



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > ATELIER CREATIVO : QUANDO L'APPRENDIMENTO DIVENTA UN GIOCO

ATELIER CREATIVO : QUANDO L'APPRENDIMENTO DIVENTA UN GIOCO

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE ENZA AMORU PROJECT: *:

Regione/Region: CAMPANIA

Paese/ Country: Italia

Città/ City: NAPOLI

Descrizione del progetto/Describe the project : E' nella nostra natura imparare a conoscere il mondo riusciamo a comprendere meglio anche i concetti più mossi dall'esplorazione e dal piacere. Questo è alla partita da una situazione vera: un giorno un bambino bravissimo, ad imparare invece sono bravino!". Da qu apprendimento per esplorare la potenzialità di Gamifi metodologia di apprendimento-insegnamento. Grazie possibile acquistare buona parte degli strumenti neces 3D, kit di elettronica.....L'Atelier è continuamente arri referente. In questo ambiente altamente innovativo s coinvolgenti e divertenti, ma soprattutto inclusive: Co Storytelling e artigianato digitale, percorsi di elettronica sostenibile. Le attività del progetto hanno contribuito ciascuno: la robotica ,la realtà aumentata , le innovaz per migliorare le capacità di relazione e linguaggio de all'autismo e come supporto alla didattica per miglior attivare una didattica multicanale. Sono passati due a imparare divertendosi... anche a scuola?" La risposta didattica convenzionale con quella innovativa è la chi apprendimento duraturo, proficuo e spendibile nei su sfruttiamo al meglio il potere della gamification, per re alunni un successo formativo. Inoltre, quest'anno è s allo sviluppo sostenibile.Nello specifico si è realizzato sull'importanza della energia solare .In questo labora la fine di novembre e , pertanto, si allegano solo foto CITTA' ECO : illuminazioni con pannelli solari, giostre compito di promuovere lo "sviluppo armonico ed inte

ciò scaturisce l'esigenza di realizzare questo percorso formativo finalizzato all'acquisizione di competenze sociali e civiche, anche in relazione alle problematiche energetico – ambientali.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://www.youtube.com/channel/UC>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: Il lavoro coo

la metodolog
scoperta e la
dimensione
obiettivo con
ambiente fle
sperimentar
proprie capa
dell'avvenuta
realizzazione
dei vantaggi
la riduzione

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?: I docenti ha

apprendime
l'elettronica
ragionare s
trovare una
dimensione
obiettivo co
ambiente fl
sperimenta
proprie capa

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?: Gli aspetti ri

(Bluebot, be
(LittleBits), s
coding e pia





Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il Progetto ha

Primaria. Son

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: canale YC

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Sono state riprodotte n
sia per il Piano di Form
i corsisti sono stati forn

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Incoraggiare le scuole ad intrapren
e conservare la tradizione in quan
che Tradizione ed Innovazione sia
che la scuola ha per salvaguardar

Allegati/Attachments:  [giostra con pannello solare](#) [1]
 [casa con pannelli fotovoltaici](#) [2]
 [casa con pannelli fotovoltaici](#) [3]
 [casa con pannelli fotovoltaici](#) [4]

Durata progetto/project duration:

)? Il Progetto è attivo già da due anni scolastici: a.s.2017/2018 e 2018/2019

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/atelier-creativo-quando-lapprendimento-diventa-un-gioco>

Collegamenti

[1] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/giostra.jpg>

[2] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20191105_173828.jpg

[3] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20191105_173904.jpg

[4] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20191105_173908.jpg