



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Energy for Life

Energy for Life

Nome della scuola: 3° Circolo Didattico Luigi Pirandello Bagheria

Paese: Italia

Regione: Sicilia





Città: Bagheria

Link al Video di presentazione: <https://animoto.com/play/15oi9jmfalcdRNUDjm3G3A>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Il progetto "Energy for Life" iniziato a settembre è un progetto Erasmus interamente sviluppato e gestito attraverso il sistema etwinning. Al progetto hanno partecipato 7 scuole da tutta Italia, 7 docenti e alunni per ogni scuola. In particolare, il progetto ha coinvolto 300 alunni dalla seconda alla quinta classe. Il progetto ha favorito lo sviluppo di competenze scientifiche e tecnologiche, nonché il riconoscimento dell'importanza della natura e dell'ambiente e si è avviata una riflessione sulle questioni ambientali e su come i Paesi europei affrontano in questi tre anni le tematiche affrontate sono state: i cambiamenti climatici, le forze naturali; pericoli indotti dall'interazione tra natura e natura nella vita umana usando adeguatamente le risorse. Gli alunni a prendersi cura di ciò che li circonda e a vivere in armonia con la natura. Le attività sono state condotte in modo innovativo soprattutto per quanto attiene le attività STEAM, innovativa di tutto il percorso progettuale dove è stato potenziato il lavoro cooperativo e l'utilizzo di strumenti digitali lavorando all'interno dell'atelier creativo dove gli alunni hanno per la realizzazione della GREEN City progettato e realizzato ma anche le regole di vita da seguire di una città sostenibile. La tecnologia è stata usata in maniera trasversale e interdisciplinare caratterizzante determinate attività. Grazie al progetto hanno avuto la possibilità di comunicare e collaborare attraverso videoconferenze in ambiente protetto, hanno collaborato a distanza. Inoltre, grazie alla tecnologia dei prodotti. Abbiamo sempre fatto un uso sicuro di tablet e stampante 3D per la pianificazione

esse siamo riusciti a raggiungere ottimi risultati. I bambini hanno usato ad esempio Story Jumper per narrare o costruire testi scientifico-espositivi come ad esempio "The seagull" connesso alla lettura de "La gabbianella e il gatto" letto in contemporanea da tutti i partner nella loro lingua. Gli alunni hanno creato in maniera collaborativa la storia della mascotte " le avventure di Weaf intorno all'Europa" che è stato tradotto in tutte le lingue del partenariato. Hanno usato MYmaps per localizzare le scuole nello spazio e hanno creato usando Learningapps, degli esercizi interattivi legati alle tematiche ambientali. Hanno realizzato video usando sia Moviemaker che Imovie. La dotazione tecnologica della scuola, dagli Ipad ai Laptop a tutta la dotazione dell'atelier creativo, ha permesso di creare una vera e propria aula laboratorio che ha favorito uno sviluppo sistematico del progetto perfettamente integrato nel curriculum scolastico. La progettazione 3D con tinkercad e la stampa 3D sono stati uno degli aspetti più innovativi e coinvolgenti all'interno del progetto per quanto attiene l'uso delle TIC. Il progetto è stato interamente basato su attività STEM/STEAM pertanto tutte le attività hanno avuto un richiamo al fare, al costruire e allo sperimentare. L'angolo maker è stato importante : la costruzione delle centrali elettriche, idroelettriche e termoelettriche con materiale riciclato, la costruzione di un terrario e di un European garden per sperimentare se a diverse condizioni climatiche gli stessi semi riescono a germinare, la progettazione della Green City usando il software Tinkercad per la produzione di case, scuole ed edifici vari che abbiamo stampato con la stampante 3D usando plastica riciclata (PLA). . Il lavoro cooperativo nel piccolo e grande gruppo si è arricchito dei contributi di ogni singolo alunno e ha messo in luce le competenze progettuali e tecniche anche di bambini BES che hanno utilizzato il software di progettazione con grande abilità. La green City quale prodotto finale europeo è stato il nostro orgoglio perchè la pre-produzione degli edifici in 3D fatta da ciascuna scuola partner, si è poi arricchita dell'assemblaggio e produzione dei particolari fatta in Spagna dove tutti i bambini in visita hanno lavorato insieme superando ogni barriera linguistica ed emozionale, hanno creato strade illuminate con luci solari, aree verdi, parcheggi ecologici e auto green il tutto utilizzando materiale riciclato, lego, plastilina e gomma eva. Il risultato finale rispecchia tutta la gioia provata dai bambini e dai docenti nella produzione. Durante i tre anni di progetto sono stati creati circa 200 video di documentazione delle attività STEM e CLIL nonché degli incontri di mobilità. Possiamo considerare aspetti innovativi :L'utilizzo della metodologia STEM a partire dall'infanzia, l'utilizzo della ricerca, degli esperimenti scientifici e del PBL per sviluppare i vari topic. L'uso del CLIL alla scuola primaria legato soprattutto a tutte le attività scientifiche connesse al progetto.L'uso della progettazione 3D e della stampa 3D nonché il lavoro collaborativo non solo con i partner ma come pratica didattica all'interno delle classi e tra classi aperte. Inoltre riteniamo innovativo il lavoro cooperativo tra alunni stranieri ed in particolare i workshop in presenza realizzati durante le mobilità. Gli alunni di scuola primaria si sono trovati a lavorare insieme pur parlando lingue diverse e a realizzare i prodotti finali trovando un'intesa che va ben oltre le barriere linguistiche. Il progetto è stato sviluppato in partenariato con altre 6 scuole europee: Spagna, Francia, Croazia, Polonia, Romania, Grecia e la nostra scuola Italiana. Circa 1000 alunni coinvolti di cui 400 nella scuola italiana. Nei tre anni due mobilità hanno coinvolto gli alunni. In Italia ne abbiamo ospitati 14 dagli 8 ai 12 anni invece 4 alunni italiani di 10 anni hanno partecipato alla mobilità in Spagna. Al progetto nella scuola italiana hanno partecipato 25 docenti tra infanzia e primaria e 15 hanno partecipato alle mobilità. Tutta la documentazione è stata raccolta e indicizzata nel Twinspace della piattaforma eTwinning . Questo il link pubblico <https://twinspace.etwinning.net/24535/pages/page/146744>. Inoltre i video sono stati raccolti su vimeo e condivisi attraverso i siti delle varie scuole e nel Twinspace. Il progetto avrà una sua prosecuzione con un progetto etwinning già presentato dal titolo "STEAM for energy superheroes" Alcune scuole continueranno a sperimentare la metodologia di ricerca scientifica e condividere le esperienze. Il 3° Circolo Pirandello di Bagheria presenterà alla prossima scadenza Erasmus KA1 formazione in servizio la candidatura per partecipare a

corsi di formazione all'estero su tematica STEM e CLIL alla scuola primaria. Tutto ciò è stato inserito nel piano di miglioramento della scuola.

Allegati:  [green_city.jpg](#) [1]
 [link_a_prodotti_energy_for_life.pdf](#) [2]
 [link_al_twinspace.pdf](#) [3]
 [logo_energy_for_life.jpg](#) [4]

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://www.gjc.it/content/energy-life-0>

Collegamenti

- [1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/green_city_0.jpg
- [2] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/link_a_prodotti_energy_for_life_0.pdf
- [3] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/link_al_twinspace_0.pdf
- [4] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/logo_energy_for_life_0.jpg