



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Cuoredojo

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Tolentino

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

CoderDojo Tolentino

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

Association

Specify:

Autofinanziamento

Sito Web

<https://www.facebook.com/cuoredojo>

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):

Un'intera comunità distrutta dal **terremoto del Centro Italia** e la solidarietà di molti per

aiutare a ricucire le profonde ferite dei bambini attraverso il **coding**. Grazie al CuoreDojo, 855 bambini di **Tolentino** (MC) tra i 5 e i 13 anni hanno potuto sperimentare a vari livelli attività di coding e pensiero computazionale, il tutto a costo zero.

Il progetto è stato **completamente autofinanziato** e si è studiato un **modello replicabile e scalabile** per cui si possa agire in caso di forti disagi (alluvioni, terremoti?) in ogni zona d'Italia.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il CuoreDojo è un progetto che è partito in sordina. Un **appello lanciato online** da Francesco Piero Paolicelli (Piersoft) e raccolto dal CoderDojo Tolentino, al quale molti hanno risposto con grande entusiasmo. L'organizzazione ha coinvolto due scuole del territorio, le attività hanno spaziato tra diversi **temi legati alle tecnologie nella didattica**.

Fase 1: organizzazione e logistica.

L'organizzazione e la logistica di tutta la struttura è durata meno di 2 mesi, è stata molto intensa e ha richiesto una buona dose di energie: una chat Telegram con migliaia di messaggi per organizzare lo spostamento e le attività di 55 Mentor che sono giunte a Tolentino nelle Marche. Le attività hanno coinvolto circa 850 bambini di due istituti comprensivi della zona.

La difficoltà è stata accordare tutti sul da farsi e, in una zona fortemente colpita dal sisma, trovare l'alloggio per ognuno dei Mentor partecipanti al progetto.

Fase 2: Pianificazione delle attività.

Tutta l'organizzazione si è svolta online tramite Google Sheets, Hangout, Telegram. Le attività hanno coinvolto:

- **Bambini 5 anni:** coding unplugged, cubetto, bee bot, doc;
- **Bambini 6-7 anni:** coding unplugged, Scratch Jr;
- **Bambini 8-10 anni:** attività con Scratch;
- **Bambini 11-13 anni:** Arduino, Robotica, Nao (per alcuni piccoli fortunati);
- **Docenti infanzia, scuola primaria e scuola secondaria:** formazione gratuita con due massimi esponenti del settore: Caterina Moschetti e Andrea Ferraresso che hanno messo a disposizione le loro conoscenze in maniera gratuita.

Fase 3: Lo svolgimento.

Lo svolgimento è stato **pianificato nei minimi dettagli**: al mattino si è fatto coding per chi va a scuola il sabato, mentre al pomeriggio abbiamo accolto i bambini di altre scuole e i bambini del tempo pieno. Ogni Mentor ha svolto varie attività con il gruppo che gli è stato assegnato.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-02-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi

1. Aiutare i bambini a superare un momento difficile
2. Diffondere il coding e i metodi per poterlo insegnare
3. Formare i docenti affinché l'evento non sia fine a sé stesso ma abbia poi seguito a tutti i livelli di istruzione
4. Dare visibilità a luoghi fortemente danneggiati
5. Usare questo momento come formazione e fusione di stili anche tra mentor

Strumenti

Coding unplugged, Bee-bot, Doc, cubetto, Scratch, Nao, Droni, Arduino, Robot Lego...

Risultati

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

I bambini sono entrati nel mondo del coding e della robotica educativa con tanto entusiasmo. Hanno potuto creare il loro videogioco, tramite Arduino, sono entrati in contatto con l'elettronica e, collegando loro stessi i sensori, hanno capito un po' di più il mondo che li circonda. I più piccoli hanno risolto problemi col pensiero computazionale consolidando in brevissimo tempo concetti studiati in 4 mesi di scuola (punti cardinali, frazioni, lateralizzazione -in base alla fascia d'età-) Molti di loro si sono appassionati alle scienze proprio grazie a questo bellissimo evento. La scuola ha ricevuto, tramite donazione, 5 Raspberry P, 8 kit Arduino con vari sensori, led e cavi, 10 PC ricondizionati. I bambini hanno ricevuto il dono più grande, una giornata senza pensare al tanto temuto terremoto e alle loro preoccupazioni. Unire cultura e solidarietà è stata un'arma vincente per stimolare i bambini ad usare la creatività e per aiutarli a tornare a una vita normale. Passare una giornata tra i banchi di scuola senza avere paura è stata una grande conquista in sé. La vita di tutti è cambiata radicalmente e con un po' di buona volontà si è lavorato per riportare il sorriso su piccole bocche che non dovrebbero mai perderlo.

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

Come detto il progetto ha coinvolto 55 mentor giunti da tutta Italia, tutti i docenti della scuola e 850 bambini.

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?:

Altro

Note eventuali:

CoderDojo Tolentino

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2017-02-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

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

Ci sono eventi nella vita di un essere umano che sono incontrollabili, gli eventi naturali sono tra questi. Alcune catastrofi naturali poi lasciano nelle persone ferite che non si chiuderanno mai.

Il CuoreDojo è un progetto nato per dimostrare che **nella vita non bisogna mai cedere e mai demordere**. C'è sempre un modo per risollevarsi. Il paragone col coding è lampante, si sbaglia, si corregge, si apprende, si cresce. Una parola, molto di moda in questo periodo è, appunto **RESILIENZA**.

Certo, un terremoto che ha distrutto e disgregato tantissime comunità non può essere semplice da risolvere come programmare un robottino, ma è chiaro che i bambini possono **apprendere facilmente che non devono arrendersi alla prima difficoltà**.

Questo evento, inoltre, ha dato modo alle Marche, territorio devastato, ma di cui si è parlato poco di essere conosciute.

È stato poi un **punto di incontro** per molti formatori che non avrebbero avuto la possibilità di incontrarsi altrimenti, ha generato **contaminazioni tra i vari metodi educativi** e ha creato unioni e collaborazioni che non ci sarebbero state altrimenti.

I bambini hanno ricevuto molta formazione, certo, ma si sono sentiti **protagonisti**, hanno messo da parte le loro paure e hanno incontrato affetto da chi è venuto senza alcun interesse personale, solo con lo scopo di portare serenità e conoscenza.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Gli ostacoli più grandi sono stati l'organizzazione e la coordinazione di tutti i partecipanti (mentor, scuola, bambini). Per una questione etica e morale si è deciso di procedere senza raccogliere donazioni, per creare un clima di fiducia e aprirci un po' a tutti, Lavorare senza sponsorizzazioni ha però avuto il suo peso sull'intero progetto. Ogni mentor si è spostato a proprie spese e a proprie spese ha fatto fronte a vitto e alloggio. Gli alloggi, in un paese fortemente colpito dal sisma sono stati un altro punto critico da risolvere per 2 motivi: Molte strutture lesionate sono state chiuse Le strutture aperte sono state dedicate a chi è rimasto senza casa. Ci è voluto molto impegno, ma alla fine siamo riusciti nell'impresa.

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

Il CuoreDojo sarà ripetuto in alcune scuole che sono state completamente distrutte. Le attività si svolgeranno nei container, il numero dei mentor che verranno coinvolti sarà proporzionale al numero dei bambini che frequentano la scuola. Gli obiettivi sono: 1) Diffondere le tecnologie nella didattica attraverso tutti i mezzi possibili (già descritti in precedenza) 2)

Portare visibilità e sensibilizzazione nei confronti dei territori colpiti dal sisma, tutt'ora devastati 3) Rispettare i tempi della scuola, senza imporre metodologie o senza forzare i docenti. Si vuole agire con tatto.

Allegati:

 [cuoredojo.pdf](#) [1]

[tecnologie](#) [2] [didattica](#) [3] [Terremoto Centro Italia](#) [4] [scratch](#) [5] [coding](#) [6] [Robotica](#) [7]

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/cuoredojo>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/sites/default/files/cuoredojo.pdf>

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

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/didattica>

[4] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/terremoto-centro-italia>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/scratch>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/coding>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/robotica>