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

LEARNING GAMES

Tipologia dell'ente/Kind of organization: SCUOLA PUBBLICA
Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: ISTITUTO COM
Regione/Region: BASILICATA
Paese/ Country: ITALIA
Città/City: MATERA
Descrizione del progetto/Describe the project : L'attività progettuale proposta si inserisce in un conte
scaturisce dall'integrazione in ambito didattico dell'ac
secondo il quadro di riferimento europeo Dig.Comp. 2
e alunni di tutte le scuole si sono ritrovati spaesati, so
occorreva infatti affrontare e soprattutto vincere una s
tradizionale didattica in presenza e l'unica consentita
mitigandone gli effetti su loro stessi e in particolare su
alunni, si sono prestati ad impersonare un ruolo, o m
essere contemporaneamente insegnante e alunno, d
strumenti didattici innovativi e, successivamente, met
dall'altro per l'apprendimento. E in tale contesto si ins
framework europeo delle competenze digitali si collo
livello intermedio. Cosa è stato realizzato. L'attività, c
differenti, è stata proposta sia nell'anno scolastico pr
prevede di realizzarla anche nel prossimo). È stata in
geografia) con un tema ben preciso ed è stato chiest
grazie alla metodologia flipped classroom: in questo
insegnanti di loro stessi. Svolgendo tutto a distanza il
secondo e considerando che in tutto ciò hanno anche
precisi, gli alunni si sono ritrovati a dover sperimenta
apprendendo contenuti disciplinari e contenuti digitali
ai ragazzi, è stato chiesto di utilizzare qualunque riso
argomento di scienze (la cellula). Alcuni di loro hanno
comune, altri applicativi e programmi a disposizione
il link alla sintesi video dell'attività, realizzata durante
https://www.youtube.com/watch?v=en0IFNHUlp4. Ne
successivo di "sfida". Gli alunni divisi in gruppi hanno
meglio una nazione europea e hanno proposto dei vi

All’interno del gruppo è stata individuata una componente che doveva occuparsi degli argomenti da affrontare, un’altra della selezione delle risorse testuali, audio/video, l’ultima degli strumenti di verifica reciproca (sono stati infatti predisposti da parte dei ragazzi dei test cui i rappresentanti delle squadre dovevano rispondere correttamente per poter passare al livello successivo). Qui il video esplicativo: https://youtu.be/WDbafV0m11Q.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: Video 1: https://www.youtube.com/wa
https://youtu.be/WDbafV0m11Q

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

Uso delle tecnologie / Use of technologies: La spinta all’innovazione e l’utilizzo delle tecnologie digita
creazione di materiale al contempo innovativo, coinvolge
è richiesto sempre più di realizzare unità didattiche intera
ragazzi verso l’utilizzo efficiente e responsabile delle riso
assicurare un apprendimento proficuo e produttivo. Le pi
Thinglink, Learningapps e Wordwall) si prestano pienam
processo didattico innovativo con l’obiettivo di migliorare
aiutando gli insegnanti nelle loro metodologie di insegnar
caratterizzata da un nuovo modo di gestione dei contenu
che permette non solo agli insegnanti ma soprattutto agli
riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento/apprendim
contenuto e, per questo, pienamente inclusiva.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: La sperimen
ancor più in
avviene nell
centro del p
spotlight che
L’innovazion
facciamo) m

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto è s
scolastico, m

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Oltre alle
applicativi
alunni si s
caro vecc
Durante le
monitor in
finale.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto, così come s
metodologia flipped è a
e risorse e quest'anno

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: L’aspettava prevalente è quella di
standardizzate tale che possa dive
consentire a tutti gli alunni gli appr
Un progetto che gradui le sue com
valutazione non solo e non già de

Durata progetto/project duration: Circa 2 mesi inclusa la progettazione e individuazione delle risorse

Risultati ottenuti/Results: I risultati conseguenti sono stati più che soddisfacenti e superiori alle aspett
sfera e degli stili di apprendimento coinvolti in termini di contenuti, metodolo
ciò che rende il progetto decisamente attraente e stuzzicante per gli alunni è
l’apprendimento dei competenze digitali, hanno stimolato e sviluppato le life
la capacità di prendere decisioni la capacità di risolvere i problemi, il pensie

comunicazione efficace: sapersi esprimere in modo efficace nelle diverse situazioni, saper esprimere sentimenti, bisogni e stati d’animo in modo appropriato, essere in grado di ascoltare l’altro e, soprattutto, la loro capacità di relazionarsi che nel periodo pandemico in cui stiamo vivendo fornisce un valido supporto non indifferente al suo superamento o almeno alla sua mitigazione.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : LINSALATA

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : DOMENICO

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Lo spirito guida
stimolare la co
avvincente e p
apprendimenti
cooperare per
qualche manie
e, perché no, a
mediata dagli s
condizione di is
scuola è stata

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/learning-games