



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > SUSTAINABLE AND RESILIENT 2030 ROBOTS : L'agenda 2030 spiegata dai ragazzi e dai loro robots al tempo della pandemia

SUSTAINABLE AND RESILIENT 2030 ROBOTS : L'agenda 2030 spiegata dai ragazzi e dai loro robots al tempo della pandemia

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto comprensivo Statale

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Regione/Region: Lazio

Paese/ Country: Italia

Città/City: Roma

Descrizione del progetto/Describe the project : Il nostro Istituto ha già sviluppato in questi ultimi anni progetti nel campo della robotica educativa, partecipando anche a iniziative internazionali. Abbiamo perciò sperimentato quanto queste esperienze possano fornire agli studenti nuove competenze scientifiche e tecnologiche, e come la cittadinanza attiva sempre più determinante nel mondo contemporaneo. Nel 2020/21 2021/22 la sfida che la scuola si è trovata a affrontare è stata precedente. Questo progetto e' stato uno delle tante iniziative che l'Istituto ha cercato di portare avanti per reagire con forza, resilienza e creatività al COVID-19. I ragazzi sono stati i veri protagonisti. Il progetto si è svolto in due fasi. La prima fase ha visto la partecipazione di tutti i ragazzi della scuola secondaria . I ragazzi hanno sperimentato l'uso della tecnologia digitale che ha affrontato i temi dell'Agenda2030 relativi alla sostenibilità miravano a favorire il coinvolgimento dei ragazzi attraverso contenuti, presentati con metodologia interattiva, grazie all'uso della classe (tablet, cellulare). I ragazzi durante il percorso hanno avuto a disposizione una serie di materiali multimediali e una loro personale lavoro, dopo aver scelto uno dei 17 temi della Agenda 2030. La seconda fase ha visto la partecipazione di un'unica classe, che ha studiato e approfondito il progetto didattico "One health" e ha raccolto, ha condotto un'indagine sullo stato di salute dell'individuo e la collettività. Successivamente i ragazzi hanno presentato il progetto partendo dall'idea di rappresentare uno scenario futuro in cui potessero "raccontare" attraverso una performance in teatro una visione sostenibile offrendo a tutti noi una visione costruttiva.

dell'esperienza della pandemia che stiamo, nostro malgrado vivendo. Lo scenario, costituito da un tappeto e da elementi in 3D inventati e realizzati dai ragazzi, "racconta" in maniera creativa e colorata gli aspetti sociali, ecologici ed economici dell'Agenda 2030. Questo progetto innovativo vuole portare infatti all'attenzione di tutti in forma integrata e circolare, grazie anche all'inserimento dei robot come veri protagonisti di questa performance, un messaggio soprattutto rivolto ai ragazzi perché "siano" e "agiscano" da cittadini consapevoli cercando di garantire, ognuno in prima persona e già da oggi, la salute umana e quella del pianeta.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://fmebrandmanagement.box.com>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: In questo Progetto si è provato ad utilizzare la robotica e promuovere le competenze Steam degli studenti; allo stesso tempo coinvolgendo gli studenti coinvolgendoli e incoraggiandoli anche ad approcciare la tecnologia, ingegneria, arte e matematica (STEAM) in un'ottica di cittadinanza attiva. I ragazzi hanno quindi usato le nuove tecnologie per il mondo, proiettandosi in un futuro sostenibile attraverso gli occhi degli studenti hanno capito subito lavorando che i vantaggi del digitale sono molteplici, il più evidente è lo sviluppo di competenze trasversali e lo sviluppo del pensiero computazionale ma più specificamente i ragazzi hanno potuto dare il loro messaggio positivo con le nuove varie tecnologie. La creazione e la programmazione dei robot per sviluppare le competenze di base ma anche la logica e la creatività garantisce anche una vera inclusione. Attraverso l'uso delle tecnologie sperimentato ambienti di apprendimento nuovi ed hanno permesso di superare attitudini, competenze e background differenti, lavorando con i metodi tradizionali hanno superato le difficoltà e i diversi livelli di conoscenza.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Dal nostro punto di vista il progetto promuove un'educazione innovativa e didattica con l'uso di nuclei disciplinari.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il Progetto mira a coinvolgere un numero crescente di utenti, realizzato lavorando con i ragazzi e anche grazie alla collaborazione della comunità nella diversità delle esperienze.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto utilizza piattaforme digitali e I Robot ta per raggiungere obiettivi specifici.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto non è ancora stato replicato negli anni futuri grazie al coinvolgimento del progetto stesso si avvale della comunità.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Le nostre aspettative sono complete con i ragazzi voluto sviluppare queste competenze attive e consapevoli dei problemi e imparare a risolvere nel futuro. L'idea di protagonisti e già' rivolti verso il futuro soprattutto dalla loro motivazione. Negli anni futuri sviluppare questo messaggio attraverso strumenti tecnologici e digitali. Con il coinvolgimento attraverso la loro azione e programmazione stiamo vivendo siamo già' catapultati nel futuro.

innovative che gli studenti prospettano, e' già futuro. Vorremmo perciò diffondere il nostro messaggio e il nostro progetto facendolo conoscere a più persone possibili avvalendosi di tutti i mezzi possibili.

Allegati/Attachments:  [presentazione_126.pdf](#) [1]
 [i nostri robot 1.pdf](#) [2]
 [ricerche_e_questionari_obiettivi_agenda_2030.pdf](#) [3]
 [padlet_studenti3.pdf](#) [4]

Durata progetto/project duration: 2 anni +possibilita' di implementazione

Risultati ottenuti/Results: I risultati raggiunti sono prima di tutto di tipo-relazionale. In questo momento ragazzi hanno faticato a trovare vere e significative relazioni, questo progetto ha permesso loro di riagganciare rapporti e relazioni cercando nuove forme di comunicazione a distanza. Attraverso i loro robot "resilienti" e "sostenibili" i ragazzi sono riusciti a trovare una nuova forza aiutati dall'approfondimento dei contenuti dell'Agenda2030. Hanno acquisito un buon grado di maturazione emotiva e hanno avviato confronti fra loro, sia da un punto di vista dei contenuti proposti, ma anche dal punto di vista dell'applicazione delle competenze acquisite al Coding e in generale a tutte le discipline STEAM. Questo lavoro in team, collaborativo, ha anche migliorato la capacità organizzativa individuale. Ogni ragazzo ha trovato nel gruppo il suo ruolo e in questo modo si è attivata la collaborazione con i docenti. Nelle discipline, la realizzazione del progetto ha permesso di sviluppare una maggiore competenza digitale e civica grazie alla personalizzazione del lavoro e all'elaborazione individuale di contenuti relativi ad ogni obiettivo dell'agenda 2030. Auspichiamo di poter implementare il progetto con nuovi contributi grazie anche ai nuovi apporti sia nel campo delle nuove tecnologie ma anche grazie a sempre nuove esperienze come questa di crescita e di vera partecipazione.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : mariotti

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : flaminia

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il progetto, realizzato con le piattaforme e-learning, ha permesso di mettere a disposizione l'esperienza didattica della Società, per i ragazzi e i loro personali e robot accanto a

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/sustainable-and-resilient-2030-robots-l%E2%80%99agenda-2030-spiegata-dai-ragazzi-e-dai-loro-robots>

Links

- [1] https://gjc.it/en/system/files/presentazione_126.pdf
- [2] https://gjc.it/en/system/files/i_nostri_robot_1_1.pdf
- [3] https://gjc.it/en/system/files/ricerche_e_questionari_obiettivi_agenda_2030.pdf
- [4] https://gjc.it/en/system/files/padlet_studenti3.pdf