



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Progetto dei valori

---

## Progetto dei valori

**Nome della scuola:** ITIS G.Armellini

**Paese:** Italia

**Regione:** lazio

**Città:** Roma

**Link al Video di presentazione:** <https://drive.google.com/open?id=1Xhs0VXqTsxjNrMx5zP7960CKk4S>

**Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo:** I destinatari Classi prime superiore di un istituto per affrontare dinamiche complesse di alcuni ragazzi, per il dialogo e l'accettazione dell'altro e all'inclusione. Con la collaborazione di alcuni docenti, curricolari e extracurricolari, si è affrontato lo svantaggio e criticità di alcuni studenti che hanno una difficoltà principale è aiutare gli studenti a creare un progetto di lavoro e una condivisione di una lista dei valori che saranno presenti nel percorso scolastico. Gli studenti attraverso la metodologia di lavoro realizzato una "Digital story telling" con Scratch. Le attività sono state distribuite con i diversi docenti e i gruppi di lavoro hanno definito una lista di valori da presentare in classe e li hanno presentati all'insegnante attraverso la scrittura di una storia creativa, ispirata ai valori e realizzata in un video multimediale - Informatica - Scratch - Laboratori: A sostegno del progetto di lavoro delle emozioni e delle dinamiche relazionali e dell'assistente specialistico Alla fine del percorso i ragazzi coinvolti raccogliendo contributi e feedback. /Metodologie: Apprendimento cooperativo: Gli studenti sono diventati corresponsabili di percorso e la realizzazione ha richiesto il contributo personale. Gli studenti sono stati invitati a riflettere sul proprio funzionamento e sul rispetto, la fiducia reciproca, la capacità di lavorare in responsabilità individuale e del gruppo. Digital Storytelling realizzata con strumenti digitali, in particolare Scratch, consente di elaborare storie interattive avvincenti per gli studenti "nativi digitali". Classroom e Padlet utilizzati per i materiali e contenuti. Risultati ottenuti - Ser

e la loro condivisione nel contesto classe. Attraverso la metodologia del cooperative learning è cresciuta la conoscenza e l'interazione tra i ragazzi, aumentando l'inclusività e livello di accettazione della classe. - Gli studenti, attraverso l'utilizzo di strumenti, quali la scrittura e l'uso di strumenti multimediali, come scratch, hanno sviluppato e fatto emergere risorse, potenziale e creatività. - Sono stati usati due strumenti di rilevazione del grado di soddisfazione sia per gli studenti (raccolta di commenti con lo strumento multimediale PADLET), che per docenti (form cartaceo per raccolta di riflessioni, commenti e proposte di miglioramento). Sia i docenti che gli studenti si sono sentiti tutti coinvolti e soddisfatti del lavoro svolto. Inoltre le due classi coinvolte nel progetto sono migliorate nel comportamento e nella partecipazione alle attività didattiche.

**Allegati:**  [progetto\\_valori.pdf](#) <sup>[1]</sup>

**Disciplina/e Insegnata:**

Tecnologie informatiche

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](#)

---

**Source URL:** <https://www.gjc.it/en/content/progetto-dei-valori>

**Links**

[1] [https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/progetto\\_valori.pdf](https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/progetto_valori.pdf)