



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > La distanza che unisce

La distanza che unisce

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola primaria

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: VI Istituto comp

Regione/Region: Veneto

Paese/ Country: Italia

Città/City: Padova

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto «La distanza che unisce» nasce all'interno della scuola primaria N.Tommaseo subito dopo il lockdown 2020. È nato grazie alla piattaforma Office365 dell'Istituto. Con il riavvio delle attività di fronte ad un grande quesito: gli alunni saranno in grado di mantenere la distanza per il rientro in classe? Fin dal primo giorno di scuola abbiamo detto: "Mantieni la distanza dai compagni!" Noi adulti, spesso non riusciamo a capiscano sempre tutto quello che diciamo loro. Avete mai sentito dire: "Quant'è 1 metro di distanza?" Noi l'abbiamo fatto e l'abbiamo fatto. Come può un bambino che non ha ancora interiorizzato il concetto di distanza mantenere quella richiesta mentre si muove? Questa è stata la sfida per gli alunni: trovare una soluzione al problema del distanziamento. La soluzione avviata in tutte le classi, è risultato essere senza dubbio la soluzione da rispettare. Le classi coinvolte nella realizzazione del progetto sono la 4A e 4B che hanno imparato a programmare fin dalla prima classe. In quest'anno il concetto di unità di misura. Lo scopo del progetto è "La distanza che unisce" perchè, se saremo tutti uniti nella nostra classe riusciremo a sconfiggere il virus. Abbiamo analizzato il problema (innovare vuol dire fare cose nuove con quello che si ha) e abbiamo visto che in scuola non si possono usare. Bisognava trovare un'altra modalità della DDI. Abbiamo scelto la scheda elettronica Microbit perchè si può programmare attraverso il simulatore online e le schede sulle cartelle condivise nella loro classe virtuale in Teams. Abbiamo usato i Microbit per vedere dal vivo l'esecuzione dei programmi. I Microbit possono comunicare tra loro e questo ha fatto sì che i Microbit in modo che ci avvisino quando siamo troppo vicini. Abbiamo programmato delle spille chiamate "Metrobot" che monitorano i bambini che le indossano sono troppo vicini tra di loro e quando la distanza torna maggiore di 1 metro. Le spille sono state realizzate.

prime e seconde per aiutarli a capire quanto devono stare distanti tra loro.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://6icpadova-my.sharepoint.com/:v/g/personal/chia...QAaskTQ?e=eVcNeb>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: I bambini coinvolti nel progetto sono stati gli alunni delle classi prime e seconde per aiutarli a capire quanto devono stare distanti tra loro. Il progetto ha previsto l'uso di strumenti tecnologici come i Microbit e la piattaforma Office365 di Microsoft, integrata. Le insegnanti hanno registrato in classe insieme agli alunni le lezioni di informatica per consentire agli alunni di lavorare a casa o in aula. La scuola non potevano essere usati per le norme anti COVID. Le insegnanti hanno caricato sull'applicazione Stream e inserite in canali della classe. Le insegnanti di italiano/ed.civica i bambini hanno prodotto, durante le lezioni, gruppi, un testo regolativo sulle norme anticovid condiviso con i genitori. In matematica hanno realizzato una presentazione in PowerPoint. In tecnologia hanno scritto dei programmi a blocchi sul sito di Microsoft e poi caricati su cartelle condivise della classe su Teams. I bambini della classe collegando il Microbit. Microbit non ha il sensore di prossimità, la programmazione ha messo in gioco una vasta gamma di abilità: la dinamica, l'elettronica e la programmazione, l'attitudine a risolvere problemi logici. Queste abilità laboratorie hanno agevolato l'acquisizione delle Digital hard skills (gli alunni sanno usare programmi e pacchetti informatici, usano il cloud, hanno consolidato la conoscenza di linguaggi di programmazione a blocchi e sanno editare video autoprodotti) e delle Digital soft skills (le capacità di problem solving e di risoluzione dei problemi tecnici nonché competenze più di tipo relazionale e comportamentale nel lavoro collaborativo). I bambini hanno rispettato il regolamento dell'Istituto nel rispetto del suo regolamento). I bambini hanno imparato la Tecnologia passivamente e che può aiutarci a risolvere i problemi. ne comprendiamo il funzionamento.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Le spille Meccaniche sono più piccoli gli strumenti che sta nell'averli e utilizzando la tecnologia per la difficoltà data.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Ad oggi, le spille Meccaniche conta circa 200.

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

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

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Raggiunto lo scopo di far contribuire le spille andrebbero affinate perchè, le interferenze presenti nell'ambiente e i bambini un nuovo kit programmabile.

Durata progetto/project duration: 3 mesi per la realizzazione

Risultati ottenuti/Results: Microbit non ha il sensore di prossimità quindi la sua programmazione ha messo in gioco una vasta gamma di abilità: il pensiero creativo, il design, la dinamica, l'elettronica e la programmazione, l'attitudine a risolvere problemi logici. Queste abilità laboratorie hanno agevolato l'acquisizione delle Digital hard skills (gli alunni sanno usare programmi e pacchetti informatici, usano il cloud, hanno consolidato la conoscenza di linguaggi di programmazione a blocchi e sanno editare video autoprodotti) e delle Digital soft skills (le capacità di problem solving e di risoluzione dei problemi tecnici nonché competenze più di tipo relazionale e comportamentale nel lavoro collaborativo).

comportamentale nel lavoro collaborativo attraverso la piattaforma di Istituto nel rispetto del suo regolamento). I bambini hanno compreso che l'uomo non subisce la Tecnologia passivamente e che questa può aiutarci a risolvere problemi vicini e concreti quando ne comprendiamo il funzionamento.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Celino

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Chiara

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

Sicuramente sì
difficoltà pratiche
modo proattivo
compagni più p
problema, senza
orgogliosi del s

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/la-distanza-che-unisce>