



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Dalla soffitta al laboratorio

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Rieti/Lazio

## Organization

**Organization Name:**

I.I.S "C. Rosatelli"

**Organization Type:**

School

## Website

<http://www.rosatelli.it/wordpress/istituto-tecnico-tecnologico/elettrotecnica-ed-elettronica/progetti-elettronica-elettrotecnica-automazione/>

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:**

**I do authorize the FMD to the use of my personal data.**

## Project Type

ICT for environmental sustainability

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

Recupero di vecchi giocattoli puntando sul restyling dal punto di vista tecnologico.

**Project Summary (max. 2000 characters):**

Obiettivo del progetto ? Dalla soffitta al laboratorio?, ideato dall'I.I.S. C. Rosatelli?, è il recupero di vecchi giocattoli, che i nativi digitali trovano poco attraenti, puntando sul loro restyling da un punto di vista tecnologico.

In quest'ottica, le obsolete piste di automobili si dotano di impianti di telemetria con possibilità di venir collegati ad un pc per seguirne il numero di giri, velocità media, giro più veloce, ecc.

Le vecchie automobili elettriche vengono guidate a distanza attraverso telecomandi in disuso, tablet o smartphone.

Allo stesso modo un gioco molto diffuso, quale ?L'allegro chirurgo?, si arricchisce di un'interfaccia grafica per seguire a distanza gli interventi eseguiti per gioco.

Ad essere attivi nel progetto sono i laboratori di Elettronica ed Informatica dell'I.I.S. C. Rosatelli di Rieti: è qui che ci si prende cura del ricondizionamento elettronico di hardware non funzionanti o, addirittura, mancanti; è qui che si programmano le schede Arduino per creare nuove caratteristiche di vecchi giochi e realizzando interfacce grafiche con Processing e altri software.

Se obiettivo del progetto è il recupero di vecchi giocattoli, le finalità sono ancora più alte ed a lungo termine: quella primaria è stimolare i nostri studenti ad apprendere divertendosi, tenendo a mente che un mondo sempre più tecnologico deve, comunque, puntare anche e soprattutto alla salvaguardia dell'ambiente. L'ottica del progetto è, infatti, quella del riutilizzo di oggetti che, altrimenti, finirebbero nelle discariche.

Si punta, poi, a stimolare nei bambini un interesse spontaneo nelle competenze digitali, che saranno centrali nella loro formazione futura, a partire proprio da una realtà ad essi familiare, quella ludica. Presso il nostro stand i ragazzi potranno sperimentare personalmente la trasformazione di vecchi giocattoli e, se vorranno, arricchirci con le loro proposte.

Il progetto può, inoltre, essere visto sotto un profilo di apprezzamento economico: si evitano sprechi, si riciclano vecchi giochi, si risparmia denaro.

Tutti ingredienti, questi, utili all'avvio di una start up.

## **How long has your project been running?**

2014-11-29 23:00:00

## **Objectives and Innovative Aspects**

Obiettivo del progetto è il recupero di vecchi giocattoli, che i nativi digitali trovano poco attraenti, puntando sul loro restyling da un punto di vista tecnologico con conseguenti vantaggi: riciclo, risparmio, divertimento per studenti e bambini.

La nostra idea è:

- Green: si recuperano oggetti che andrebbero a finire nelle discariche
- Economica: si evitano sprechi, si riciclano vecchi giochi, si risparmia denaro.
- Stimola i nostri studenti: imparano ma allo stesso tempo si divertono
- Fa felice i bambini: hanno nuovi e esclusivi giocattoli
- Suscita nei bambini un interesse per le competenze digitali

## **Results**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these.**

**(max. 2000 characters):**

Gli studenti che ci hanno lavorato sono entusiasti del risultato ottenuto e vorrebbero tra i giocattoli che ancora conservano nelle loro camere e che vorrebbero mostrare a tutti quelli reinventati e ricondizionati da loro.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Attualmente solo gli studenti che li hanno rimodernati, ma prossimamente alla Maker Faire 2015 di Roma, evento a cui la scuola parteciperà e esporrà lo stesso progetto potremo far interagire tutti i bambini che saranno incuriositi dai nostri giocattoli.

## **Sustainability**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Less than 1 year

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Grants

**Specify:**

Istituto di Istruzione Superiore "C. Rosatelli"

**Is your project economically self sufficient now?:**

No

**Since when?:**

2015-06-29 22:00:00

## **Transferability**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

Il risparmio, il riciclo e il riuso di cose che spesso si conservano in una cantina o in una soffitta ma che potrebbero avere una nuova vita grazie alle nuove tecnologie

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Yes

## **Background Information**

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

Reperire tutto il materiale e la sensoristica che poteva servirci, cercando di spendere il meno possibile visto che le scuole attualmente hanno problemi economici

**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Poter realizzare una startup che produce nuovi giocattoli per i bambini, ma riciclandone i vecchi. La startup potrebbe essere di stimolo ai nostri studenti affinché possano inventarsi il lavoro del loro futuro. Per realizzare la nostra idea ci servono dei finanziamenti e qualcuno che ci aiuti a livello burocratico a realizzare la startup all'interno della scuola.

[Rosatelli](#) [1] [restyling](#) [2] [Processing](#) [3] [makers](#) [4] [Giocattoli](#) [5] [CoderDojoRieti](#) [6] [arduino](#) [7]

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:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/dalla-soffitta-al-laboratorio>

#### **Links**

- [1] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/rosatelli>
- [2] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/restyling>
- [3] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/processing>
- [4] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/makers>
- [5] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/giocattoli>
- [6] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/coderdojorieti>
- [7] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arduino>