



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Io faccio la differenza: ti uso e riuso

Project Location

Country:

Italy

City:

Camerano (AN) - Marche

Organization

Organization Name:

IC Camerano

Organization Type:

School

Specify:

Il percorso, valorizzato come pratica didattica innovativa con il bonus premiale introdotto dalla L. 107/2015, non ha previsto finanziamenti dedicati nel corso dell'anno scolastico. Lo stesso ha, però, fruito di collaborazioni plurime indirette. Tramite I

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 15 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto, declinando le competenze digitali e di cittadinanza, ha avuto come obiettivo la realizzazione di un esempio di pubblicità progresso sotto forma di storytelling, creato con il linguaggio di programmazione a blocchi visuali Scratch; *ti uso e riuso* è diventato così

impegno del singolo alunno che ha acquisito conoscenza e consapevolezza, ma anche proposta di vita per gli altri, sensibilizzati verso la raccolta differenziata dei metalli e dei RAEE, per *fare insieme la differenza*.

Project Summary (max. 2000 characters):

Nel 2016/2017, i docenti dell'area scientifico-tecnologica e letteraria e gli alunni delle classi seconde della scuola media hanno intrapreso un percorso formativo sul coding organizzato dall'Università di Urbino.

Una volta acquisiti gli alfabeti di base, prevalentemente sulla piattaforma Code.org, gli alunni, coordinati dall'insegnante di tecnologia, hanno sperimentato il linguaggio di programmazione a blocchi visuali attraverso un'attività laboratoriale, il cui fine era la promozione di comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente.

Non quindi l'insegnamento dell'informatica, ma l'apprendimento attraverso l'informatica, guidato dalle parole chiave inclusione, interconnessione, innovazione.

Inclusione come coinvolgimento di tutti gli alunni, anche quelli con BES, ma anche come capacità di sentirsi incluso in un mondo da rispettare e preservare. *Io faccio la differenza*, perché mi sento parte responsabile di una realtà che mi sta a cuore.

Interconnessione come operatività autentica che coinvolge i diversi tipi di intelligenza, coniuga il sapere formale con quello informale, fa dialogare le discipline per il raggiungimento di uno scopo comune di senso.

Innovazione come realizzazione di un ambiente di apprendimento reale, in cui gli alunni hanno modo di esprimere il loro potenziale cognitivo, sperimentare le competenze sociali e capitalizzare un sapere che portano con sé fuori e oltre la scuola.

È così che nel realizzare i diversi tipi di pubblicità gli alunni hanno approfondito i vantaggi ambientali ed economici della raccolta differenziata, l'importanza del recupero di metalli, come il tantalio, la cui estrazione comporta gravi conseguenze sociali, economiche ed ambientali per la Repubblica Democratica del Congo.

Ed è così che lo sviluppo del pensiero computazionale e lo stimolo della creatività, sono stati accompagnati da un atteggiamento riflessivo sul valore di un uso intelligente delle risorse naturali, base ineludibile di un autentico senso civico.

How long has your project been running?

2016-10-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Obiettivi:

- sviluppare il pensiero computazionale con l'uso e l'analisi (relazione tra codice

sorgente e risultato visibile) del linguaggio di programmazione Scratch;

- sviluppare la creatività agendo da programmatori e non da fruitori passivi del p.c.;
- utilizzare le ICT per migliorare i processi di apprendimento;
- acquisire elementi del linguaggio pubblicitario;
- agire comportamenti responsabili nella navigazione in rete appresi nell'incontro con la Polizia Postale sulla cittadinanza digitale;
- riflettere su un uso responsabile delle risorse naturali per uno sviluppo sostenibile;
- riflettere sulla propria quotidianità, sui costi, anche in termini di sfruttamento, dei dispositivi elettronici, smartphones in particolare, così pervasivi nella vita degli adolescenti;
- consolidare/ottimizzare alcune competenze trasversali (digitali, imparare ad imparare, sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità).

Gli alunni, nel laboratorio di informatica o con i tablet della scuola, hanno lavorato in diadi o triadi attentamente formate. Questo ha incoraggiato confronto e mutuo aiuto, utili sia per alunni con conoscenze e abilità più fragili, assistiti dai loro pari, sia per quelli con conoscenze e abilità avanzate, impegnati come tutor e ha favorito la valorizzazione di talenti e la scoperta di interessi/attitudini latenti.

Il progetto è stato osservatorio ideale delle competenze coinvolte.

L'autovalutazione ha favorito la consapevolezza dei punti propri di forza e debolezza.

Strumento chiave è stato il modello di storytelling con Scratch sulla raccolta differenziata dei rifiuti tratto da "A scuola di coding. L'informatica tra logica e creatività" - Barbero A. e Vaschetto F., Ed. Pearson 2016 - <https://scratch.mit.edu/projects/149237396/> ^[1]

Negli elaborati sono stati valutati: capacità di attirare l'attenzione, coerenza con l'obiettivo, correttezza e conoscenza dei contenuti, consapevolezza nella compilazione delle istruzioni, cooperazione, impegno e partecipazione.

Results

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

Superando il divario digitale, il progetto ha permesso al mondo scolastico di dialogare con quello extrascolastico avviando una sorta di ri-scolarizzazione su basi nuove (lanes e Tuffanelli), capace di intercettare interessi e stili di apprendimento dei giovani. Gli alunni hanno mostrato interesse ed impegno, anche attraverso approfondimenti autonomi a casa, a riprova che il riconoscimento di sé in un'attività è base solida di apprendimenti duraturi. Durante l'attività si sono divertiti e hanno sperimentato il piacere di realizzare insieme un compito mediante la loro creatività, espressa non solo nella narrazione della storia e nelle scelte grafiche e di animazione, ma anche nella capacità di fare fronte all'imprevisto, nel pensiero divergente che sa trovare soluzioni, trasformando problemi in opportunità. L'operatività è stata accompagnata dalla riflessione contestualizzata sull'importanza di raccolta differenziata e riciclo. Valore aggiunto dell'attività è che i ragazzi hanno potuto agire

da protagonisti sulla base di un codice etico definito e superando i confini tra le singole discipline. Gli stessi hanno imparato ad usare un semplice linguaggio di programmazione, comprendendo le relazioni tra codice sorgente e risultato visibile, per realizzare un prodotto di comunicazione pubblicitaria. Il lavoro ha favorito il tutoraggio tra pari consentendo anche agli alunni con BES, opportunamente affiancati da compagni più esperti, di contribuire all'attività con il proprio apporto personale e di sentirsi parte essenziale di un tutto. Nel diario di bordo l'insegnante di tecnologia ha annotato i comportamenti significativi degli alunni in termini di competenze trasversali e l'andamento generale dell'attività. Se necessario, ha sollecitato riflessioni volte alla soluzione autonoma dei problemi. L'interazione tra insegnante e alunni ha consentito alla docente stessa di apprendere dai ragazzi funzioni di Scratch, a riprova che l'insegnamento è un processo di apprendimento continuo.

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

Il progetto ha visto la collaborazione dei docenti di matematica, tecnologia e lettere. Questi hanno intrapreso una formazione sul coding con il corso on-line *Coding in your classroom now* dell'Università di Urbino.

La fase formativa ha previsto azioni d'aula e si è tradotta, a sua volta, in una formazione per 82 alunni, impegnati nel corso rapido su Cod.org e in attività didattiche specifiche. I loro progressi sono stati condivisi su una bacheca digitale realizzata con la web app Linoit.

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

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2016-10-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Yes

Where? By whom?:

Il progetto - laboratorio ideale per declinare alcuni obiettivi prefissati da Europa 2020- può senz'altro essere facilmente replicato ed è adattabile ad ogni disciplina di insegnamento, anche alla scuola primaria (A tale riguardo si evidenziano i lavori importanti realizzati in via sperimentale con Scratch nelle classi 2^a-3^a-4^a-5^a primaria). È intento della scuola continuare le buone pratiche già avviate e condividerle con il territorio (si pensi ad esempio alla visione dell'elaborato pubblicitario realizzato in occasione della Giornata della Terra).

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

L'introduzione del coding e l'utilizzo di semplici strumenti di programmazione come Scratch

si sono ben prestati ad esperienze didattiche nelle quali gli alunni hanno agito da **protagonisti attivi**, mentre acquisivano ulteriori strumenti a supporto della fantasia e creatività. Il pensiero computazionale può, infatti, essere descritto come la capacità di immaginare e narrare un procedimento costruttivo che porti a una soluzione. Attraverso un approccio esperienziale gli alunni hanno appreso che la **programmazione** è il mezzo più semplice ed immediato per realizzare le proprie idee, sfruttando il potenziale degli oggetti che si possiedono. In questo modo il computer è stato inteso non come contenitore di conoscenze inerti, ma strumento che ne permette la rielaborazione attraverso la realizzazione di elaborati originali.

È così che gli alunni sono stati avviati ad una logica computazionale applicabile alla soluzione di problemi complessi, competenza ormai imprescindibile per affrontare una realtà caratterizzata da sempre maggiore flessibilità in ogni settore.

Nella nostra *modernità liquida* la cultura che dovremmo, infatti, condividere con i nostri alunni è una cultura dell'incertezza, fatta più di problemi che di conoscenze stabili, senza mai dimenticare l'insegnamento di Vygotskij, ovvero che la mente dell'uomo non ha solo una funzione conservativa e di riproduzione delle informazioni, ma anche e soprattutto combinatoria e creativa.

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

Yes

Background Information


Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Questa attività si è svolta in maniera piuttosto regolare. Rispetto a quanto previsto in fase progettuale, sono stati concessi tempi aggiuntivi nel laboratorio di informatica per permettere agli alunni di acquisire maggiore sicurezza ed autonomia nell'uso di Scratch. Per non monopolizzare il laboratorio e rispettare gli accessi normati dall'orario interno in modo che tutte le classi e tutti gli insegnamenti potessero fruire di eque opportunità, si è lavorato anche con i tablet in dotazione alla scuola, incontrando però talvolta difficoltà legate ad un sovraccarico della rete wi-fi.

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

Proseguire nella collaborazione proficua tra docenti per garantire formazione e approfondimento sul coding e riproporre progetti simili ed altri che potrebbero essere ancor più accattivanti per gli alunni, come quiz interattivi o semplici videogiochi. Prevedere momenti di condivisione con le famiglie, aprendo la scuola al territorio per la giornata del coding in programma per il primo periodo di scuola. Realizzare con Scratch sequenze di attività significative svolte nello scorso a.s. da far illustrare agli alunni di terza media per presentare l'offerta formativa per le iscrizioni 2018/19. Credendo nel confronto come forma continua di arricchimento professionale, non escludiamo, laddove ci siano partner disponibili, anche un e-twinning.

Attachments:

 [altri_allegati.docx](#) [2]

 [allegato_1_bacheca_linoit_corso_coding2016_17.jpg](#) [3]

[inclusione](#) [4] [interconnessione](#) [5] [innovazione](#) [6] [coding](#) [7] [scratch](#) [8] [Rae](#) [9] [riciclo](#) [10]

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/io-faccio-la-differenza-ti-uso-e-riuso>

Links

- [1] <https://scratch.mit.edu/projects/149237396/>
- [2] http://2017.gjc.it/sites/default/files/altri_allegati.docx
- [3] http://2017.gjc.it/sites/default/files/allegato_1_bacheca_linoit_corso_coding2016_17.jpg
- [4] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione>
- [5] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/interconnessione>
- [6] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/innovazione>
- [7] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/coding>
- [8] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/scratch>
- [9] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/raee>
- [10] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclo>