



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

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

[Home](#) > A Fabolous Laboratory in My School

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IIS "Leonardo da Vinci"

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

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 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto, avviato nell' IIS "Leonardo da Vinci" di Roma, prevede, attraverso l'uso di una palestra dell'innovazione territoriale, di avvicinare gli studenti al settore delle nuove tecnologie e, quindi, ad un mondo lavorativo sempre più agguerrito. Il progetto si pone i seguenti obiettivi fondamentali: 1.Sviluppare nei giovani approfondite competenze informatiche nell'uso di strumenti tecnologici di ultima generazione, come le stampanti 3D e le Laser Cut. 2.Formare gli studenti come tutor capaci di erogare corsi specialistici ad altri studenti, in modalità peer education, oppure ad esterni. 3.Promuovere l'autoimprenditorialità. Far comprendere appieno come passare da un'idea progettuale ad una vera attività produttiva; attivare una Impresa Formativa Simulata replicando, con le stampanti 3D, pezzi di utensili, apparecchi, telefoni cellulari ed anche piccoli oggetti di uso quotidiano.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto prende l'avvio dall'idea di realizzare nella scuola una palestra dell'innovazione, strutturata secondo le direttive del PNSD, in moduli aperti di apprendimento. La nostra palestra è dotata di computer con potenzialità grafiche avanzate, un FabLab con quattro stampanti 3D e una Laser Cut; è condivisione di idee, progetti, metodologie, tecniche; spazio laboratoriale aperto dove si crea, attraverso le fasi di progettazione, di messa a punto e di produzione. Uno spazio luminoso ed accogliente, permeato dalla musica. La didattica diventa laboratoriale e il docente diventa un co-costruttore di competenze, in grado di condividere, costruire, collaudare, in modo flessibile. Questa didattica innovativa e multimediale consente di supportare gli alunni audiolesi e stranieri, permettendo di veicolare l'informazione nel modo più adatto, utilizzando ai massimi livelli il canale visuale, integrando l'uso della lingua, favorendo l'inclusione. La metodologia di lavoro è improntata allo sviluppo di attività laboratoriali esperienziali di gruppo, mirate all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating). Il progetto si pone come obiettivo principale lo sviluppo delle competenze chiave europee e in particolare "Imparare ad imparare". Gli studenti imparano, "divertendosi", ad usare le macchine sofisticate presenti nel FabLab, coadiuvati da esperti facilitatori, sperimentando e comunicando tra loro, divisi in gruppi. La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. Il lavoro prodotto da ciascun gruppo viene presentato a tutti, consentendo così agli studenti di confrontarsi sulle soluzioni adottate e di scambiarsi le rispettive esperienze nella ricerca della soluzione ottimale. Durante l'intera attività, gli studenti ricevono continui feedback che li aiutano ad intravedere cosa modificare. Ogni lezione prevede una fase conclusiva in cui si sintetizzano i contenuti affrontati, le competenze acquisite e si valutano i prodotti finali. Gli studenti acquisiscono gli strumenti per valutare in modo autonomo il lavoro svolto all'interno di ciascuna lezione. I risultati di questa valutazione sono poi utili indicatori per la pianificazione della lezione successiva.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi

- Promuovere la creatività e il saper fare
- Favorire l'attività di gruppo e il lavoro di squadra
- Usare programmi di grafica in 3D, realizzare stampe 3D e usare una Laser Cut
- Supportare tutti gli studenti nelle loro preziose differenze

- Contrastare la dispersione scolastica stimolando gli studenti a partecipare ad attività tecnologiche innovative
- Formare i giovani con una preparazione sulle competenze tecnologiche e digitali al livello delle più attuali richieste del mercato del lavoro
- Contribuire a diffondere la cultura informatica, sfruttando al meglio gli strumenti messi a disposizione dalla tecnologia
- Mostrare l'informatica e lo studio delle applicazioni tecnologiche come discipline creative, affascinanti, socialmente utili e collaborative in diversi settori.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. Il progetto
(max. 2000 characters): finanziamenti per la ricerca e l'innovazione, con un orario esteso per la partecipazione. Laser Cup, un progetto per produrre contenuti e servizi, con conseguenti benefici sull'uso di risorse estive per la didattica. Tutor. L'innovazione è specifica, graduale e messa in pratica in modo finale.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Il progetto ha coinvolto circa 100 utenti al mese, con interazioni principalmente attraverso forum e chat.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 3 a 6 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Da 10.001 a 30.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì

Since when?: 2016-10-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?: 2018-06-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Where? By whom?: Può essere replicato in qualsiasi momento

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il nostro progetto ci ha insegnato a
mettere in gioco

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): La maggiore difficoltà incontrata nell' attuazione del progetto è stata quella di coinvolgere i ragazzi, quasi esclusivamente in orario extrascolastico, richiedendo loro di venire il pomeriggio a scuola. Questo problema è stato risolto grazie al coinvolgimento dei genitori e del progetto quando lo sviluppo delle varie attività si è svolto.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Gli sviluppi futuri prevedono di realizzare una didattica interdisciplinare, di promuovere l'autoimprenditorialità, di sviluppare competenze per gestire corsi in modo autonomo su FabLab e/o la produzione su richiesta territoriale e di organizzare all' fine del corso sarebbe quello di organizzare all' interno del corso di coding con arduino per programmare le schede e l'assemblaggio di parti stampate in 3D. Link padlet: padlet.com/sofi_sessa/3D

Allegati:  [a fabulous laboratory in my school.docx](https://gjc.it/sites/default/files/a_fabulous_laboratory_in_my_school.docx) ^[1]

[Creativity Organisation technologies Fablab Printer3D Lasercut PeerEducation Business](https://gjc.it/sites/default/files/creativity-organisation-technologies-fablab-printer3d-lasercut-peer-education-business.pdf) ^[2]

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/fabulous-laboratory-my-school>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/sites/default/files/a_fabulous_laboratory_in_my_school.docx

[2] <https://gjc.it/keywords-separate-commas/creativity-organisation-technologies-fablab-printer3d-lasercut-peer-education-business>