



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Io faccio la differenza: ti uso e riuso

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:** Italy

**Città:** Camerano (AN) - Marche

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:** IC Camerano

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

**Specify:** Il percorso, valorizzato come pratica didattica innovativa con il bonus premiale introdotto dalla L. 107/2015, non ha previsto finanziamenti dedicati nel corso dell'anno scolastico. Lo stesso ha, però, fruito di collaborazioni plurime indirette. Tramite I

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:** Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

## Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

## Descrizione del progetto

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

Il progetto, declinando le competenze digitali e di cittadinanza, ha avuto come obiettivo la realizzazione di un esempio di pubblicità progresso sotto forma di storytelling, creato con il linguaggio di programmazione a blocchi visuali Scratch; *ti uso e riuso* è diventato così impegno del singolo alunno che ha acquisito conoscenza e consapevolezza, ma anche proposta di vita per gli altri, sensibilizzati verso la raccolta differenziata dei metalli e dei RAEE, per *fare insieme la differenza*.

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

Nel 2016/2017, i docenti dell'area scientifico-tecnologica e letteraria e gli alunni delle classi seconde della scuola media hanno intrapreso un percorso formativo sul coding organizzato dall'Università di Urbino.

Una volta acquisiti gli alfabeti di base, prevalentemente sulla piattaforma Code.org, gli alunni, coordinati dall'insegnante di tecnologia, hanno sperimentato il linguaggio di programmazione a blocchi visuali attraverso un'attività laboratoriale, il cui fine era la promozione di comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente.

Non quindi l'insegnamento dell'informatica, ma l'apprendimento attraverso l'informatica, guidato dalle parole chiave inclusione, interconnessione, innovazione.

Inclusione come coinvolgimento di tutti gli alunni, anche quelli con BES, ma anche come capacità di sentirsi incluso in un mondo da rispettare e preservare. *Io faccio la differenza*, perché mi sento parte responsabile di una realtà che mi sta a cuore.

Interconnessione come operatività autentica che coinvolge i diversi tipi di intelligenza, coniuga il sapere formale con quello informale, fa dialogare le discipline per il raggiungimento di uno scopo comune di senso.

Innovazione come realizzazione di un ambiente di apprendimento reale, in cui gli alunni hanno modo di esprimere il loro potenziale cognitivo, sperimentare le competenze sociali e capitalizzare un sapere che portano con sé fuori e oltre la scuola.

È così che nel realizzare i diversi tipi di pubblicità gli alunni hanno approfondito i vantaggi ambientali ed economici della raccolta differenziata, l'importanza del recupero di metalli, come il tantalio, la cui estrazione comporta gravi conseguenze sociali, economiche ed ambientali per la Repubblica Democratica del Congo.

Ed è così che lo sviluppo del pensiero computazionale e lo stimolo della creatività, sono stati accompagnati da un atteggiamento riflessivo sul valore di un uso intelligente delle risorse naturali, base ineludibile di un autentico senso civico.

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

2016-10-01 00:00:00

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Obiettivi:

- sviluppare il pensiero computazionale con l'uso e l'analisi (relazione tra codice sorgente e risultato visibile) del linguaggio di programmazione Scratch;
- sviluppare la creatività agendo da programmatori e non da fruitori passivi del p.c.;

- utilizzare le ICT per migliorare i processi di apprendimento;
- acquisire elementi del linguaggio pubblicitario;
- agire comportamenti responsabili nella navigazione in rete appresi nell'incontro con la Polizia Postale sulla cittadinanza digitale;
- riflettere su un uso responsabile delle risorse naturali per uno sviluppo sostenibile;
- riflettere sulla propria quotidianità, sui costi, anche in termini di sfruttamento, dei dispositivi elettronici, smartphones in particolare, così pervasivi nella vita degli adolescenti;
- consolidare/ottimizzare alcune competenze trasversali (digitali, imparare ad imparare, sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità).

Gli alunni, nel laboratorio di informatica o con i tablet della scuola, hanno lavorato in diadi o triadi attentamente formate. Questo ha incoraggiato confronto e mutuo aiuto, utili sia per alunni con conoscenze e abilità più fragili, assistiti dai loro pari, sia per quelli con conoscenze e abilità avanzate, impegnati come tutor e ha favorito la valorizzazione di talenti e la scoperta di interessi/attitudini latenti.

Il progetto è stato osservatorio ideale delle competenze coinvolte.

L'autovalutazione ha favorito la consapevolezza dei punti propri di forza e debolezza.

Strumento chiave è stato il modello di storytelling con Scratch sulla raccolta differenziata dei rifiuti tratto da "A scuola di coding. L'informatica tra logica e creatività" - Barbero A. e Vaschetto F., Ed. Pearson 2016 - <https://scratch.mit.edu/projects/149237396/> <sup>[1]</sup>

Negli elaborati sono stati valutati: capacità di attirare l'attenzione, coerenza con l'obiettivo, correttezza e conoscenza dei contenuti, consapevolezza nella compilazione delle istruzioni, cooperazione, impegno e partecipazione.

## Risultati

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

Superando  
quello ex  
Tuffanelli  
hanno me  
riprova ch  
Durante l  
compito r  
scelte gra  
pensiero  
L'operativ  
raccolta c  
da protag  
discipline  
comprens  
comunica  
alunni co

con il proprio apporto personale e di sentirsi parte essenziale di un tutto. Nel diario di bordo l'insegnante di tecnologia ha annotato i comportamenti significativi degli alunni in termini di competenze trasversali e l'andamento generale dell'attività. Se necessario, ha sollecitato riflessioni volte alla soluzione autonoma dei problemi. L'interazione tra insegnante e alunni ha consentito alla docente stessa di apprendere dai ragazzi funzioni di Scratch, a riprova che l'insegnamento è un processo di apprendimento continuo.

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

Il progetto  
hanno int  
dell'Unive

La fase fo  
82 alunni  
progressi

## 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

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:** No

**Since when?:** 2016-10-01 00:00:00

## Trasferibilità

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

**Where? By whom?:** Il progetto - laboratorio ideale per declinare alcuni obiettivi prefissati da Europa 2020, senz'altro essere facilmente replicato ed è adattabile ad ogni disciplina di insegnamento, anche alla scuola primaria (A tale riguardo si evidenziano i lavori importanti realizzati in ambito sperimentale con Scratch nelle classi 2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup>-4<sup>a</sup>-5<sup>a</sup> primaria). È intento della scuola condividere le buone pratiche già avviate e condividerle con il territorio (si pensi ad esempio all'elaborato pubblicitario realizzato in occasione della Giornata della Terra).

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

L'introduzione del coding in classe  
sono ben prestati ad essere protagonisti  
**attivi**, mentre acquisiva competenze  
computazionale può, infatti, essere un  
procedimento costruttivo e partecipativo  
alunni hanno appreso come utilizzare il  
realizzare le proprie idee e progetti in  
modo il computer è stato un alleato  
ne permette la rielaborazione e l'aggiornamento

È così che gli alunni sono diventati protagonisti  
di problemi complessi, con un approccio  
caratterizzata da sempre

Nella nostra *modernità* il  
è una cultura dell'incertezza

dimenticare l'insegnamento di Vygotskij, ovvero che la mente dell'uomo non ha solo una funzione conservativa e di riproduzione delle informazioni, ma anche e soprattutto combinatoria e creativa.

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

## Informazioni aggiuntive

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** Questa attività si è svolta in maniera piuttosto regolare e progettuale, sono stati concessi tempi aggiuntivi nel laboratorio per permettere agli alunni di acquisire maggiore sicurezza ed autonomia. È importante non monopolizzare il laboratorio e rispettare gli accessi non solo per tutte le classi e tutti gli insegnamenti potessero fruire del laboratorio con i tablet in dotazione alla scuola, incontrando però il problema del sovraccarico della rete wi-fi.

**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Proseguire nella collaborazione proficua tra docenti e studenti, con un approfondimento sul coding e riproporre progetti simili e più accattivanti per gli alunni, come quiz interattivi e giochi di condivisione con le famiglie, aprendo la scuola a un pubblico più ampio. Il programma per il primo periodo di scuola. Realizzare attività significative svolte nello scorso a.s. da far illustrare agli alunni e l'offerta formativa per le iscrizioni 2018/19. Credere che con l'arricchimento professionale, non escludiamo, l'adozione del peer learning e twinning.

**Allegati:**  [altri\\_allegati.docx](#) [2]

 [allegato\\_1\\_bacheca\\_linoit\\_corso\\_coding2016\\_17.jpg](#) [3]

[inclusione](#) [4] [interconnessione](#) [5] [innovazione](#) [6] [coding](#) [7] [scratch](#) [8] [Raee](#) [9] [riciclo](#) [10]

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:** <https://www.gjc.it/progetti/io-faccio-la-differenza-ti-uso-e-riuso>

### Collegamenti

[1] <https://scratch.mit.edu/projects/149237396/>

[2] [https://www.gjc.it/sites/default/files/altri\\_allegati.docx](https://www.gjc.it/sites/default/files/altri_allegati.docx)

[3] [https://www.gjc.it/sites/default/files/allegato\\_1\\_bacheca\\_linoit\\_corso\\_coding2016\\_17.jpg](https://www.gjc.it/sites/default/files/allegato_1_bacheca_linoit_corso_coding2016_17.jpg)

[4] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione>

[5] <https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/interconnessione>

[6] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/innovazione>

[7] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding>

[8] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scratch>

[9] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/raee>

[10] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclo>