



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Il tempo che va: la settimana

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto Comprensivo Tullia Zevi

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto intende raggiungere un obiettivo, quello di far acquisire ai bambini di 5 anni il trascorrere del tempo: "LA SETTIMANA" conciliando due metodologie, una tradizionale fatta di esperienza di vita pratica e una innovativa e tecnologica servendosi delle BEE BOT (api robot), il tutto nel rispetto delle creatività personali di ciascun bambino al fine di favorirne la formazione del PENSIERO DIVERGENTE .

Project Summary (max. 2000 characters):

Il laboratorio è stato inserito nel Progetto di Formazione e Ricerca nell'ambito delle Misure di accompagnamento 2013-14 delle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione, "CREATIVITY GARDEN".

Sono state piantate delle lenticchie e i bambini sono stati invitati ad osservare i cambiamenti che avvenivano giorno dopo giorno per sette giorni, con relativa registrazione dei dati (una foto per ogni giorno della settimana), ad ogni giorno è stato associato un numero, un colore e un nome. I bambini hanno realizzato un tappetino quadrettato (diagramma a doppia entrata), è stato chiesto loro di ordinare le foto delle fasi della crescita della piantina, di numerarle e associare il giorno corrispondente. Successivamente si sono divertiti ad inviare sul tappetino, la Bee Bot (opportunamente programmate) lungo i giorni della settimana. La Bee Bot è una piccola ape robot che può essere comandata dai bambini mediante una serie di pulsanti. Le istruzioni vengono impartite con le frecce poste sul dorso dell'ape.

Il Progetto è stato realizzato nella Sez. B dai bambini di 5 anni con la docente Reddavid Mariateresa.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-03-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'apprendimento avviene attraverso il confronto, l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, in una dimensione ludica e in un ambiente rilassato all'interno del quale i bambini si sono espressi, hanno raccontato e rielaborato in modo creativo le esperienze personali e di gruppo. L'uso delle BEE BOT (giocattolo robot) ha consentito ai bambini di avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione, li ha aiutati a visualizzare i percorsi nello spazio, a sviluppare la logica, a contare e a muoversi nello spazio. L'insegnante ha svolto solo una funzione di regia educativa. Sono stati usati materiali di cancelleria, macchinetta fotografica, stampante con toner a colori, Bee Bot.

Risultati

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

I bambini hanno potuto vivere un'esperienza positiva e divertente utilizzando nuove tecnologie, in tal modo hanno raggiunto l'acquisizione di competenze digitali adeguate alla loro fascia d'età.

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

Un gruppo di 10 bambini di 5 anni. Si prevede di ampliare il progetto ad altri alunni che frequenteranno la classe prima.

Sostenibilità

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

Meno di 1 anno

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

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali:

scuola dell'Infanzia

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Sviluppare il pensiero divergente mediante l'uso di nuove tecnologie digitali.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Procedere attivando percorsi formativi per i docenti che non hanno ancora raggiunto competenze digitali e con difficoltà aderiscono partecipano ad esperienze come questa.

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

Dotare la Scuola dell'Infanzia di supporti tecnologici, per iniziare un serio percorso di alfabetizzazione tecnologica degli alunni.

Bee Bot ^[1] pensiero divergente ^[2] creatività ^[3]

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](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/il-tempo-che-va-la-settimana>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/bee-bot>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/pensiero-divergente>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0>