



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *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 risultati prefissati, con risultati talvolta superiori, sono stati raggiunti con l'insegnamento della FLIPPED CLASSROOM, ho presentato il tema "surriscaldamento globale" ai miei alunni. I miei alunni hanno visionato (a casa) video postati su YouTube; abbiamo la nostra classe virtuale; in seguito abbiamo fatto delle discussioni, approfondimenti e attività di varie tipologie. 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 delle diapositive, cambiando background e colori, e con il voiceover. Con un visore (utilizzato per temi di vario genere, a giovane età dei bambini), associato ad alcuni video, 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 fatto con THINKERCAD una semplicissima fabbrica di oggetti, e altri oggetti portati da casa o costruiti manualmente. Abbiamo 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](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/un-pianeta-da-salvare-0>

Collegamenti

[1]

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