

LA SCUOLA COLLABORA

IMPARA_DIGITALE
TABLET SCHOOL
TERZO HACKATHON
21.01.2017



UTILITÀ

- ✓ Maturare il senso di appartenenza alla comunità scolastica negli studenti e nei docenti;
- ✓ Sviluppare il senso di responsabilità;
- ✓ Sollecitare ad estendere all'ambito didattico l'applicazione delle buone pratiche collaborative.



DESTINATARI

Docenti e studenti di scuola
secondaria di II grado



OBIETTIVI

- ✓ Autogestire spazi scolastici, definendone usi e regole (mensa, biblioteca, palestra, laboratori ecc...);
- ✓ Condividere negli spazi autogestiti le buone pratiche attraverso tecnologie innovative e strumenti multimediali.



STRUTTURA

FASE 1: presentazione del progetto alla comunità scolastica.

FASE 2: individuazione degli spazi da destinare all'autogestione.

FASE 3: coinvolgimento degli alunni nella stesura dei regolamenti.

FASE 4: adeguamento degli spazi con NFC (near feald comunication) per i sistemi di controllo degli accessi tramite badge.



STRUTTURA

FASE 5: collocazione di monitor e/o proiettori per la proiezione dei prodotti multimediali realizzati in classe sulle buone pratiche mediante l'utilizzo di Adobe spark video; caricamenti dei prodotti multimediali su piattaforma creata ad hoc, disponibile in LAN.

FASE 6: creazione di un Team di monitoraggio e controllo.

FASE 7: valutazione e/o autovalutazione del progetto e delle sue ricadute sui comportamenti in armonia con le finalità formative.



SOSTENIBILITÀ

COSTI PREVISTI:

- ✓ 35€ per singolo sensore (vedi fase 4)
- ✓ 200€ per ciascun monitor (vedi fase 5)



BUSCETTA
LEDA

D'ANNA
SARA

CLEMENTE
GIULIANA



SORTINO A.M.
DANIELA

FARAONE ALBA

GIARDINA
ALESSIO