Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

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 perso

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 individuale 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 diuna 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 costruirealgoritmi 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
regolano
e misurab
progetti c
via che ri
comprend
raggiunge
autori, re
ad arricch
3/4 stude
Didattica
del prodo
attesi e o
prodotti c
Ricerca e

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

Durante i

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 Inter
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 pro
nell'insegnamento: da u
dall'altro è uno strument
computazionale. In parti

- Sviluppare il pensi
- Avviare attività vol
- Implementare la c
esperienze attrave

e i seguenti obiettivi

- Aumentare la capa
- Attribuire un signif
- Utilizzare un lingua
- Individuare le istru
- Associare la posiz
temporale (prima-
- Saper costruire alg
ben preciso
- Saper costruirealg
- Saper costruire alg
- Prevedere gli effet
- Individuare un erro
- Trovare la soluzion
- Risolvere problem

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'

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: https://www.gjc.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] https://www.gjc.it/sites/default/files/rosa_digitale.pdf
[8] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding
[9] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/pensiero-computazionale
[10] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione
[11] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/peer-education
[12] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/steam
[13] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/stem