



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Disegna il tuo Rosa digitale

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Corsico

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

IIS FALCONE-RIGHI

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

School

**Specify:**

Questo progetto è stato finanziato all'interno del progetto Coding della scuola

## Sito Web

<https://www.iisfalcone-righi.gov.it/disegna-il-tuo-rosa-digitale/>

## 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 ai 15 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Il progetto "Disegna il tuo Rosa digitale" è un "petalo" dell'attività di Coding presente nella

scuola dal 2014 e si è realizzato a Marzo 2017, durante la seconda edizione de "La settimana del Rosadigitale". Utilizzando la rete Internet, una semplice pagina web e un modulo di Google, tutte le scuole di ogni ordine e grado sono state invitate a realizzare un "elaborato grafico", usando obbligatoriamente l'ambiente di programmazione disponibile sulla piattaforma di code.org, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe o dello studente. Gli elaborati sono stati quindi raccolti dagli studenti di una classe in Gallerie Digitali e condivisi. <https://www.iisfalcone-righi.gov.it/disegna-il-tuo-rosa-digitale-una-gra...> [1]

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

Il progetto "Disegna il tuo Rosa digitale" è un "petalo" dell'attività di Coding presente nella scuola dal 2014 e si è realizzato a Marzo 2017, durante la seconda edizione de "La settimana del Rosadigitale". L'idea di tale progetto ha radici nelle gallerie digitali create dagli studenti dell'Indirizzo SIA e visibili sul sito <http://www.iisfalcone-righi.gov.it/gli-alberi-specchiati-in-scratch/> [2]

Utilizzando la rete Internet e una semplice pagina web tutte le scuole di ogni ordine e grado sono state invitate a realizzare un "elaborato grafico", usando obbligatoriamente l'ambiente di programmazione disponibile sulla piattaforma di code.org, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe o dello studente che partecipa. Gli elaborati sono stati quindi raccolti dagli studenti di quarta che poi hanno creato una Galleria Digitale visibile <https://www.iisfalcone-righi.gov.it/disegna-il-tuo-rosa-digitale-una-gra...> [1]

A seconda delle classi il progetto prevedeva percorsi diversi per dare a ciascuno secondo le proprie possibilità:

#### **Scuola Primaria**

Classi 1a e 2a: <https://studio.code.org/s/course1/stage/18/puzzle/10> [3], che corrisponde all'esercizio 10 della lezione 18 del Corso 1; Classi 3a, 4a e 5a: <https://studio.code.org/s/course3/stage/21/puzzle/15> [4], che corrisponde all'esercizio 15 della lezione 21 del Corso 3;

#### **Scuola Secondaria di I grado**

<https://studio.code.org/s/course3/stage/21/puzzle/15> [5], che corrisponde all'esercizio 15 della lezione 21 del Corso 3.

#### **Scuola Secondaria di II grado**

<https://studio.code.org/s/course4/stage/14/puzzle/17> [6], che corrisponde all'esercizio 17 della lezione 14 del Corso 4.

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

2017-02-01 00:00:00

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

La nostra scuola con questo progetto e altre attività di coding, si pone come HUB locale e regionale di STEAM, ovvero Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics dove la lettera 'A' all'interno dell'acronimo STEM aggiunge un po' di emotività artistica ed introduce la creatività nel contesto scientificamente ordinato delle professioni ad alto contenuto tecnologico (ingegneri, scienziati, matematici, etc..). Per i nostri studenti vuol dire mostrare capacità organizzative, utilizzare le competenze digitali, stimolare la diffusione di conoscenze STEAM, trasmettere ai più piccoli conoscenze digitali in termini di sapere e saper fare in contesti ludici, condivisibili e creativi.

In particolare in questo progetto possiamo individuare le seguenti finalità:

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding
- Avviare attività volte alla condivisione di buone pratiche didattiche
- Implementare la comunicazione scritta e orale fra studenti e la condivisione di esperienze attraverso la costituzione di una rete di relazione e rapporti

e i seguenti obiettivi

- Aumentare la capacità di attenzione
- Attribuire un significato ad un blocco
- Utilizzare un linguaggio costituito da blocchi
- Individuare le istruzioni da dare per raggiungere uno scopo
- Associare la posizione delle istruzioni nello spazio (da sopra a sotto) alla posizione temporale (prima-dopo)
- Saper costruire algoritmi con istruzioni in sequenza dando un ordine spazio-temporale ben preciso
- Saper costruire algoritmi con ripetizioni di istruzioni
- Saper costruire algoritmi con istruzioni condizionali
- Prevedere gli effetti delle istruzioni
- Individuare un errore
- Trovare la soluzione ad un errore
- Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole.

## Risultati

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

Risultato di questo progetto è anche quello di far incontrare agli studenti i processi che regolano la progettazione e lo sviluppo delle nuove tecnologie attraverso un esempio concreto e misurabile, dando loro la possibilità di liberare la propria fantasia, realizzando soluzioni e progetti che definiscono l'obiettivo, ma che lasciano allo studente la possibilità di scegliere la via che ritiene più adatta. Con esperienze come questa le ragazze e i ragazzi iniziano a comprendere il valore delle proprie idee e come metterle a frutto con la tecnologia, raggiungendo l'obiettivo di non essere spettatori di un film scritto da altri, ma sceneggiatori, autori, registi della tecnologia per diventare protagonisti della propria esistenza e contribuire ad arricchirla. Carattere innovativo del progetto: - Metodo di lavoro a coppie e/o in gruppi di 3/4 studenti - Condivisione dei lavori - Learning by doing; - Costruzionismo - Debugging - Didattica peer to peer - Didattica intergenerazionale - Valutazione del processo - Valutazione del prodotto - Strumenti: pc, connessione alla rete Internet, piattaforma di Code.org Risultati attesi e ottenuti - Partecipazione attiva degli studenti - Soddisfazione degli studenti per i

prodotti creati - Produzione di gallerie digitali dei lavori prodotti - Condivisione dei lavori - Ricerca e correzione degli errori come momento di autovalutazione e di crescita

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

Durante il mese di realizzazione del progetto circa 100 classi di tutta Italia hanno contribuito a creare la galleria digitale

## **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:**

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

Sì

**Since when?:**

2017-09-01 00:00:00

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2017-09-01 00:00:00

## **Trasferibilità**

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

No

**Where? By whom?:**

Il progetto può essere replicato da tutte le classi che hanno una connessione Internet a qualsiasi età perchè è possibile costruire percorsi mirati alle diverse fasce di età.

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

Questo progetto che propone un'attività di coding assume una duplice funzione nell'insegnamento: da un lato ha un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico e dall'altro è uno strumento trasversale a tutte le discipline in quanto sviluppa il pensiero computazionale. In particolare in questo progetto possiamo individuare le seguenti finalità:

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding
- Avviare attività volte alla condivisione di buone pratiche didattiche
- Implementare la comunicazione scritta e orale fra studenti e la condivisione di esperienze attraverso la costituzione di una rete di relazione e rapporti

e i seguenti obiettivi

- Aumentare la capacità di attenzione
- Attribuire un significato ad un blocco
- Utilizzare un linguaggio costituito da blocchi
- Individuare le istruzioni da dare per raggiungere uno scopo

- Associare la posizione delle istruzioni nello spazio (da sopra a sotto) alla posizione temporale (prima-dopo)
- Saper costruire algoritmi con istruzioni in sequenza dando un ordine spazio-temporale ben preciso
- Saper costruire algoritmi con ripetizioni di istruzioni
- Saper costruire algoritmi con istruzioni condizionali
- Prevedere gli effetti delle istruzioni
- Individuare un errore
- Trovare la soluzione ad un errore
- Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole

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

Sì

## Informazioni aggiuntive

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

A partire dal mese di marzo 2017 alcuni allievi dell'indirizzo Sistemi Informativi Aziendali, opportunamente formati e seguiti dai docenti si recano in Alternanza Scuola-Lavoro nei locali della Microsoft House, di Cariplo Factory e presso le scuole di Milano e provincia dove si trasformano in coach di laboratori STEAM, secondo il modello di formazione e apprendimento peer to peer e intergenerazionale, destinati a studenti delle scuole elementari e secondarie di primo e secondo grado, grazie ad un calendario e una formazione condivisa.

### Allegati:

 [Locandina del progetto "Disegna il tuo Rosa digitale"](#) [7]

[coding](#) [8] [pensiero computazionale](#) [9] [condivisione](#) [10] [peer education](#) [11] [STEAM](#) [12] [STEM](#) [13]

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/disegna-il-tuo-rosa-digitale>

### Collegamenti

[1] <https://www.iisfalcone-righi.gov.it/disegna-il-tuo-rosa-digitale-una-grande-galleria/>

[2] <http://www.iisfalcone-righi.gov.it/gli-alberi-specchiati-in-scratch/>

[3] <https://studio.code.org/s/course1/stage/18/puzzle/10>

[4] <https://studio.code.org/s/course3/stage/21/puzzle/15>

[5] <https://studio.code.org/s/course3/stage/21/puzzle/15>

[6] <https://studio.code.org/s/course4/stage/14/puzzle/17>

[7] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/rosa\\_digitale.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/rosa_digitale.pdf)

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

[9] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/pensiero-computazionale>

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

[11] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/peer-education>

[12] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/steam>

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