



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Qu@I è il tuo nome?

Qu@I è il tuo nome?

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Comprensivo

Regione/Region: Basilicata

Paese/ Country: Italy

Città/City: Stigliano

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto “ Qu@I è il tuo nome ”, nasce dalla necessità di coinvolgere i cittadini, attraverso lo sviluppo di cittadini , informati, consapevoli e coinvolti nel dibattito scientifico, tecnologico e sociale. Il progetto è una cittadinanza attiva ideata per promuovere negli alunni la conoscenza del proprio ambiente di vita. Il progetto è realizzato attraverso lo sviluppo di alcune metodologie innovative: osservato, riconosciuto ed effettuato una mappatura del territorio al centro del paese, attraverso la geolocalizzazione, l'uso della Realtà Aumentata e della Realtà Virtuale. Largo spazio è dato per avvicinare in modo pratico gli alunni allo studio dello sviluppo delle capacità del problem solving e dell' acquisizione delle competenze e le conoscenze scientifiche dei nostri gruppi svantaggiati; favorire lo sviluppo della creatività critica attraverso una pedagogia di frontiera con la Realtà (Reality) e la RV(Realtà Virtuale; dare corpo a quella delle generazioni che non sono solo nativi digitali, ma che sono le attività fatte: sopralluogo per identificare gli alberi e le piante usando il software Geocaching; uso dell'app Foursquare per la identità digitale di alcune specie di alberi con Thinkmap; programmazione dei ticket per cartellinare gli alberi e le attività usando la realtà aumentata con il QR Code; realizzazione delle fasi laboratoriali delle attività svolte usando Thinkmap con utilizzo del drone in dotazione della scuola per lo sviluppo un senso civico e di appartenenza e con l' coinvolgimento degli alunni hanno offerto al paese una maggiore interattività migliorando le conoscenze anche di ipotetici turisti. Le attività sono state valutate Per la valutazione abbiamo usato 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^a e cl 5^a) e tre classi della secondaria di primo grado (cl 2^a, 3^aA e 3^aB), 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 curriculum 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 alunni più interessanti. Le forme interattive di scrittura durante la programmazione del Menabò della rivista scientifica che abbiamo pubblicato online 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 state utilizzate metodologie innovative in maniera sperimentale come la realtà virtuale, la realtà aumentata con l'uso del QR Code, la metodologia Tinkering stampando con l'uso del software Tinkercad, la Gamification, l'insegnamento di attività online con il software Wordwall e la rivista geografica/scientifica con l'uso del software Madmagz. Tutte le attività sono state implementate in fasi laboratoriali tra gli alunni dei due sezioni della primaria e della secondaria di primo grado prediligendo il peer to peer learning. Gli esiti? Soddisfacenti.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Perché il nostro progetto è innovativo? Perché sperimentare nuove metodologie di appartenenza, perché l'interattività e la collaborazione anche di futuro, perché è utile per imparare, perché è stato veramente utile per gli alunni più giovani, perché sono sentiti i loro sapori.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Al progetto hanno partecipato tre classi della primaria e tre classi della secondaria di primo grado, in totale 85 alunni e dieci docenti.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto è stato inserito su una piattaforma online, la classe è stata coinvolta. Abbiamo utilizzato stampanti 3D.

<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, ma si può partecipare all'impaginazione.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Sicuramente questa sperimentazione ha dato l'opportunità di far sperimentare agli alunni competenze trasversali, pensiero critico e collaborativo; - collaborazione digitale; - apprendimento personalizzato; - utilizzo delle tecnologie (per far sì che gli studenti acquisiscano un argomento di studio, procedendo in modo prediligendo ed usando le life skills richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni. In ambito scolastico i docenti inseriranno nell'attività visto i progressi abbastanza positivi.

Allegati/Attachments:  [thinglink_.ok.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 hanno acquisito soddisfacenti competenze che possono essere raggruppate secondo 3 aree: CONSAPEVOLEZZA di sé e gestione delle emozioni. RELAZIONALI - empatia, comunicazione efficace e relazioni efficaci. COGNITIVE - risolvere i problemi, prendere decisioni critiche e pensiero creativo.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : SOLDATO

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 per la didattica di DAD al rientro in aula (integrata) per attività.

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