



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > La distanza che unisce

La distanza che unisce

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola primaria

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: VI Istituto compr

Regione/Region: Veneto

Paese/ Country: Italia

Città/City: Padova

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto «La distanza che unisce» nasce all'interno della scuola primaria N.Tommaseo subito dopo il lockdown 2020. È stato ideato grazie alla piattaforma Office365 dell'Istituto. Con il riavvio delle attività di fronte ad un grande quesito: gli alunni saranno in grado di mantenere la distanza per il rientro in classe? Fin dal primo giorno di scuola abbiamo detto: "Mantieni la distanza dai compagni!" Noi adulti, spesso non riusciamo a capiscano sempre tutto quello che diciamo loro. Avete mai detto: "Quant'è 1 metro di distanza?" Noi l'abbiamo fatto e i bambini non lo capiscono. Come può un bambino che non ha ancora interiorizzato il concetto mantenere quella richiesta mentre si muove? Questa è stata la sfida per gli alunni: trovare una soluzione al problema del distanziamento. La soluzione avviata in tutte le classi, è risultato essere senza dubbio la soluzione per rispettare. Le classi coinvolte nella realizzazione del progetto sono la 4A e 4B che hanno imparato a programmare fin dalla fine dell'anno quest'anno il concetto di unità di misura. Lo scopo del progetto è "La distanza che unisce" perchè, se saremo tutti uniti nel mantenere la distanza riusciremo a sconfiggere il virus. Abbiamo analizzato il problema (innovare vuol dire fare cose nuove con quello che si ha) e abbiamo visto che in scuola non si possono usare le schede elettroniche. Bisognava trovare un'altra modalità della DDI. Abbiamo scelto la scheda elettronica Microbit perchè si può programmare attraverso il simulatore online e le schede sulle cartelle condivise nella loro classe virtuale in Teams. I bambini Microbit possono comunicare tra loro e questo ha fatto sì che i Microbit in modo che ci avvisino quando siamo troppo vicini. Il programma programmato delle spille chiamate "Microbit" che monitorano la distanza tra i bambini che le indossano sono troppo vicini tra di loro e quando torna maggiore di 1 metro. Le spille sono state realizzate in 3D e stampate in

prime e seconde per aiutarli a capire quanto devono stare distanti tra loro.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://6icpadova-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/chia...QAaskTQ?e=eVcNeb>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: I bambini coinvolti nel progetto sono stati gli alunni delle classi prime e seconde che hanno programmato in Scratch e Python. Il progetto ha previsto l'uso di strumenti programmabili Microbit e della piattaforma Office365 di Microsoft, integrata con Teams. Le insegnanti hanno registrato in classe insieme agli alunni lezioni di informatica per consentire agli alunni di lavorare a casa o in remoto. Le attività della scuola non potevano essere usate per le norme anti-Covid, quindi le lezioni sono caricate sull'applicazione Stream e inserite in canali della piattaforma Teams. Il docente di italiano/ed.civica i bambini hanno prodotto, durante le lezioni in piccoli gruppi, un testo regolativo sulle norme anticovid condiviso su Teams. Gli alunni di matematica hanno realizzato una presentazione in PowerPoint e gli alunni di tecnologia hanno scritto dei programmi a blocchi sul sito di Microbit, poi caricati su cartelle condivise della classe su Teams. I bambini della classe collegando il Microbit. Microbit non ha il sensore di prossimità, la programmazione ha messo in gioco una vasta gamma di abilità: il pensiero creativo, la dinamica, l'elettronica e la programmazione, l'attitudine a risolvere problemi logici. Queste abilità laboratoriali hanno agevolato l'acquisizione delle Digital hard skills (gli alunni sanno usare programmi e pacchetti informatici, usano il cloud, hanno consolidato la conoscenza di linguaggi di programmazione a blocchi e sanno editare video autoprodotti) e delle Digital soft skills (le capacità di problem solving e di risoluzione dei problemi tecnici nonché competenze più di tipo relazionale e comportamentale nel lavoro collaborativo). I bambini hanno rispettato l'Istituto nel rispetto del suo regolamento). I bambini hanno utilizzato la Tecnologia passivamente e che può aiutarci a risolvere i problemi. Come ne comprendiamo il funzionamento.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Le spille Meccaniche sono i più piccoli gli strumenti che sta nell'aver progettato utilizzando la tecnologia per superare la difficoltà data.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Ad oggi, le spille Meccaniche conta circa 200 utenti.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Per il momento il progetto viene utilizzato su Teams.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Non ancora

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Raggiunto lo scopo di far contribuire le spille andrebbero affinate perchè, per superare le interferenze presenti nell'ambiente di lavoro, per i bambini un nuovo kit programmabile.

Durata progetto/project duration: 3 mesi per la realizzazione

Risultati ottenuti/Results: Microbit non ha il sensore di prossimità quindi la sua programmazione ha messo in gioco una vasta gamma di abilità: il pensiero creativo, il design, la dinamica, l'elettronica e la programmazione, l'attitudine a risolvere problemi logici. Queste abilità laboratoriali hanno agevolato l'acquisizione delle Digital hard skills (gli alunni sanno usare programmi e pacchetti informatici, usano il cloud, hanno consolidato la conoscenza di linguaggi di programmazione a blocchi e sanno editare video autoprodotti) e delle Digital soft skills (le capacità di problem solving e di risoluzione dei problemi tecnici nonché competenze più di tipo relazionale e comportamentale nel lavoro collaborativo).

comportamentale nel lavoro collaborativo attraverso la piattaforma di Istituto nel rispetto del suo regolamento). I bambini hanno compreso che l'uomo non subisce la Tecnologia passivamente e che questa può aiutarci a risolvere problemi vicini e concreti quando ne comprendiamo il funzionamento.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Celino

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Chiara

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Sicuramente sì

difficoltà pratiche
modo proattivo
compagni più p
problema, senza
orgogliosi del s

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/content/la-distanza-che-unisce>