



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > ROBOCORSO

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:** Italy

**Città:** Roma / Lazio

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:** Scuola paritaria Istituto Massimiliano Massimo

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:** School

**Specify:** non finanziato

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:** Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali

## Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Studenti in grado di costruire robot che interagiscono con l'ambiente.

**Project Summary (max. 2000 characters):**

Le scuole dei pp. Gesuiti stanno ripensando il sistema educativo al fine di rispondere più efficacemente alle esigenze del mondo di domani. In particolare, l'Istituto M. Massimo rappresenta il proseguimento di una tradizione educativa presente a Roma dal 1551. In questo contesto, è stato avviato a partire dalla scuola primaria dell'Istituto Massimo un progetto pilota sulla individuazione e risoluzione di problemi complessi.

Il progetto pilota, erogato dall'ing. Claudio Becchetti, ex alunno di questo istituto, si pone l'obiettivo di rafforzare la capacità di problem setting e problem solving degli studenti della

scuola primaria utilizzando una metodologia che si basa su alcuni aspetti specifici del paradigma ignaziano.

La prima fase del progetto ha messo in evidenza la capacità dei piccoli alunni di capire, saper spiegare e utilizzare concetti complessi quali "vision" e "mission". Alla fine del corso anche i ragazzi più timidi hanno acquisito una buona capacità di esporre in pubblico e di lavorare insieme per capire e risolvere i problemi.

Secondo i docenti che hanno assistito al primo corso: "c'è stata una sorta di trasformazione all'interno del gruppo classe. Si è partiti da un primo momento di stupore e tensione a un secondo momento di assoluta distensione e divertimento a un terzo ed ultimo momento di consapevolezza e capacità di autovalutazione. Questi aspetti, che attengono meramente all'atmosfera respirata in classe, fanno capire quanto desiderio c'è, da parte di questi giovani, di una proposta che li ponga al centro del loro apprendimento".

Il progetto sul problem setting e problem solving si colloca nel quadro più ampio del rafforzamento delle competenze trasversali degli studenti. E' dunque necessario, già dalla scuola primaria, sviluppare quelle competenze che sono indispensabili in qualsiasi ambito lavorativo. Oggi il progetto viene portato avanti dal Prof. Fabrizio Olati, docente di Tecnologia nella scuola secondaria di primo grado.

## **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2013-10-30 23:00:00

## **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Rendere in grado gli studenti di costruire robot a partire da macchine radio comandate giocattolo che interagiscono con l'ambiente, acquisendo competenze di problem setting, problem solving, team working, programmazione con Scratch ed applicandole alle materie di base. La metodologia utilizzata prevede lezioni aperte laboratoriali, con studenti divisi per gruppi con gli stessi obiettivi; in questo modo gli studenti, affinando la collaborazione tra loro, focalizzano la loro attenzione sugli obiettivi da raggiungere cercando i modi e i mezzi opportuni.

Il progetto prevede alcuni prerequisiti software, ovvero la presenza su ogni personal computer utilizzato dell'ultima versione di Java, di Scratch 2.0 e di Arduino, oltre che di Sretch4arduino; e di alcuni prerequisiti hardware: scheda Arduino Uno 3R, il modulo Motor shield ed un modulo Bluetooth.

Ad ogni lezione, che viene condotta da un docente "presentatore" ed alla quale assistono uno o più docenti "valutatori" (nel caso della scuola primaria la funzione dei valutatori è stata svolta dalle maestre prevalenti), tutti i gruppi hanno un obiettivo comune da raggiungere (ad esempio, montare e smontare la macchina radio comandata in un tempo stabilito, collegare la scheda Arduino al pc, far lampeggiare un led, far accendere le luci o suonare il clacson dell'auto mediante una opportuna programmazione di Arduino, comandare l'auto non più con il radiocomando bensì attraverso il modulo Bluetooth opportunamente programmato).

Al termine, dopo che tutti gli obiettivi sono stati raggiunti (ogni obiettivo corrisponde ad una lezione), nella palestra dell'Istituto, le macchine robot e i loro creatori sono pronti per le gare finali: la partita di calcio e la prova di "save and rescue". Come in ogni area di rischio, ci sono stati momenti di difficoltà e di scoraggiamento, ma è impagabile, alla fine, il gusto di raggiungere un obiettivo sfidante facendo qualcosa di più.

## Risultati

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these.** Non è se  
(max. 2000 characters): didattica  
da bambi  
dagli stes  
Institute c  
Massimo  
telecoma  
cominciat  
dello ster  
il comput  
che colle  
collegam  
più diffus  
program  
problemi  
Dopo una  
capacità  
faccia e r  
guardanc  
hanno sp  
entusiasr

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):** Durante i  
solo quel  
il resto de  
condivisio

## 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?:** Altro

**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):** Principalmente una mod

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

## Informazioni aggiuntive

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** Le difficoltà maggiori sono legate ai prerequisiti inere  
per permettere che tutti gli studenti possano avere gli

sintonia (occorre tempo per superare le differenze tra i diversi sistemi operativi e per scrivere il firmware opportuno; queste difficoltà sono state superate con la presenza di docenti competenti). Una seconda difficoltà è legata alla creazione del clima giusto tra gli studenti e tra gli studenti e i docenti, per collaborare in modo costruttivo: è necessario favorire il dialogo tra studenti e tra studenti e docenti. Questo tipo di progetto vede quindi la partecipazione di più figure coinvolte nella formazione. Una terza difficoltà è connessa con l'accettazione del progetto da parte dei dirigenti scolastici. Esso deve rispondere a vari requisiti di carattere pedagogico, economico e deve permettere la partecipazione al maggior numero di studenti

**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Questo progetto apre a molte applicazioni. Per esempio, si possono realizzare applicazioni scolastiche sia alle medie che al liceo (ad esempio sensori che possono applicarsi, quali sensori di luminosità, ultrasuoni. Arduino è possibile usarlo anche per registrare la temperatura e di distanza

[coding](#) [1] [education](#) [2] [problem setting](#) [3] [programmazione](#) [4] [arduino](#) [5] [creatività](#) [6] [problem solving](#) [7] [lavoro di gruppo](#) [8] [Gioco](#) [9]

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/robocorso>

### Collegamenti

- [1] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding>
- [2] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/education>
- [3] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/problem-setting>
- [4] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/programmazione>
- [5] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arduino>
- [6] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0>
- [7] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/problem-solving>
- [8] <https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/lavoro-di-gruppo>
- [9] <https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gioco>