Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Vinchiaturo (CB)

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo "Matese"
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Sito Web

https://tackk.com/pm1x2u

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):

Il progetto è un progetto eTwinning iniziato ad ottobre 2016 e terminato a maggio 2017. Ha coinvolto moltissime scuole europee ed extraeuropee. Gli studenti hanno affrontato tre sfide di programmazione con Scratch: 1. presentare la propria scuola, città, nazione; 2. disegnare figure geometriche; 3. creare un gioco. L'ultima sfida è stata svolta in collaborazione con una scuola partner europea. C'è stata anche la partecipazione alla settimana del CodeWeek, all'Ora del Codice, allo Scratch Day.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto ha coinvolto le classi 2^ e 5^ primaria di Vinchiaturo. Gli alunni hanno imparato a programmare ed a progettare attività didattiche collaborative, affinando l'intelligenza emotiva, sviluppando la creatività ed il pensiero logico. Hanno lavorato a coppie ed in piccoli gruppi e si sono divertiti molto. L'idea della sfida li ha stimolati e motivati, spingendoli a non arrendersi di fronte alle difficoltà e agli errori. Anzi hanno compreso che l'errore non equivale ad un fallimento, ma è la strada per trovare soluzioni alternative. C'è stato scambio e comunicazione e gli alunni hanno potuto scoprire culture diverse, confrontare le proprie conoscenze ed infine lavorare ad un progetto condiviso. La lingua comune è stata il linguaggio informatico, oltre all'inglese. Gli alunni hanno presentato il loro paese e la loro scuola, hanno approfondito concetti di geometria e lavorato insieme ad una classe francese per produrre giochi interattivi (labirinti) con cui hanno poi hanno giocato, sfidandosi tra loro. Scratch insegna il linguaggio di programmazione in maniera visuale, divertente, semplice e adatta ad ogni età. Altre attività sono state la partecipazione alla settimana europea del CodeWeek (ottobre) in cui gli alunni hanno utilizzato Scratch per creare storie animate, hanno effettuato quiz in collegamento con il prof. Alessandro Bogliolo, ambasciatore CodeWeek per l'Italia e coordinatore europeo, ed hanno persino ballato l'"Ode to Code" (dicembre). Hanno partecipato poi all'Ora del Codice con giochi e percorsi sul sito Code.org ed infine allo "Scratch Day" (maggio) dedicato ai dieci anni di Scratch con cartoline animate per fare gli auguri a Scratch. Insomma un intero anno scolastico dedicato al coding e allo sviluppo del pensiero computazionale, tanto che la mia scuola ha ricevuto anche il certificato di Eccellenza della Commissione europea.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto è stato inserito nel curricolo di tecnologia e matematica ma ha avuto anche una valenza interdisciplinare, integrando geografia e aspetti storico culturali del proprio territorio. Si è lavorato molto su concetti di logica e geometria, ma anche la fantasia e la creatività degli alunni hanno contribuito a creare dei progetti e giochi simpatici e divertenti. Il progetto ha favorito il metodo del problem solving, la peer education, il collaborative learning ed il project based learning. Gli obiettivi raggiunti sono stati: sviluppo del pensiero computazionale, imparare a programmare, imparare ad imparare attraverso il problem solving, sviluppo di competenze trasversali. Si è cercato di stimolare la curiosità, la fantasia, nonché la motivazione a ricercare, esplorare, provare e riflettere per risolvere problemi, attivando processi cognitivi e metacognitivi. Oltre a Scratch e agli strumenti di etwinning sono stati utilizzati altri webtools: **Padlet** - repository di tutti i lavori; **Tackk –** per presentare tutto il lavoro svolto; **Creatore di Collage di foto -** App per creare collage di fotografie; **Tagul -** per creare word clouds; **Stupeflix** - per creare video; **You tube** - per pubblicare video; **Postermywall –** per creare il manifesto Codeweek; **Google maps –** per creare una carta geografica interattiva di tutti i paesi partecipanti. Nella terza challenge gli alunni di Vinchiaturo sono stati abbinati ad una classe francese ed è stato necessario comunicare molto per poter organizzare il progetto collaborativo. Tramite mail e messaggi nel twinspace abbiamo organizzato le attività e concordato le varie fasi da svolgere. Il risultato è stato entusiasmante. I bambini hanno creato cinque labirinti con difficoltà differenziate. Poi hanno giocato e ciascuno di loro ha riportato il

punteggio su un foglio excel. E' stato divertente ed istruttivo.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): Gli studen passione provenien immediat programm nell'appre e ad aver proprie co introduzio promuove metodolo vicenda e progetto s solving e compagn termine u interessa i bambini semplicem tecnologi comune e favore de

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Il progetto didattica la classe siamo riu imparato

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
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
Where? By whom?: Il progetto è replicabile e adattabile a qualunque realtà scolastica e grado di scuola può essere adattato ai vari livelli di competenza. Sarà sicuramente riproposta una edizione il prossimo anno scolastico.
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): Questo progetto dimostr

alunni si sono divertiti molto, soprattutto poi nella fase di sfida quando hanno potuto giocare e verificare il funzionamento dei videogames creati con le loro mani: l'entusiasmo è stato davvero grande! Anche il coinvolgimento degli alunni con difficoltà è stato notevole. L'idea della "sfida" è stata vincente, non solo sul piano della motivazione ma anche sul piano dei risultati ottenuti che hanno superato le aspettative, soprattutto per quanto concerne gli alunni con bisogni educativi speciali. Alcuni partners europei hanno già ricevuto il Certificato di Qualità Nazionale da parte di Etwinning. Nel Regno Unito il progetto ha ricevuto il "UK National award" come miglior progetto di coding. Infine il progetto è stato presentato alla Conferenza Etwinning Nazionale francese, sarà presentato nel mese di luglio alla “10th International Scratch Conference” di Bordeaux (luglio 2017), http://www.scratch2017bdx.org/en/hello-world-2/ [1] e sarà presentato anche a Ludovia, una grande Conferenza di pratiche innovative in Francia.

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

Informazioni aggiuntive

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il prossimo anno scolastico ci sarà sicuramente un

Allegati: Indice delle attività [2]
mappa geografica con i Paesi partecipanti [3]
sondaggio di valutazione [4]

scratch [5] coding [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/international-scratch-challenge

Collegamenti
[1] http://www.scratch2017bdx.org/en/hello-world-2/
[2] https://gjc.it/sites/default/files/project.png
[3] https://gjc.it/sites/default/files/map_0.png
[4] https://gjc.it/sites/default/files/sondaggio.pdf
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scratch
[6] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding