



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Lezioni di coding: esperienze a confronto

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Rogliano (Cs)

## Organization

**Organization Name:**

IIS "Marconi-Guarasci" Istituto Tecnico Economico

**Organization Type:**

School

**Specify:**

Al momento non ho ricevuto alcuna retribuzione, spero che ci sia un riconoscimento del merito dell'insegnante

## Website

<http://iisguarasci.blogspot.it/2016/12/convegno-rogliano-lezioni-di-coding.html>

## 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

Education up to 18 years

## Project Description

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

?Lezioni di coding: esperienze a confronto? è la denominazione di una serie di attività didattiche organizzate e realizzate in parte in orario curricolare, finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale e alla diffusione delle attività del coding nel territorio. Sono state coinvolte le classi: I-A; II - A; III ? A, IV A Istituto Tecnico Economico Sistemi Informativi Aziendali di Rogliano e quelle dei quattro plessi dell'Istituto Comprensivo di Rogliano (Cs). I lavori si sono articolati in più fasi nel corso dell'a.s. 2016/17 e gli studenti sono stati resi protagonisti assoluti.

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

Le varie fasi di realizzazione sono state in buona parte descritte in un articolo pubblicato sulla rivista EDiMaST <http://www.edimast.it/journals/index.php/edimast> [1]

in vari articoli del mio blog e sulla pagina facebook <https://www.facebook.com/iteguarasci/> [2]

1) fase di preparazione: gli studenti dell'ITE sotto la guida dell'insegnante hanno predisposto attività su Scratch, in edDmondo (mondo virtuale 3D) dell'INDIRE, su code.org; hanno anche partecipato l'ora del codice <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/11/lora-del-codice.html> [3] e alla gara d'informatica Bebras <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/11/gare-dinformatica-bebras.html> [4]

2) gli studenti dell'ITE si sono recati presso le varie sedi dell'IC di Rogliano (Comuni di Rogliano, Marzi e Parenti), in più giornate per celebrare insieme la settimana internazionale del coding (cde week) e fare tutoraggio assistito agli alunni più giovani <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/12/computer-science-education-week.html> [5]

3) gli studenti dell'ITE hanno coinvolto i visitatori durante le giornate di open day/open space (21 e 28 gennaio) in attività laboratoriali sul coding e hanno costruito degli ologrammi: <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/01/open-space.html> [6]

4) è stato organizzato e realizzato il convegno itinerante "Lezioni di coding: esperienze a confronto" presso i Comuni di Rogliano, Marzi e Parenti (Cs) aperti al territorio, con interventi di docenti universitari, politici locali, docenti organizzatori, studenti e famiglie. Le varie tappe sono documentate nelle pagine del blog indicate, in cui si trovano anche i riferimenti ad articoli apparsi su riviste cartacee e online:

- 20 dicembre 2016: <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/12/> [7]
- 19 gennaio 2017: <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/01/convegno-marzi-lezioni-di-coding.html> [8]
- 3 marzo 2017: <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/02/convegno-lezioni-di-coding.html> [9]

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

2016-09-01 00:00:00

### **Objectives and Innovative Aspects**

- Aiutare gli studenti rafforzare le competenze digitali, informatiche e STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) con l'ausilio delle tecnologie.

- Utilizzare vari tipi di ambienti, gratuiti, per sviluppare il pensiero computazionale, quello divergente, lo spirito critico e realizzare attività di problem solving con metodologie di cooperative learning, learning by doing.
- Sviluppare lo spirito di intraprendenza, di collaborazione, di cooperazione, di condivisione delle conoscenze e delle competenze.
- Realizzare attività didattiche ludiche per proporre quesiti e problemi a carattere logico-matematico e algoritmico.
- Realizzare attività di formazione e orientamento in verticale con gli studenti della scuola la primaria e secondaria di primo grado dell'IC di Rogliano (Cs) con sedi in tre comuni, sotto la guida degli studenti della scuola secondaria superiore per sperimentare un approccio creativo allo studio dell'informatica e della matematica.

## Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Gli studenti hanno rafforzato le loro competenze informatiche e relazionali dovendosi confrontare con studenti più giovani e dovendo poi relazionare in pubblico nei vari eventi. Il loro supporto è stato di grande aiuto e di stimolo agli studenti dell'Istituto Comprensivo che hanno partecipato per la prima volta a competizioni d'informatica ottenendo buoni risultati. Anche la pubblicità locale data agli eventi organizzati e realizzati è stata utile per sensibilizzare il territorio riguardo la cultura informatica e una migliore conoscenza di questa scienza. Per quanto riguarda i miei studenti la ricaduta sulle attività curricolari si sono tradotte in una maggiore consapevolezza e in un maggiore spirito di collaborazione, apertura mentale e applicazione nello studio della disciplina.

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

In tutto tra studenti e insegnanti, stimo il coinvolgimento di circa 600 persone. L'interazione è stata in presenza durante le attività di tutoraggio e durante il convegno.

Col territorio la comunicazione avviene attraverso il mio blog, facebook, la stampa locale (online e cartacea). Con i miei studenti sono in contatto via email, tramite social network con modalità sincrona e asincrona.

## Sustainability

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

More than 6 years

**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?:**

Other

**Specify:**

Il progetto è stato realizzato gratuitamente in orario curricolare ed extracurricolare

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

No

**Since when?:**

2016-09-01 00:00:00

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2016-09-01 00:00:00

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

No

**Where? By whom?:**

Buona volontà, impegno, passione, collaborazione, riconoscimento del merito degli insegnanti.

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

Tutti, nessuno escluso, possono imparare, perchè tutti, nessuno escluso, hanno qualcosa da dare!

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

Yes

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

Pregiudizi nei confronti dell'informatica confusa con l'uso delle tecnologie. Superamento: realizzare attività culturali e momenti di incontro con esperti di altissimo livello per smuovere il territorio e far comprendere ai giovani le grosse opportunità offerte dallo sviluppo di competenze richieste dal mondo del lavoro. Far conoscere i profili professionali più ricercati e orientare le scelte. Pregiudizi da parte dei politici e attuale classe dirigente (anche scolastica) riguardo le possibilità di sviluppo del territorio e le risorse presenti. Superamento: insistere, insistere e insistere facendo leva sulle nuove generazioni. Al momento le gratificazioni sono solo professionali e non certo economiche.

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

Riproporre progetti simili utilizzando risorse e piattaforme gratuite, conditio sine qua non potrei realizzare tutto quello che faccio.

[coding](#) [10] [ologramma](#) [11] [curve algebriche](#) [12] [figure geometriche](#) [13] [programmazione](#) [14]

[Videogames](#) [15] [VOLONTARIATO](#) [16]

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/lezioni-di-coding-esperienze-confronto>

**Links**

[1] <http://www.edimast.it/journals/index.php/edimast>

[2] <https://www.facebook.com/iteguarasci/>

[3] <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/11/lora-del-codice.html>

[4] <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/11/gare-dinformatica-bebras.html>

[5] <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/12/computer-science-education-week.html>

[6] <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/01/open-space.html>

- [7] <http://iisguarasci.blogspot.it/2016/12/>
- [8] <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/01/convegno-marzi-lezioni-di-coding.html>
- [9] <http://iisguarasci.blogspot.it/2017/02/convegno-lezioni-di-coding.html>
- [10] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/coding>
- [11] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/ologramma>
- [12] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/curve-algebriche>
- [13] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/figure-geometriche>
- [14] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/programmazione>
- [15] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/videogames>
- [16] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/volontariato>