

GRUPPO: Infanzie

**POLO
FORMAZIONE**

OnLife

DI.GI. Academy

VISIONE CHE HA ISPIRATO IL GRUPPO

Il nostro team di lavoro ha accolto la proposta dei ragazzi e, vivendo la realtà descritta da loro nel quotidiano, con le famiglie ed i bambini che accogliamo, abbiamo pensato di creare qualcosa che fosse utile e fruibile da tutti (adulti e bambini) e coinvolgente a 360°.



A 3D rendered scene in shades of blue. The foreground and middle ground are filled with a complex maze of rectangular blocks and platforms. Several small, dark silhouettes of people are scattered throughout, standing on various levels of the maze. In the background, a bright, hazy light source creates a glow, and numerous blue cubes of varying sizes are suspended in the air, appearing to float or fall. The sky is filled with soft, white clouds. The overall atmosphere is surreal and futuristic.

... A 360°



TARGET (classe)

Classi 3 scuola
secondaria primo
grado



OBIETTIVI DIDATTICI E TRASVERSALI

- Incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti
- Utilizzare consapevolmente la tecnologia
- Favorire l'inclusione e la relazione tra i ragazzi



FORMAT (lezione dialogata, caccia al tesoro, evento)

- Lezione dialogata
- Ricerca attiva
- Sperimentazione
- Autoapprendimento per tentativi ed errori

DESCRIZIONE

Creazione di una piattaforma a cui verrà collegata un app gratuita, fruibile da smartphone, con l'obiettivo di raggiungere i bambini e i ragazzi che in prima persona vivono l'istituto con le loro famiglie, ma anche tutti coloro che desiderano avvicinarsi al nostro istituto per conoscerlo nella sua globalità e trovare le prime informazioni.

Fasi di lavoro

1. brainstorming a partire dalla necessità
2. ricerca:
 - Utenza istituto - creazione e somministrazione di questionari (etnia/lingue/famiglie)
 - informazioni importanti per le famiglie
 - Rete territoriale di cui fa parte l'istituto - ricerca web (servizi alla persona/attività extra-scolastiche/ contributi...)
3. Analisi dei dati raccolti e suddivisione per aree



4. Ipotizzare e progettare una struttura di base per l'applicazione e testarla:

- servizi della scuola
- Servizi della rete territoriale
- Documentazione (per e dalle famiglie)
- Area interattiva (didattica realizzata dai docenti con il supporto degli alunni, didattica creata dagli alunni, interdisciplinarietà, giochi di autovalutazione, visiting nelle altre scuole....)
- Area avvisi (che compare e scompare alla necessità)

5. creazione dei primi contenuti interattivi da inserire (da parte dei docenti e degli studenti)

6. Inserimento delle informazioni rielaborate suddivise nelle aree scelte (ad esempio: servizi della scuola, servizi della rete territoriale, documentazione, area interattiva)

7. "Rodaggio" dell'applicazione

8. Condivisione dell'area interattiva e documentativa trasversalmente tra i vari ordini di scuola dell'istituto ma anche orizzontalmente con scambi a livello nazionale ed europeo.

In tutto il percorso il docente assume il ruolo di regista



IL TEAM

Silvia Baldo

Arianna Del Fabro

Fides Buchini

Nadia Fanna

Valentina Casasola

Irene Pegoraro