



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > "Message in a Planet – We send an SOS to the world"

“ Message in a Planet – We send an SOS to the world”

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola Primaria Statale

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Classe I B della

Regione/Region: Veneto

Paese/ Country: Italia

Città/City: Vittorio Veneto

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto “ Message in a Planet – We send an SOS to the world” è stato realizzato da una classe prima della scuola primaria “ A. Parravicini” di Vittorio Veneto, formata da 9 bambine e da 7 bambini che frequentano il tempo pieno. In occasione della visione di un cartone animato in lingua inglese sugli animali, l'occasione per riflettere sulle tematiche dell'educazione ambientale e della conoscenza del patrimonio e del territorio. E' stata lanciata una sfida ai pari e adulti al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030. In merito all'argomento, i bambini hanno proposto di far parlare gli animali e gli esseri viventi che lo popolano : uomini, pesci, alberi, piante, animali, plastica itinerante, un globo in cartapesta e dipinto a olio, un video dai bambini e visualizzabili tramite codici QR. Il flusso del progetto ha coinvolto le arti : la pittura, la scultura, la Street Art, la musica, la danza, la magia. I bambini hanno prodotto testi e slogan durante il progetto collaborativa, hanno individuato collegamenti tra le varie attività, cantato e suonato con strumenti autoprodotti realizzati durante il progetto, esperimenti e “ fatto magie”, pianificato e argomentato il progetto. Il progetto Junior a dimostrazione delle idee di valore sostenute dall'Agenda 2030, ambiente, dei codici contenenti messaggi di SOS e riflettere sul progetto Mr Ryan, senz'atletto con slitta e renne al seguito e riflettere sul progetto “ Birmingham” di Banksy, nuovo simbolo della povertà, riflettere sulla pandemia in atto, che parla ai bambini in un ambiente sicuro, disegnato dei Supereroi (è presente anche una dottoressa), slogan d'effetto, i bambini hanno prestato la loro voce e cantato una magia e per questo motivo non va sprecata. E' stato realizzato un video sulla densità. Obiettivo 14: Appello di Dory e Nemo con strumenti CLIL in musica. Video musicale con strumenti autoprodotti e un tutorial sulle forze e la dinamica per dimostrare che il progetto ha dato la possibilità di sperimentare il metodo di apprendimento.

Magikering e, quindi, di creare una commistione perfetta tra l'analogico, l'uso sapiente delle mani per plasmare i materiali usati per il globo e dipingere gli ambienti naturali e antropici, e il digitale. Le verifiche si sono basate sulla risoluzione di situazioni problematiche in contesti noti e non noti con l'ausilio di schede di lavoro elaborate per stimolare gli alunni alla raccolta di informazioni, al problem posing e al problem solving. Per attestare le competenze maturate, è stata presa in considerazione la qualità dell'attività esplorativa e di indagine, la natura della collaborazione all'interno dei gruppi, il livello di conoscenza dei contenuti e l'accuratezza nello svolgimento delle attività.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/1Xteq1>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: L'organizzazione del lavoro è stata pianificata con il codice di ordine di sequenze per compiere delle task. Successivamente si è proceduto alla realizzazione di simulazioni, immersioni in contesti che, diversamente dal reale, favoriscono il senso di empatia e di condivisione. L'uso delle TIC ha permesso di accedere a informazioni, guidati e con supporto degli insegnanti, da parte di studenti che hanno voluto di entrare a far parte di opere d'arte, di prestare la voce e di animare personaggi come i Supereroi.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Considerato il livello di coinvolgimento dei bambini e l'interazione con l'adulto. Le idee sono state sviluppate attraverso la collaborazione delle TIC e di

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto interagisce con un numero crescente di utenti per raggiungere i suoi obiettivi.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Codici QR, video, audio, immagini, testi, animazioni.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto non è stato replicato ma è stato presentato in diverse occasioni ridotte con la sponsorizzazione di

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Sfruttare al meglio le App già utilizzate e promuovere nuove installazioni artistiche digitali.

Allegati/Attachments:  [link_cartella_contenuti.pdf](#) [1]

Durata progetto/project duration: 7 mesi - Ottobre 2020 / Aprile 2021

Risultati ottenuti/Results: Gli studenti si sono approcciati al primo anno di scuola primaria in maniera positiva manifestando grande interesse, curiosità, intraprendenza e partecipazione alle proposte. Il progetto è stato portato avanti in maniera trasversale nelle varie discipline. I risultati attesi in quanto ad abilità e competenze sono stati pienamente raggiunti. Le attività sono state condotte anche su piattaforma eTwinning al fine di sensibilizzare gli studenti di alcune scuole europee ai contenuti trattati. Questo spiega l'utilizzo del progetto in una sede straniera in alcuni obiettivi. Il progetto si è classificato al secondo posto alle finali regionali e ha ottenuto l'accesso alla fase regionale del Premio Nazionale Scuola Digitale 2021.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : FORNELLI

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : CONCETTA ANTONELLA CONNY

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : La didattica interattiva e le attività virtuali state seguite a casa. L'attività virtuale ha spinto gli studenti a nuove iniziative e critiche con feedback

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/%E2%80%9C-message-planet-%E2%80%93-we-send-sos-world%E2%80%9D>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/system/files/link_cartella_contenuti.pdf