



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Let's S.T.A. - Enjoy with Applied Science and Technology.

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Frascati (Roma)/ Lazio

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

Istituto Tecnico Tecnologico Enrico Fermi di Frascati

**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 ai 15 anni

## Descrizione del progetto

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

Apprendere le materie scientifiche e tecnologiche divertendosi e stimolando la creatività dei ragazzi.

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

L'idea è nata quando ho iniziato ad insegnare la disciplina Scienze e Tecnologie Applicate presso l'Istituto Tecnico Enrico Fermi di Frascati. Esaminando le linee guida ministeriali,

sfogliando i diversi libri di testo e accogliendo i bisogni educativi degli studenti ho dato inizio al mio progetto che tuttora sto mettendo in pratica nelle classi seconde. Sebbene la disciplina sia prettamente teorica ho iniziato ad acquistare materiale a mie spese: kit didattici, schede elettroniche e ho dato vita ad una didattica laboratoriale. L'attività si svolge in un laboratorio del mio Istituto (Aula Lumiere) dotata di PC, videoproiettore e rete LAN. A tutto ciò ho aggiunto una buona dose di entusiasmo, curiosità e voglia di divertirmi. L'obiettivo è senza dubbio insegnare e far apprendere ma in un ambiente inclusivo e creativo. La classe si suddivide in gruppi, in ogni gruppo a turno ciascun componente assume il ruolo di responsabile. Ogni gruppo realizza esperimenti che si sviluppano su due aspetti fondamentali: hardware e software. Partendo da semplici componenti elettronici si passa alla realizzazione di circuiti elettronici via via più complessi fino alla realizzazione di robot che vengono opportunamente programmati. Le metodologie didattiche coinvolte sono: learning by doing, peer to peer education, cooperative learning, problem solving.

## Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-09-01 00:00:00

## Obiettivi ed elementi di innovazione

Costruzione di un robot con scheda Arduino e sensori.

Apprendere divertendosi;

Imparare dagli errori;

Collaborare con i compagni;

Competizione creativa;

Uso consapevole delle tecnologie;

Inclusione di DSA, BES e disabili.

Realizzazione di video, fotografie per documentare l'attività svolta.

Utilizzo di piattaforma on line classe virtuale (Edmodo)

## Risultati

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

Risultati: Consapevolezza di sé; Aumento dell'autostima; Miglioramento del clima in classe; Miglioramento del profitto scolastico. Criteri: Questionari Valutazioni intermedie e finali

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

Il progetto è rivolto agli studenti di due classi del secondo anno delle scuole superiori. (20 alunni per classe)

## Sostenibilità

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

Da 1 a 3 anni

**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

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

## Trasferibilità

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

No

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

Una metodologia didattica più accattivante e coinvolgente per i ragazzi.

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

Sì

## Informazioni aggiuntive

Apprendimento creativo <sup>[1]</sup> robotica educativa <sup>[2]</sup> Scienza <sup>[3]</sup> tecnologia <sup>[4]</sup> Divertimento <sup>[5]</sup>

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/let%E2%80%99s-sta-enjoy-applied-science-and-technology>

### Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/apprendimento-creativo>

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

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

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

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