Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)



## Project Location

**Country:** Italy
**City:** Castelfranco Emilia

## Organization

**Organization Name:** Scuola primaria
**Organization Type:** School

## Website

https://www.youtube.com/watch?v=qcVNaGD1SK8

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the**

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

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

?

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

SCUOLA PRIMARIA TASSONI PIUMAZZO

INSEGNANTI: FABBROCINI ANNAMARIA,  CALA’  ARCANGELA GABRIELLA, MONTANARI LAURA,  FERRETTI STEFANIA,  D’ORIA GERARDINA CONCETTA, D’ORIA ANTONIETTA(Animatore Digitale)

TITOLO: LA SINFONIA DELLE EMOZIONI COL MAKEY MAKEY

OBIETTIVI: Azione# 15 PNSD “Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali

applicate” ….”prevediamo che a tutti gli studenti siano offerti percorsi su….il making, la robotica educativa, l’internet delle cose”.

Azione #17 – Portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria

Con il progetto educativo proposto per l’anno scolastico 2016-2017, “LA SINFONIA DELLE EMOZIONI CON MAKEY MAKEY” si invitano le classi quinte a riflettere sulle emozioni attraverso la musica e l’ arte e a sintetizzare il proprio percorso con una serie di attività che introducono alla programmazione e  al codice. Gli alunni impareranno i concetti di base del pensiero computazionale e ad esprimersi creando animazioni e giochi. Mediante il linguaggio visuale Scratch, in particolare, i bambini affronteranno il tema della musica generativa. Musica ed emozioni: un binomio che delinea un campo di esperienze e riflessioni molto ricche e significative sul piano pedagogico e didattico. Le emozioni suscitate dalla musica offrono agli alunni  l’opportunità di riconoscere tali emozioni, parlarne, elaborare le proprie esperienze al riguardo. Inoltre, il compito di creare insieme “La sinfonia delle emozioni”, creando un codice di lettura condivisibile dovrebbe stimolare ogni bambino ad esprimersi creativamente e tutta la classe a collaborare per un progetto comune di sintesi.

Oltre alla programmazione di un codice condivisibile i ragazzi impareranno ad utilizzare diversi device, a padroneggiare un account google app presente nel Dominio scolastico, ad usare diversi applicativi per la didattica, ad essere protagonisti attivi del loro apprendimento, cominciando dal ..fare. L’uso del robot Makey Makey(scheda arduino in grado di far dialogare qualsiasi oggetto conducibile col pc),  li aiuterà a sviluppare, oltre alle competenze relative al pensiero computazionale, la capacità di comprendere che gli oggetti che ci circondano possono assumere diverse funzioni e significati.

Impareranno ad imparare. Il loro prodotto, non sarà fruibile solo da chi lo ha prodotto, ma da chiunque voglia provarlo.

Con progetti legati alla robotica educativa si offrono agli alunni competenze d’uso del digitale a scuola.

Questo percorso si prefigge di portare il bambino a una maggiore consapevolezza dei propri stati d’animo e al riconoscimento delle emozioni altrui; intende inoltre indicare diversi linguaggi per esprimere le emozioni.

Imparare ad usare il digitale in tutte le sue forme è un’occasione preziosa per mettere chi impara nelle condizioni di agire non solo come consumatore, ma anche come produttore di prodotti digitali.

CONTENUTI: partendo dalla conoscenza di un linguaggio di programmazione attraverso scratch, i ragazzi imparano ad utilizzarlo sul tablet, sul pc, sulla lim. Cercano emoji adatte al lavoro sul web, li riproducono in cartaceo, con la pasta di sale e su scratch.Imparando ad utilizzare una scala musicale, su scratch, ogni faccina si collega ad una nota che la rappresenti e ad una luminosità. Le emozioni si legano al vissuto quotidiano di ogni alunno che esprime le proprie emozioni cliccando sulla faccina che corrisponde alla propria e comunicando verbalmente ai compagni la motivazione della scelta. Al lavoro su scratch viene collegato il makey makey utilizzando sia gli emoticon di pasta di sale(materiale conduttivo), che il cartellone in cartaceo con la grafite per la conduzione. Al clic sulla faccina sullo

schermo o sulla faccina costruita, grazie al makey makey, entrambe possono suonare.Tutto il lavoro si documenta attraverso google presentazioni, google documenti, testi in formato cartaceo e video finale con l'applicazione Quick.

METODOLOGIA: l'organizzazione del lavoro si articola per classi, a gruppi, in aula e nei laboratori di informatica e di arte e immagine, a cadenza settimanale.

Attività unplugged:

brainstorming sul riconoscimento delle emozioni

scelta di emoticon che possano rappresentare gli stati d' animo più comuni

costruzione di un cartellone/ tastiera (ad ogni emoticon corrisponde una nota musicale)

lezione frontale sul riconoscimento delle note della scala di Do sul pentagramma.

Utilizzo di tutti i dispositivi a disposizione e dei relativi applicativi.

Utilizzo di scratch, makey makey.

USO DEL DIGITALE:documentazione del lavoro svolto attraverso google documenti e google presentazioni.

Programmazione in scratch del codice utile per interfacciare la "tastiera emoticon" con il computer.

Utilizzo di Makey Makey per dare voce alle emozioni.

Produzione di brevi sinfonie utilizzando gli emoticon più vicini al "come mi sento oggi".

STRUMENTI DIGITALI: TABLET 7 POLLICI

CHROMEBOOK, LIM, NOTEBOOK, MAKEY MAKEY

APP E SOFTWARE

- scratch on line
- scratch junior
- google presentazioni
- google documenti
- power point
- word
- app per il makey makey
- Quick

Discipline: italiano, arte, musica,tecnologia.

Strumenti di valutazione: osservazione sistematica, check list di osservazione allievo, analisi dell'andamento d'aula.

## How long has your project been running?

2017-02-01 00:00:00

## Objectives and Innovative Aspects

Robotica educativa nella scuola primaria

Questo percorso si prefigge di portare il bambino a una maggiore consapevolezza dei propri stati d’animo e al riconoscimento delle emozioni altrui; intende inoltre indicare diversi linguaggi per esprimere le emozioni.

Imparare ad usare il digitale in tutte le sue forme è un’occasione preziosa per mettere chi impara nelle condizioni di agire non solo come consumatore, ma anche come produttore di prodotti digitali.

Imparare costruendo un progetto che possa funzionare e che possa essere utilizzato non solo da chi ne è l’artefice ma anche, e soprattutto, da chi ne fa uso.

Uno strumento come il  Makey Makey crea il ponte utile ad estendere l’uso del computer e delle sue funzioni alla realtà che viviamo

## Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):** Utilizzare
Progettua
drive e ac
learning(
didattica
affrontati,

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

## Sustainability

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:** Less than 1 year
**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:** Less than 10.000 Euro
**What is the source of funding for your project?:** Other
**Is your project economically self sufficient now?:** No
**Since when?:** 2017-02-01 00:00:00

## Transferability

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:** Yes
**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

Come si utilizza la robot

Coding nella scuola prin

Le emozioni.

Scratch.

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

## Background Information

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** La robotica educativa, il coding e l'ingresso delle nuo didattica,specialmente nella scuola primaria, non son docente, dalle istituzioni e dai genitori. Il superamento

**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Byod, robotica educativa,utilizzo di applicazioni e s FARE.Collaborazione e condivisone.

**Attachments:** Robotica educativa: la sinfonia delle emozioni [1]
robotica educativa [2]

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

---

**Source URL:** https://www.gjc.it/en/progetti/la-sinfonia-delle-emozioni

**Links**
[1] https://www.gjc.it/sites/default/files/la_sinfonia_delle_emozioni.pdf
[2] https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/robotica-educativa