Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Piemonte

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: DSCHOLA
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Association

Sito Web

http://www.associazionedschola.it/programmoanchio/

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):

L'iniziativa "Programmo anch'io" - realizzata dall'Associazione Dschola per il progetto Diderot 2014-15 della Fondazione Cassa di Risparmio di Torino, ha visto il coinvolgimento di circa 3000 studenti delle Scuole Secondarie di I e II grado (biennio) del Piemonte e della Valle d'Aosta, con l'obiettivo di far esercitare gli studenti al problem solving ed alla logica del pensiero computazionale attraverso l'introduzione del coding e l'utilizzo laboratoriale del linguaggio Scratch, con un approccio "learning by doing".

Project Summary (max. 2000 characters):

L’Associazione Dschola contribuisce da alcuni anni con proprie esperienze per promuovere il coding quali i seminari e convegni per docenti, l’Italian Scratch Festival giunto alla quarta edizione, la partecipazione al progetto europeo “we.learn.it” coordinato dall’AALTO University finlandese, la partecipazione alle giornate seminariali “T4T” organizzate dal Dipartimento di Informatica dell’Università di Torino. Sulla base della positiva esperienza dell’Italian Scratch Festival e della constatazione dell’efficacia dell’utilizzo di Scratch per l’apprendimento delle basi della logica della programmazione e del computational thinking, Dschola ha proposto la realizzazione dell’iniziativa dal titolo “Programmo anch’io” indirizzata agli studenti delle classi della scuola secondaria di primo grado secondo grado (biennio) del Piemonte e Valle d’Aosta. L’iniziativa – che si inserisce nel progetto Diderot 2014/15 ed è completamente finanziata dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Torino – consiste nell’organizzazione di seminari “hands on” che vedono gli studenti coinvolti in attività laboratoriali in cui avvicinarsi alla programmazione in modo amichevole e divertente attraverso lo sviluppo di una serie di esercitazioni ludico-educative (giochi, storytelling, progetti multidisciplinari) che diano spazio alla fantasia e alla creatività. L’obiettivo che ci si è posti è quello di attivare negli studenti la curiosità nel coding attraverso l’uso di tecniche di problem solving che permettano di risolvere problemi sempre più complessi senza però rinunciare al piacere di sviluppare progetti in cui sia comunque possibile essere creativi. L’iniziativa ha coinvolto 150 classi di 75 diverse scuole per un totale di circa 3000 studenti che hanno avuto la possibilità di partecipare a workshop laboratoriali di 6 ore per classe condotti da formatori esperti, per un totale di 900 ore di coding. All’interno del progetto “Programmo anch’io”, l’associazione Dschola ha preparato due guide, una versione per gli studenti ed una per i docenti, con l’intento di esercitarsi autonomamente o con il supporto degli insegnanti, per consolidare le abilità e le competenze acquisite durante le attività laboratoriali.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-10-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L’obiettivo che ci si è posti è quello di attivare negli studenti la curiosità nella programmazione attraverso l’uso di tecniche di problem solving che permettano di risolvere problemi sempre più complessi attraverso l’introduzione delle principali strutture algoritmiche (sequenza, selezione e iterazione), senza però rinunciare al piacere di sviluppare progetti in cui sia comunque possibile essere creativi. I workshop dedicati agli studenti sono stati realizzati nei laboratori informatici (6 ore per classe) a disposizione delle scuole partecipanti al progetto utilizzando un approccio “learning by doing” molto apprezzato da studenti e docenti. All’interno del progetto “Programmo anch’io”, l’associazione Dschola ha preparato due guide, una versione per gli studenti e una per i docenti. Nella guida per gli studenti si possono trovare decine di progetti per lo più di tipo ludico, graduati secondo le difficoltà di risoluzione, risolti step by step e correlati ciascuno dall’elenco dei concetti di programmazione veicolati. Nella guida per docenti, invece, i progetti affrontati sono più canonici rispetto a quelli pubblicati nella guida per studenti, in modo da fornire all’insegnante del materiale più consono allo studio dei principali concetti legati alla programmazione classica. Entrambe le guide sono distribuite con licenza Creative Commons (CC BY) e sono scaricabili gratuitamente sul sito dell’associazione Dschola nella pagina dedicata al progetto “Programmo anch’io” all’indirizzo http://www.associazionedschola.it/programmoanchio/ [1]

.

Risultati

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

Il progett
laboratori
valutazio
ai worksh
hanno pa
docenti fo
ricaduta,
Torino e
stato dim
ore dispo
finanziam
approfon
collaudat

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

Non è po
150 class
possibilit
esperti, p
Creative
Dschola
http://ww

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)?: Da 75.001 a 500.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2015-06-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Dschola ha potuto prog
"Programmo anch'io" gr
regionale con la funzion
Sperimentazione. Attrav
formarli sui temi del pro
iniziative laboratoriali ne
un'organizzazione così
complesso gestire il pro
nazionale, apprezzata a
si è costituita in Associa

l'USR Piemonte sia per i diversi soggetti operanti in Piemonte interessati all'innovazione nella scuola.

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Dotazioni laboratoriali di scuole non sempre adeguat
Future plans and wish list (max. 750 characters): L'Associazione Dschola ha ripresentato alla Fonda richiesta per il finanziamento di nuovi corsi per l'an approfondimento per le classi che hanno già partec collaudato. Il progetto è già stato approvato e si rip

coding [2] scratch [3] problem solving [4] computational thinking [5] creatività [6]

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://gjc.it/progetti/programmo-anchio

Collegamenti
[1] http://www.associazionedschola.it/programmoanchio/
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding
[3] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scratch
[4] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/problem-solving
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/computational-thinking
[6] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0