



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > MAKER CHALLENGE

MAKER CHALLENGE

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Arcangelo Pignatone

Regione/Region: Sicilia

Paese/ Country: Italia

Città/ City: CALTANISSETTA

Descrizione del progetto/Describe the project : Destinatari: Scuola secondaria di I° grado dell'I. C. "D. Pignatone". Descrizione progetto educativo: Sono stati coinvolti tutti i docenti della scuola secondaria, sia nel momento della votazione degli elaborati, sia nelle occasioni di continuità e orientamento con la scuola secondaria. I docenti della Secondaria hanno spiegato, nel ruolo di tutor, agli studenti i principi dei prototipi e i principi di funzionamento degli stessi. Il progetto è condiviso, inoltre, con l'intera cittadinanza. La missione del progetto è di compiti che portano loro ad imparare mentre stanno svolgendo un compito predefinito o meta (goal) da raggiungere e che costituisce una sfida per lo studente per apprendere. Con il termine "Challenge" si intende un compito agonistico. Il progetto: Il progetto MAKER CHALLENGE è un progetto che ed è inquadrato nell'ambito di più settori, come il Maker, l'arte, la musica, l'ampio raggio, espressa attraverso lo Storytelling e il teatro, la scienza, l'ambito STEAM. Sono state svolte 3 edizioni, attualmente la quarta. Il tutto è ospitato su <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/challenge/>, <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/maker-challenge/>, <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/maker-challenge/>, <http://www.istitutocomprensivodonimilani.edu.it/cms/la-scuola-secondaria-di-grado-1/challenge.htm> ed è articolato in tre sezioni: REGOLAMENTO, REGOLA D'ORO, CHALLENGE Realizzazione: Nel "Regolamento" sono presenti i link di iscrizione, esempi guida e il Padlet per ospitare i lavori realizzati dai ragazzi. Il forms per le "Iscrizioni" è sviluppato con Google Forms e si registrano alla Challenge. Il link "Evento Maker Challenge" è nella sezione Pubblicazione documentari, che ospita la pubblicazione del progetto collegato al profilo Instagram MAKER CHALLENGE CALTANISSETTA. PIGNATONE, attraverso i quali è possibile visualizzare i lavori che totalizza più visualizzazioni vince la Challenge! F

Link al video: <https://drive.google.com/file/d/11EiBeg49TqilQHgm-6WdYcmuvqkDRZDx/view>

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/1IEiBec>

source. Rag
cartone, leg
presenti in Is
tramite inter
Scratch che
animazioni,
OpenOffice,
Impress dota
standard inte
(BYOD). I D
studenti, col
collaborazio
iscriversi alla
classificano,
replicabili co
virtuali, le pr
può essere r
Youtube e In
sono concre
spirito di imp
STEAM sen
nella comun
bello poterlo

[illegible]

utili per innovare il progetto. Al suo interno ci sono due attività principali: l'analisi di progetti ed iniziative che trattassero di Making e Tinkering e l'analisi quantitativa degli alunni coinvolgibili nel progetto. Sono stati messi in pratica i 7 elementi chiave della didattica innovativa individuati da vari enti di ricerca durante il convegno internazionale "Didattiche 2018", svoltosi a Rimini. La didattica dell'esperienza: La pratica educativa è stata progettata per costruire competenze. La didattica delle differenze: La scuola ha coltivato la cultura del dialogo e valorizzato i risultati ottenuti mettendoli in risalto sui social. Didattica delle emozioni: Il docente ha riconosciuto la dimensione affettiva dell'apprendimento. Didattica dell'efficacia: Il docente ha costruito rubriche di valutazione per annotare i livelli di apprendimento raggiunti dai ragazzi. Didattica della collaborazione: Il docente ha promosso la collaborazione tra i ragazzi costituendo i gruppi di lavoro assieme agli alunni, agevolando le dinamiche relazionali. Didattica della creatività: Il progetto è basato sulla realizzazione di prototipi anche programmabili. I ragazzi hanno sviluppato un atteggiamento curioso e attivo verso la realtà. Didattica della realtà: Il docente ha favorito il dialogo attivo con la società attraverso gli open day condotti a scuola e attraverso i social rendendo la comunità parte attiva all'interno della scuola.

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?:

Per ragioni tecnologiche sia l'insieme delle tecnologie per Edmodo. Al fine di permettere di considerare l'introduzione di tecnologie tendono ad essere parte integrante consiste nel favorire la proprietà intellettuale comunicativa per generare nuove competenze. È avvertita la necessità di essere capaci di affrontare la formazione della comunità. Le tecnologie aiutano a vincere il grado di impegno fondamentale nel modo da stimolare <https://laboratorio.org> suggerimenti. Gli studenti hanno visto il videoclip. La partecipazione è un successo della comunità.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :

I protagonisti del progetto sono la scuola secondaria di primo grado per l'anno 17/18 e 18/19. In questo momento del progetto si sta svolgendo un orientamento e un ruolo di tutor, per il funzionamento del progetto.

l'intera cittadinanza. Da un'analisi fatta attraverso Instagram l'edizione Maker Challenge 2019 ha ottenuto circa 5500 interazioni virtuali, tra visualizzazioni e like, sul profilo instagram <https://www.instagram.com/makerchallenge2019/?hl=it>. Altre 2000 interazioni sempre per l'edizione 2019 sono state registrate sulla playlist del Canale Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=AxpajvyOXs&list=PL1iu19EBvu2VMfFba2m73UtsHAOWxSQES>. E' in fase di realizzazione, dal 30 settembre 2019, la Maker Challenge XP Edition attraverso i finanziamenti FSE PON ottenuti dall'Istituto, questa edizione è stata articolata in due sezioni: sezione Secondaria di I° grado e sezione Scuola Primaria.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Gli eventi es.: <https://laboratorioscienc>
<https://laboratorioscienc>
Challenge
<https://laboratorioscienc>
alunni. Ne
<https://laboratorioscienc>
realizzate

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto nasce durante la terza media del nostro istituto. <https://laboratorioscienc>
Challenge è stata estesa a tutte le classi della scuola. <https://laboratorioscienc>
la Challenge è stata ospitata nel sito <https://laboratorioscienc>
corso un'edizione specializzata. <https://laboratorioscienc>
finanziamenti FSE PON. <https://laboratorioscienc>

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Le scelte tecnologiche descritte nel progetto sono in linea con le indicazioni del Piano Nazionale Scuola Digitale. Il progetto è attivo dal 2016/17. E' sempre attivo. La comunità scolastica partecipa attivamente. L'aggiornamento della piattaforma è in corso. Il trasferimento di tutti i contenuti e procedure è in corso. Gli strumenti per la generazione di contenuti multimediali sono in corso. La pubblicazione di materiale multimediale è in corso. Le soluzioni che possano fare estendere il progetto sono: farlo diventare un progetto di scuola. che possano attirare gli alunni.

Allegati/Attachments:  PROGETTO MAKER CHALLENGE ^[1]

Durata progetto/project duration:

Solitamente la Buona pratica viene realizzata nell'arco di 75-80 giorni e parte nel mese di marzo per concludersi verso metà maggio. La struttura della pratica è suddivisa in 15 fasi

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

privato cittadino e docente

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://gjc.it/en/content/maker-challenge-0>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/progetto_3_0.pdf