Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Rimini

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IC Ponte sul Marecchia
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

https://www.tackk.com/jv02pv

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

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Abbiamo iniziato questo progetto E-twinning il 10 Maggio, compleanno di Scratch. 10 anni e non sentirli, un giovane gatto dai sette spiriti, anzi molti di più di sette. Abbiamo riflettuto durante le nostre chat e negli incontri live anche con i bambini, sull'importante passaggio che stiamo vivendo in questi anni. La scuola ha voglia di cambiare e tanti insegnanti, insieme ai bambini, si sono *messi in gioco*, e con Scratch nel vero senso della parola! Abbiamo deciso di creare due padlet divisi per aree tematiche. Il filone STORYTELLING riguarda la composizione di una storia e quello di MATEMATICA ripercorre i concetti e le forme geometriche. I progetti postati sono stati oggetto di studio da parte delle altre classi partner e

di numerosi remix. Abbiamo, inoltre, deciso di creare un progetto unico, scritto a più mani, raccontando una storia, dove ogni classe ha scritto delle linee di codice.

Project Summary (max. 2000 characters):

E-twinning e coding, un binomio digitale perfetto!

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-05-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto è stato impostato sul lavoro da fare insieme e sui momenti di condivisione e riflessione delle esperienze. Abbiamo lavorato con la lim, a coppie e in piccoli gruppi ai computer, utilizzando l'apprendimento cooperativo, il peer to peer e il project based learning. Molto spazio è stato dato alla creatività con invenzioni di nuovi personaggi, sfondi e codici su Scratch. Si è cercato di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze (Learning by doing) e la didattica dell'errore (debugging). Essendo responsabile dei progetti etwinning, ho coinvolto nel progetto 3 classi dell'istituto comprensivo. Alla prima diretta ha partecipato anche il Prof. Alessandro Bogliolo dell'Università di Urbino, esperto di coding e di pensiero computazionale, nonchè docente di informatica applicata. Il suo intervento ha emozionato i bambini. Il Professore ha evidenziato come il problem solving, inteso come capacità di risolvere problemi, attraverso l'attivazione di processi cognitivi atti a trovare strategie efficaci, è una delle attività che favorisce il ragionamento e permette di apprendere dagli errori e di trovare soluzioni alternative spronando alla perseveranza nell'apprendimento. Durante le dirette, su skype, sono state esplicitate delle riflessioni sul significato del coding e sull'utilizzo di Scratch, che sono state raccolte in un tool di braistorming. Poi abbiamo lanciato un sondaggio per dare un titolo all'elaborato su Scratch. La proposta *Under the sea* è stata quella più votata. Abbiamo chiuso il progetto con un evento in cui ho fatto il bilancio finale dell'esperienza.

Abbiamo usato vari strumenti tecnologici per condividere documenti (twinspace, googledrive, dropbox) usando padlet, video making, storyboard e blend space. Esercitazioni di coding sono state fatte su Scratch con creazione di algoritmi e remix. Sono stati utilizzati padlet e cloud per documentare, photogallery per raccontare le attività. Per le dirette abbiamo utilizzato la piattaforma etwinning, ma anche skype ed hangouts. Per i video abbiamo utilizzato diversi tools come Magisto, Animoto, Youtube, Vimeo, Video Show, Quik-Pro, Movie Maker, Kizoa e Superflix. Per gli storytelling e le narrazioni abbiamo utilizzato Adobe Spark, PBS Learning Media e Tackk. Abbiamo utilizzato Timetoast e sutori per costruire le linee del tempo e popplet per condividere la mappa sull'analisi delle caratteristiche del progetto e sull'analisi SWOT.

La descrizione è narrata qui:

https://www.youtube.com/watch?v=wUzx90N9gzw&t=100s [1]

Risultati

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

I risultati
algoritmic
abilità so
legati allo
L'impatto
evidente
arrivato f
insieme a
documen
virtuali, c
italiana e

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

Nelle line
un'uniform
un *padlet*
(storytelli
per regist
scratch re
condivisa
dettaglio
condivide
confronti
per prove
insegnan
riflettere s
interagire
classi in c

Le attività
Skype no
classroom
sono pros
materiali
alle mapp
tenuto un

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: Scuola Primaria Rodari
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2017-07-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): Tutti i progetti scratch da http://www.drscratch.org più mani dai partner, ha insegnanti hanno inoltre http://my.questbase.com hanno preso parte ai co

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

Informazioni aggiuntive

Future plans and wish list (max. 750 characters): Pensiamo di replicare con altri progetti E-twinning s

Allegati: linea del tempo delle classi che hanno partecipato [4]
mappa concettuale del progetto [5]

E-twinning project [6]

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/hello-scratch

Collegamenti
[1] https://www.youtube.com/watch?v=wUzx90N9gzw&t=100s
[2] http://www.drscratch.org/
[3] http://my.questbase.com/take.aspx?pin=9610-9240-8778
[4] https://gjc.it/sites/default/files/linea_del_tempo_under_the_sea_0.jpg
[5] https://gjc.it/sites/default/files/mappa_finale_0.jpg
[6] https://gjc.it/keywords-separate-commas/e-twinning-project