



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > UN PIANETA DA SALVARE

UN PIANETA DA SALVARE

Nome della scuola: Scuola Primaria Mazzini -I.C. Branda

Paese: ITALIA


Regione: LOMBARDIA

Città: Castiglione Olona

Link al Video di presentazione: https://drive.google.com/file/d/1Pqnd0Y0uPKwFHmhfDZwVv_g9l8DM
<https://www.powtoon.com/c/bzbdbhiLyWT/1/m>
<https://docs.google.com/document/d/1cayqk-Plq3XLhBG-r14J2lQr-rByx3oXgZ4rF1ddvKI/edit?usp=sharing>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: "Un pianeta da salvare" nasce dal desiderio di affrontare il rischio del pianeta Terra. Avendo sperimentato con i bambini delle mie classi, ho voluto mettere alla prova una tematica così controversa. Credendo nell'importanza della narrazione che coinvolge molto le scuole, e sapendo che sono in condizioni di maggior fragilità, e che i bambini hanno obiettivi prefissati, con risultati talvolta superiori alle aspettative, l'insegnamento della FLIPPED CLASSROOM ha permesso la presentazione del tema "surriscaldamento globale". Gli alunni hanno visionato (a casa) video postati online e abbiamo la nostra classe virtuale; in seguito, attraverso discussioni, approfondimenti e attività di vario tipo, abbiamo a tre cupole riferite al passato, al presente e al futuro, ancora completato; produrremo a breve un video con una storiella raccontata in classe prima, realizzata con diapositive, cambiando background e colori, e con il voiceover. Con un visore (utilizzato per temi di vario tipo, a giovane età dei bambini), associato ad alcuni software, la possibilità di immergersi in ambienti virtuali (tsunami...) o di osservare a 360° immagini satellitari (EXPEDITION) di Google. Con il mio aiuto, i bambini hanno con THINKERCAD una semplicissima fabbrica di oggetti, altri oggetti portati da casa o costruiti manualmente, e simulato una finta eruzione di un vulcano con un esperimento con bicarbonato, aceto, tempo...

manipolando pongo e carta per realizzare le ambientazioni delle tre cupole, hanno colorato, misurato, ritagliato pezzi di prato sintetico su cui incollare oggetti...hanno fatto, insomma, molta tecnologia! La piattaforma EDMODO è servita per scambi, confronti, schemi, visione di video, esecuzione di quiz; l'applicativo BLENDSPACE è risultato utile per condividere lezioni riferite all'argomento, file e link; la web app POWTOON ha consentito la narrazione (storytelling) di una storia in modo accattivante, inclusivo e interattivo (oltre ad approfondire la conoscenza e l'utilizzo di tutti gli strumenti disponibili nei menù); il software online THINKERCAD ha permesso la progettazione di oggetti poi stampabili in 3D; l'app di Google EXPEDITION, o ESPLORAZIONI, ha avvicinato gli alunni a situazioni di VR e AR. Essendo nativi digitali, i ragazzini impiegano poco tempo a capire il funzionamento di un'app o di un "mobile"; non temono di mettersi in gioco e di sperimentare, procedendo per tentativi ed errori, "facendo" e sbagliando, vivendo quindi l'errore non come un fallimento ma come una risorsa (learning by doing, problem solving).

Allegati:  [foto_illustrative_del_percorso_progetto_un_pianeta_da_salvare_.pdf](#) [1]

Disciplina/e Insegnata:

Matematica-Scienze- Tecnologia-Inglese- Musica-Motoria

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/un-pianeta-da-salvare-0>

Links

[1]

https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/foto_illustrative_del_percorso_progetto_un_pianeta_da_salvare__1