



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

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

[Home](#) > PCTO: Future Orienteering, NAO CHALLENGE, Techfuture2030

PCTO: Future Orienteering, NAO CHALLENGE, Techfuture2030

Tipologia dell'ente/Kind of organization: scuola superiore di secondo grado

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Liceo Classico G

Regione/Region: PE

Paese/ Country: Italia

Città/City: Pescara

Descrizione del progetto/Describe the project : Il PCTO 'Future Orienteering, NAO CHALLENGE, Techfuture2030' coinvolge una classe terza e ad una classe quarta del Liceo classico di Pescara. Il progetto è stato articolato in tre diversi percorsi, collocati e sviluppati nel territorio della robotica di Genova. Tali percorsi sono stati affiancati dalla piattaforma istituzionale del liceo e gestite dal tutor scolastico DAD, per monitorare e supportare gli studenti nelle diverse attività computazionali di problemi reali, il primo gruppo ha programmato i programmi con il linguaggio Choregraphe per il robot Nao, appartenenti alla medesima classe – hanno realizzato un software, tenendo conto delle sfide presenti nella piattaforma, il secondo gruppo, la classe quarta ha rappresentato il liceo (unico a partecipare all'iniziativa) inserendosi all'interno della sfida Techfuture2030, allo scopo di approfondire l'obiettivo 3 dell'Agenda 2030, il benessere di tutti a tutte le età. Gli allievi della classe terza hanno proposto le proposte presenti in piattaforma e hanno seguito webinars su diversi ambiti lavorativi. Essi concluderanno l'attività con la sfida finale, tramite applicativi innovativi e in collaborazione con il territorio che si occupa del benessere delle persone e della tecnologia prescelta e applicando l'approccio del Service Design utile alla struttura, alla quale i ragazzi hanno fornito il loro contributo seguendo gli over 65 impegnati in un corso di informatica per la situazione di disagio e solitudine. Il blog realizzato ha

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://www.youtube.com/channel/UC...>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Il progetto adotta software applicandoli a situazioni reali: oggetti, per il riconoscimento dei colori in caso di disturbi

visita virtuale all'interno di musei (nel nostro caso alla Casa-Museo 'Gabriele D'Annunzio'), podcast per informare e riflettere sull'obiettivo 3 dell'Agenda 2030, applicativo per la progettazione di un oggetto in 3D. La prima sfida si è articolata in quattro attività: realizzare un curriculum di gruppo e individuale, creare un logo per il team, definire la brand identity realizzare il video di presentazione. Per quanto riguarda le sfide della NAO CHALLENGE, il tema dell'edizione 2021 è stato la difesa e la promozione del patrimonio culturale per favorire l'acquisizione di conoscenze sia di carattere tecnico scientifico sia umanistico/artistico. Il gruppo di ragazze/i ha pensato di far conoscere ai loro coetanei il Mediamuseum, museo del cinema di Pescara e la figura del grande sceneggiatore Ennio Flaiano, originario della città. Attraverso le immagini delle sale dedicate al famoso scrittore e i suoi aforismi recitati dal robot NAO, il team ha riproposto il format degli apprendisti ciceroni delle giornate FAI, sviluppando un percorso in diverse fasi da presentare durante il contest. Il team ha programmato il robot umanoide NAO e l'ha interfacciato tramite la scheda Arduino Yun per una interazione IoT. Tutti i gruppi hanno realizzato il proprio sito organizzandolo con pagine diverse, con il diario delle attività e collegandolo ai social Facebook, Instagram, sviluppando competenze nelle diverse aree del framework DigComp.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:

Il progetto ha
Liceo classico
programmazio
squadra, di
delle stesse
coinvolgere,
– mostri le p
dalle diverse
step, nonché
i percorsi di

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

Il progetto ha
hanno sosten
fino alle semi
Pescara e pe
territorio.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Per svilup
del sito de
scuola di

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:

Il progetto non è stato
L'introduzione del pensiero compu
sviluppare artefatti digitali, ciò ha a
particolare le discenti, che sono pr
delle classi – alle STEM. L'esperie
ulteriori (PON STEM) che potranno
Anche con la tecnologia già prese
classi. Ci si propone, inoltre, di co
attraverso il sito istituzionale e la p
docenti possano collaborare al pro

Allegati/Attachments:  [pcto_siti_e_loghi_amicone_giuliana.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 1 anno

Risultati ottenuti/Results: Tutti gli studenti hanno evidenziato adattabilità, flessibilità e disponibilità a c
inoltre sviluppato creatività e pensiero critico. Lavorare in team su un proget
interessante e appassionante ha permesso loro di acquisire e potenziare co
fondamentali per la loro futura vita professionale: Capacità di problem solving

di lavoro di squadra. Responsabilizzazione nella gestione dei tempi. Autonomia e consapevolezza delle proprie capacità e risorse personali. Competenze imprenditoriali attraverso la realizzazione pratica di un manufatto digitale Competenze relazionali interagendo con enti esterni, associazioni e musei Abilità tecniche di montaggio video e realizzazione di spot Competenze comunicative anche attraverso i social Gli studenti hanno applicato la robotica di servizio e gli strumenti digitali per promuovere il patrimonio culturale e far conoscere il Mediamuseum, museo del cinema di Pescara, leggendo il pensiero di Ennio Flaiano attraverso i suoi aforismi e scrivendo le sceneggiature delle sfide secondo l'approccio STEAM, che consente di introdurre il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni nel mondo reale in un'ottica di problem solving.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Amicone

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Giuliana

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

Senza dubbio i
criticità prodott
distanza, preve
attraverso la re
NOSTRA SCU
dopo aver defin
in generale, da

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/pcto-future-orientteering-nao-challenge-techfuture2030>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/pcto_siti_e_loghi_amicone_giuliana.pdf