioni dei nostri alunnin più interessanti. Le forme interattive di scrittura durante la programmazione del Menabò della rivista scientifica che abbiamo pubblicato on line e in maniera cartacea hanno aumentato il coinvolgimento di altre classi dell'istituto.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: https://youtu.be/wZMpCdpGy_8

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Durante l'implementazione delle attività del progetto sono
innovative in maniera sperimentale come la realtà virtuale
realtà aumentata con l'uso del QR Code, la metodologia
stampando con l'uso del software Tinkercad, la Gamificat
insegnanti di attività on line con il software Wordwall e l'in
geografica/scientifica con l'uso del software Madmagz. T
implementate in fasi laboratoriali tra gli alunni dei due seg
secondaria di primo grado prediligendo il peer to peer pe
misti. Gli esiti? Soddisfacenti.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Perchè il no
sperimentaz
di appartene
interattività e
anche di futu
utile per imp
stato veram
alunni più gu
sono sentiti
del loro sape

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Al progetto ha
e tre classi de
alunni e dieci

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto
inserito su
la classe e
Abbiamo
stampanti

https://drive.google.com/drive/folders/1Uv0KwTlzhdyFWmDZuV7T2RpyNkGojNqa?usp=sharing
Ci siamo avvalsi anche del canale youtube per pubblicare i video delle attività, della piattaforma MEET per organizzare le lezioni on line e gli incontri organizzativi tra i docenti. Gli insegnanti hanno usato anche le Google Apps for Education visto che il nostro istituto ha usato durante la DAD (Didattica a Distanza) e ancora usa la piattaforma GSUITE.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Non è stato replicato, m
partecipare all'impagin

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Sicuramente questa sperimentazio
l'oppotunità di far sperimentare ag
abilità trasversali, pensiero critico
collaborazione digitale; - apprendi
personalizzazione; - utilizzo delle t
apprendimento) per far sì che gli s
un argomento di studio, procedend
prediligendo ed usando le life skills
richieste e alle sfide della vita di tu
scolastico i dicenti inseriranno nell
visto i progressi abbastanza positi

Allegati/Attachments: thinglink_._ok_pdf.pdf [1]

Durata progetto/project duration: Da ottobre 2020 a maggio 2021

Risultati ottenuti/Results: Gli alunni alla fine dell'anno scolastico e alla fine del progetto ovviamente ha
soddisfacenti competenze che possono essere raggruppate secondo 3 aree
consapevolezza di sè e gestione delle emozioni. RELAZIONALI - empatia, c
efficace e relazioni efficaci. COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere dec
critico e pensiero creativo.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : SOLDO

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Luciana

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Sicuramente sì
prediligendo pe
di DAD al rientr
integrata) per a

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/content/qul-%C3%A8-il-tuo-nome

Collegamenti
[1] https://gjc.it/system/files/thinglink_._ok_pdf.pdf