



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Hello Scratch!

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Rimini

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

IC Ponte sul Marecchia

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

School

## Sito Web

<https://www.tackk.com/jv02pv>

## 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):**

Abbiamo iniziato questo progetto E-twinning il 10 Maggio, compleanno di Scratch. 10 anni e non sentirli, un giovane gatto dai sette spiriti, anzi molti di più di sette. Abbiamo riflettuto durante le nostre chat e negli incontri live anche con i bambini, sull'importante passaggio che

stiamo vivendo in questi anni. La scuola ha voglia di cambiare e tanti insegnanti, insieme ai bambini, si sono *messi in gioco*, e con Scratch nel vero senso della parola! Abbiamo deciso di creare due padlet divisi per aree tematiche. Il filone STORYTELLING riguarda la composizione di una storia e quello di MATEMATICA ripercorre i concetti e le forme geometriche. I progetti postati sono stati oggetto di studio da parte delle altre classi partner e di numerosi remix. Abbiamo, inoltre, deciso di creare un progetto unico, scritto a più mani, raccontando una storia, dove ogni classe ha scritto delle linee di codice.

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

E-twinning e coding, un binomio digitale perfetto!

### **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2017-05-01 00:00:00

### **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Il progetto è stato impostato sul lavoro da fare insieme e sui momenti di condivisione e riflessione delle esperienze. Abbiamo lavorato con la lim, a coppie e in piccoli gruppi ai computer, utilizzando l'apprendimento cooperativo, il peer to peer e il project based learning. Molto spazio è stato dato alla creatività con invenzioni di nuovi personaggi, sfondi e codici su Scratch. 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 3 classi dell'istituto comprensivo. Alla prima diretta ha partecipato anche il Prof. Alessandro Bogliolo dell'Università di Urbino, esperto di coding e di pensiero computazionale, nonché docente di informatica applicata. Il suo intervento ha emozionato i bambini. Il Professore ha evidenziato come il problem solving, inteso come capacità di risolvere problemi, attraverso l'attivazione di processi cognitivi atti a trovare strategie efficaci, è una delle attività che favorisce il ragionamento e permette di apprendere dagli errori e di trovare soluzioni alternative spronando alla perseveranza nell'apprendimento. Durante le dirette, su skype, sono state esplicitate delle riflessioni sul significato del coding e sull'utilizzo di Scratch, che sono state raccolte in un tool di brainstorming. Poi abbiamo lanciato un sondaggio per dare un titolo all'elaborato su Scratch. La proposta *Under the sea* è stata quella più votata. Abbiamo chiuso il progetto con un evento in cui ho fatto il bilancio finale dell'esperienza.

Abbiamo usato vari strumenti tecnologici per condividere documenti (twinspace, googledrive, dropbox) usando padlet, video making, storyboard e blend space. Esercitazioni di coding sono state fatte 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 abbiamo utilizzato Adobe Spark, PBS Learning Media e Tackk. Abbiamo utilizzato Timetoast e sutori per costruire le linee del tempo e popplet per condividere la mappa sull'analisi delle caratteristiche del progetto e sull'analisi SWOT.

La descrizione è narrata qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=wUzx90N9gzw&t=100s> <sup>[1]</sup>

## Risultati

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

I risultati del progetto a breve termine sono lo sviluppo del problem solving e del pensiero algoritmico, la capacità di fornire istruzioni per automatizzare i processi e l'incremento 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. Il messaggio lanciato dal nostro progetto è arrivato forte nelle nostre classi, ma ha coinvolto anche i genitori, pronti a mettersi in gioco insieme a noi insegnanti. Ciò che è avvenuto e continua ad accadere nelle classi è documentato sui siti delle nostre scuole, nei gruppi tematici sui social media e sulle classi virtuali, come Edmodo e Weschool. Ciò dimostra la nostra volontà di innovare la scuola italiana e di utilizzare all'innovazione tecnologica e scientifica a vantaggio dell'apprendimento

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

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, due *padlet* divisi per aree tematiche (storytelling e matematica), la registrazione dell'evento dello Scratch Day, la linea de tempo per registrare gli interventi al progetto condiviso Scratch, un raccogliitore di tutti i progetti scratch realizzati da ogni scuola (file in condiviso su *google Drive*), una mappa concettuale condivisa e un tool per il brain storming, la creazione di pagine individuali per raccontare nel dettaglio il percorso di ogni scuola e naturalmente lo strumento *twinspace* per mostrare, condividere e commentare le attività di ciascuna classe. In ogni fase del lavoro ci sono stati confronti e momenti comuni di riflessione in chat per procedere per raffinamenti successivi e *per prove ed errori*. 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. Le riflessioni su come interagire con i dispositivi informatici, sui propri lavori e quelli altrui sono state condivise con le classi in diretta e nel *twinspace*.

Le attività sono state condivise attraverso il *twinspace*, attraverso email, chat, incontri live su Skype 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). Le attività sono proseguite in parallelo, ma soprattutto si sono intrecciate nei lavori svolti su documenti e materiali condivisi. Ho coinvolto i partner con sondaggi e brainstorming, invitato a collaborare alle mappe concettuali sul progetto, creato forum su argomenti da discutere. Ho creato e tenuto un evento a termine dei lavori per fare un bilancio finale del progetto.

## 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 Primaria Rodari

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

**Since when?:**

2017-07-01 00:00:00

## Trasferibilità

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

Sì

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

Tutti i progetti scratch da noi elaborati sono stati sottoposti alla valutazione della piattaforma <http://www.drscratch.org/> [2] che ne misura le potenzialità. Under the sea, il progetto scritto a più mani dai partner, ha avuto la qualifica MASTER con il punteggio di 15/21. Alunni e insegnanti hanno inoltre ricevuto l'attestato di Scratch expert ( <http://my.questbase.com/take.aspx?pin=9610-9240-8778> [3]). I singoli progetti scratch, inoltre, hanno preso parte ai concorsi nazionali DSchola e Play Energy.

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

Sì


## Informazioni aggiuntive

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

Pensiamo di replicare con altri progetti E-twinning sul coding il prossimo anno.

**Allegati:**

 [linea del tempo delle classi che hanno partecipato](#) [4]

 [mappa concettuale del progetto](#) [5]

[E-twinning project](#) [6]

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](#)

## **Collegamenti**

[1] <https://www.youtube.com/watch?v=wUzx90N9gzw&t=100s>

[2] <http://www.drscratch.org/>

[3] <http://my.questbase.com/take.aspx?pin=9610-9240-8778>

[4] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/linea\\_del\\_tempo\\_under\\_the\\_sea\\_0.jpg](http://2017.gjc.it/sites/default/files/linea_del_tempo_under_the_sea_0.jpg)

[5] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/mappa\\_finale\\_0.jpg](http://2017.gjc.it/sites/default/files/mappa_finale_0.jpg)

[6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/e-twinning-project>