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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Rieti/Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: I.I.S "C. Rosatelli"
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

http://www.rosatelli.it/wordpress/istituto-tecnico-tecnologico/elettrotecnica-ed-elettronica/progetti-elettronica-elettrotecnica-automazione/

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

ICT per la sostenibilità ambientale

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Recupero di vecchi giocattoli puntando sul restyiling dal punto di vista tecnologico.

Project Summary (max. 2000 characters):

Obiettivo del progetto " Dalla soffitta al laboratorio", ideato dall'I.I.S. "C. Rosatelli", è il recupero di vecchi giocattoli, che i nativi digitali trovano poco attraenti, puntando sul loro restyiling da un punto di vista tecnologico.

In quest’ottica, le obsolete piste di automobiline si dotano di impianti di telemetria con possibilità di venir collegati ad un pc per seguirne il numero di giri, velocità media, giro più veloce, ecc.
Le vecchie automobili elettriche vengono guidate a distanza attraverso telecomandi in disuso, tablet o smartphone.
Allo stesso modo un gioco molto diffuso, quale “L’allegro chirurgo”, si arricchisce di un’interfaccia grafica per seguire a distanza gli interventi eseguiti per gioco.
Ad essere attivi nel progetto sono i laboratori di Elettronica ed Informatica dell’I.I.S. “C. Rosatelli di Rieti: è qui che ci si prende cura del ricondizionamento elettronico di hardware non funzionanti o, addirittura, mancanti; è qui che si programmano le schede Arduino per creare nuove caratteristiche di vecchi giochi e realizzando interfacce grafiche con Processing e altri software.
Se obiettivo del progetto è il recupero di vecchi giocattoli, le finalità sono ancora più alte ed a lungo termine: quella primaria è stimolare i nostri studenti ad apprendere divertendosi, tenendo a mente che un mondo sempre più tecnologico deve ,comunque, puntare anche e soprattutto alla salvaguardia dell’ambiente. L’ottica del progetto è, infatti, quella del riutilizzo di oggetti che, altrimenti, finirebbero nelle discariche.
Si punta, poi, a stimolare nei bambini un interesse spontaneo nelle competenze digitali , che saranno centrali nella loro formazione futura, a partire proprio da una realtà ad essi familiare, quella ludica. Presso il nostro stand i ragazzi potranno sperimentare personalmente la trasformazione di vecchi giocattoli e, se vorranno, arricchirci con le loro proposte.
Il progetto può, inoltre, essere visto sotto un profilo di apprezzamento economico: si evitano sprechi, si riciclano vecchi giochi, si risparmia denaro.
Tutti ingredienti, questi, utili all’avvio di una start up.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-11-29 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivo del progetto è il recupero di vecchi giocattoli, che i nativi digitali trovano poco attraenti, puntando sul loro restyling da un punto di vista tecnologico con conseguenti vantaggi: riciclo, risparmio, divertimento per studenti e bambini.
La nostra idea è::
- Green: si recuperano oggetti che andrebbero a finire nelle discariche
- Economica: : si evitano sprechi, si riciclano vecchi giochi, si risparmia denaro.
- Stimola i nostri studenti: imparano ma allo stesso tempo si divertono
- Fa felice i bambini: hanno nuovi e esclusivi giocattoli
- Suscita nei bambini un interesse per le competenze digitali

Risultati

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

Gli studen
giocattoli
reinventa

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

Attualmen

2015 di Roma, evento a cui la scuola parteciperà e esporrà lo stesso progetto potremo far interagire tutti i bambini che saranno incuriositi dai nostri giocattoli.

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)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Note eventuali: Istituto di Istruzione Superiore "C. Rosatelli"
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): Il risparmio, il riciclo e il
ma che potrebbero aver

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Reperire tutto il materiale e la sensoristica che poteva
possibile visto che le scuole attualmente hanno probl
Future plans and wish list (max. 750 characters): Poter realizzare una startup che produce nuovi gio
vecchi. La startup potrebbe essere di stimolo ai nos
lavoro del loro futuro. Per realizzare la nostra idea
che ci aiuti a livello burocratico a realizzare la start

Rosatelli [1] restyling [2] Processing [3] makers [4] Giocattoli [5] CoderDojoRieti [6] arduino [7]

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/dalla-soffitta-al-laboratorio

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/rosatelli
[2] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/restyling
[3] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/processing
[4] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/makers
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/giocattoli
[6] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coderdojorieti
[7] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arduino