



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Petali di RosaDigitale

Project Location

Country:

Italy

City:

Rimini

Organization

Organization Name:

IC Ponte sul Marecchia

Organization Type:

School

Specify:

autofinanziato dagli insegnanti

Website

<https://www.tackk.com/zh4jh9>

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 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Collegandoci al movimento nazionale per le pari opportunità in ambito tecnologico e

informatico <http://rosadigitale.it/it/> [1] di cui sono referente e collaboratrice per la Regione Emilia Romagna, ho organizzato un progetto etwinning che prende il nome dai Petali Rosa della campagna contro lo stereotipo di genere. Lo scopo del progetto è duplice: combattere lo stereotipo e abbattere le disuguaglianze di genere, condividendo e divulgando messaggi di consapevolezza dei diritti delle donne. La settimana della festa dell'8 marzo è stata un'occasione per disporre eventi ed incontri e per avvicinare bambine, ragazze e donne al mondo digitale attraverso la programmazione, il coding, la robotica e il web marketing. Ho contattato gli animatori digitali delle scuole provincia di Rimini e in numerosi Istituti ho organizzato eventi, ho pianificato e condotto incontri e seminari in collaborazione con aziende private, Associazioni sul Territorio ed Enti Locali.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto è stato impostato sul lavoro da fare insieme, contemporaneamente nelle classi e sui momenti di condivisione delle realizzazioni pratiche. Le attività sono state organizzate in varie classi delle scuole partner. Abbiamo lavorato con la lim e con excel, a coppie e in piccoli gruppi di lavoro, abbiamo utilizzato l'apprendimento cooperativo, il peer to peer e il project based learning. Molto spazio è stato dato alla creatività con invenzioni di nuovi disegni e codici. Si è cercato di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze (Learning by doing) e la didattica dell'errore (debugging). Essendo responsabile dei progetti etwinning, ho coinvolto nel progetto 6 classi dell'istituto comprensivo (5 del mio plesso e una di un altro plesso). In questo progetto, oltre ad una generica condivisione delle attività, ho pianificato lavori in comune e sfide di pixel art con altre scuole. All'interno del twinspace sono stati caricati codici e disegni a tema rosa, creati da insegnanti e bambini, e messi a disposizione degli altri partner. Sono state documentate le attività dei bambini sia in fase di creazione, sia in fase di realizzazione dei disegni proposti dagli altri. In varie puntate in diretta ha avuto luogo la *sfida d'Italia* tra varie classi delle scuole italiane. Durante le dirette, su piattaforma etwinning e su skype, sono stati mostrati i disegni ultimati e sono state esplicitate delle riflessioni sul significato del coding e sull'importanza della tecnologia in generale. Una delle mie classi ha realizzato alcuni disegni (creati dai partner) su stoffa con la tecnica del punto croce, che sono stati inviati come omaggio alle scuole partecipanti per aver aderito con entusiasmo e interesse al progetto.

How long has your project been running?

2017-03-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

La competenza digitale è una delle competenze chiave e si esplicita nell'utilizzo di strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare sono stati utilizzati molti strumenti informatici. Grande spazio è stato dato alle STEM, materie scientifiche un tempo considerate di genere maschile. Abbiamo, inoltre, cercato di sviluppare il pensiero computazionale con attività di coding e robotica. Le competenze coinvolte sono legate alla risoluzione dei problemi mediante il gioco e alla metacognizione. Le competenze sviluppate coinvolgono l'area dell'espressione e della

comunicazione utilizzando codici e linguaggi diversi. Nel coding, ad esempio, l'alunno utilizza consapevolmente i concetti di funzione, di variabile e di ripetizione, analizza e rappresenta processi utilizzando modelli logici. Oltre alle competenze matematiche, protagoniste indiscusse, sono state coinvolte anche quelle linguistiche, sociali e relazionali nella collaborazione con gli altri, nel saper esprimere il proprio punto di vista rispettando quello degli altri, le cosiddette soft skills.

Le attività sono state condivise attraverso il twinspace, attraverso email, chat, incontri live nonché attraverso i social network (ad esempio sul gruppo Facebook di Coding in your classroom now!, Coding in their classroom now!, Making apps in your classroom), ma anche tramite Instagram e Twitter (è stato creato un *canvas virtuale condiviso* per raccogliere tutti i *post social* del progetto nei vari social media). Le attività sono proseguite in parallelo, ma soprattutto si sono intrecciate nei lavori svolti su documenti e materiali condivisi. Ho creato e tenuto un evento a termine dei lavori per fare un bilancio finale del progetto, della settimana e del mese delle STEM. Ho invitato e coinvolto anche altri media partner di RosaDigitale come Unidida Torino, nella figura dell'Ingegnere Daniele Costamagna, inventore del pipecoding, che ha partecipato, venuto per l'occasione in trasferta nella provincia di Rimini con il suo camper, a seminari e incontri durante tutta la settimana Rosa. Un augurio speciale ci è stato rivolto in diretta dal Prof. Alessandro Bogliolo, professore di Informatica applicata all'Università di Urbino e referente maschile di RosaDigitale per la Regione Marche, durante l'ultimo live della Sfida d'Italia. Ho avuto il patrocinio del Comune di Rimini per l'evento del Coderdojo RosaDigitale, del Comune di Coriano (RN) per un pomeriggio digitale nella Biblioteca di Coriano (anch'essa media partner). A questi incontri ho invitato il Prof. Tiberio Tonetti, esperto di Python e presidente del Coderdojo di Cesena, nonché referente maschile RosaDigitale per la Regione emilia Romagna.

Nelle linee guida del progetto sono state tracciate le azioni da svolgere per creare un'uniformità nei contenuti ed indicare le possibilità di utilizzo degli strumenti di condivisione: un *padlet* per conoscere le scuole partecipanti, uno strumento (*dotstorming*) per condividere le passate esperienze di RosaDigitale, un raccoglitore di tutti gli eventi organizzati in ogni scuola (file in condiviso su *google Drive*), uno *swipe* per raccogliere i codici della sfida, la creazione di pagine individuali per raccontare nel dettaglio il percorso di ogni scuola, un *linoit* per condividere i post social e naturalmente lo strumento twinspace per mostrare e commentare le attività di ciascuna classe. In ogni fase del lavoro ci sono stati confronti e momenti comuni di riflessione in chat. Gli alunni hanno partecipato all'intera gestione del progetto insieme agli insegnanti. Sono stati predisposti diversi strumenti di condivisione tra le scuole partner per riflettere sulle attività svolte e sulle successive azioni da intraprendere. Nella sfida d'Italia i codici sono stati preparati e scambiati riflettendo sull'importanza dell'allenamento, della pratica e del risultato del progetto. Le riflessioni sui propri lavori e quelli altrui sono state condivise con le classi in diretta e nel twinspace.

Results

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

La Settimana RosaDigitale è legata al mese delle STEM, iniziativa frutto di una collaborazione tra il Dipartimento per le Pari opportunità e il Ministero dell'Istruzione, che stimola il dibattito pubblico sulla necessità di ridurre il gap femminile in ambito scientifico come riporta il Quadro della strategia di attuazione del comma 16 della legge 107. Portando avanti l'intento del movimento RosaDigitale abbiamo cercato di promuovere la partecipazione delle ragazze alle

attività di studio e di ricerca in ambito scientifico e tecnologico. I risultati del progetto a breve termine sono lo sviluppo del problem solving e delle abilità sociali nella collaborazione con i compagni. A lungo termine gli effetti positivi sono legati allo sviluppo del pensiero computazionale e alle abilità di codificare e programmare. L'impatto del coding e della tecnologia sulla didattica è immediato e travolgente. Il risultato più evidente è il coinvolgimento assoluto dei bambini, degli insegnanti e dei genitori. Il messaggio lanciato dal nostro progetto è arrivato forte nelle nostre classi, ma ha coinvolto anche soggetti esterni come Associazioni, aziende private ed Enti locali. Ciò che è avvenuto e continua ad accadere nelle nostre classi, documentato sui siti delle nostre scuole, nei gruppi tematici sui social media e sui giornali locali, dimostra la nostra volontà di innovare la scuola italiana e di far in modo che queste iniziative siano solo un pretesto per un nuovo modo di affrontare la sfida della complessità. Gli eventi svolti all'esterno delle scuole sono stati patrocinati dai Comuni e sostenuti dalle Associazioni legate all'innovazione tecnologica e scientifica, vissute in maniera diretta dalle famiglie e hanno avuto come protagonisti assoluti bambine e bambini pronti a mettersi in gioco insieme a noi insegnanti.

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

Durante tutte le fasi del progetto, durato circa un paio di mesi, abbiamo usato vari strumenti tecnologici per condividere documenti (twinspace, googledrive, dropbox) usando padlet, video making, storyboard e blend space. Abbiamo utilizzato excel per gli schemi da codificare e i disegni da realizzare, ma anche solo carta e penna per attività unplugged laddove non fossero stati disponibili le attrezzature informatiche. Un foglio excel condiviso è stata anche la base per la creazione a più mani del logo del progetto: varie classi di scuole partner hanno creato pezzi del disegno. Esercitazioni di coding sono state fatte anche su Scratch con creazione di algoritmi e remix. Sono stati utilizzati padlet e cloud per documentare, photogallery per raccontare le attività. Per le dirette abbiamo utilizzato la piattaforma etwinning, ma anche skype ed hangouts. Per i video abbiamo utilizzato diversi tools come Magisto, Animoto, Youtube, Vimeo, Video Show, Quik-Pro, Movie Maker, Kizoa e Superflix. Per gli storytelling e le narrazioni (condivise sul twinspace di etwinning) abbiamo utilizzato Adobe Spark, PBS Learning Media e Tackk. Il progetto è presente sui siti delle scuole d'Italia partecipanti.

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?:

Other

Specify:

Scuola Primaria Rodari

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2017-03-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2017-03-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Yes

Where? By whom?:

Tante iniziative sono state portate avanti da varie scuole italiane durante la settimana del RosaDigitalee condivise su gruppi Facebook

(<https://www.facebook.com/groups/1829073760663928/>) e sul sito di rosadigitale.it.

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

L'evento è alla sua seconda edizione. L'anno prossimo si prevede la partecipazione di tante scuole. Qualcuno potrebbe prendere spunto dal nostro progetto che rappresenta solo un esempio di attività condivise entusiasmanti.

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

Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):


Le attività sono state pensate e realizzate secondo il principio dell'inclusione. Tutti possono partecipare. Il progetto è anche un pretesto anche per creare proposte che possano sviluppare abilità creative adatte a tutti e che incrementino altre intelligenze e talenti che la scuola tradizionale spesso considera in maniera superficiale.


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


Pensiamo a cosa i bambini ricorderanno quando saranno grandi... le esperienze significative! Quello è il traguardo nel breve e nel lungo termine! Si parte dai progetti semplici e si arriva gradualmente ad altri più complessi. C'è bisogno solo di avere intenti comuni, energia e creatività.


Attachments:

 [logo progetto \(creato da più classi\)](#) [2]

 [codifichiamo il logo](#) [3]

 [attività in classe](#) [4]

 [prepariamo l'allestimento](#) [5]

 [pannello](#) [6]

 [pixel art: dal quaderno alla scacchiera](#) [7]

[etwinning project rosadigitale.it](http://etwinning.project.rosadigitale.it) [8]

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/petali-di-rosadigitale>

Links

[1] <http://rosadigitale.it/it/>

- [2] http://2017.gjc.it/sites/default/files/logo_progetto_rosadigitale_etwinning.jpg
- [3] http://2017.gjc.it/sites/default/files/20170327_084236.jpg
- [4] http://2017.gjc.it/sites/default/files/20170228_124513.jpg
- [5] http://2017.gjc.it/sites/default/files/20170222_130526.jpg
- [6] http://2017.gjc.it/sites/default/files/20170222_140813-min.jpg
- [7] http://2017.gjc.it/sites/default/files/20170306_101557.jpg
- [8] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/etwinning-project-rosadigitaleit>