

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE 2015

MODULO DI PARTECIPAZIONE

Compilate il modulo in tutte le sue parti in stampatello.

Il modulo dovrà pervenire via e-mail all'indirizzo info@gjc.it
o per posta o via fax entro il 31 luglio 2015 a:

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE
Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102
00174 Roma
ITALY

Fax: +39-06-42000442

URL di origine: <http://www.gjc.it/2015/it/node/1316>

1. Nome del progetto:

Lego & Logo tra giochi logici, pensiero computazionale, flipped classroom, web sicuro e creatività

2. Indicate alcune parole chiavi che meglio caratterizzano il vostro progetto (max 8 parole). Queste parole chiavi saranno inserite in banca dati e nel motore di ricerca del sito web del "Global Junior Challenge" (vi consigliamo di evitare parole troppo generiche come "internet" e "web")

lego, logo, flipped classroom, giochi logici, coding, creatività, pensiero computazionale, web sicuro

3. Paese: Città/Regione: **Latina / Lazio**

4. Nome dell'organizzazione che presenta il progetto: **scuola**

5. Tipo di organizzazione

- Scuola**
- Università
- Istituzione pubblica
- Istituzione privata
- Società
- Associazione
- Centro di ricerca
- Istituzione culturali (fondazioni, musei, gallerie e simili)
- Altro, specificare:

6. Coordinatore del progetto (persona con la quale comunicheremo per ulteriori informazioni e conferma di partecipazione):

- Nome e Cognome: **Linda Giannini**
- Indirizzo: **Via Milano 73 scala E – 04100 Latina**
- Telefono: **328 9446653** Fax: **0773 664047**
- Indirizzo E-Mail: calip@mbox.panservice.it

7. Il Progetto ha un sito Web?

<http://blog.edidablog.it/edidablog/didatticanuova/> -
<http://www.descrittiva.it/calip/1415/schedaCODE-LT.pdf> -
<http://www.descrittiva.it/calip/1516/segni-di-segni14-15.pdf> -
http://www.descrittiva.it/calip/1415/percorsi_lego.htm

Alcuni approfondimenti pubblicati su Bricks

- Tre lustri di mondi attivi, tra ambienti e ricordi**
<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=5759>
- Didattica Nuova: un cammino lungo un primo tratto di sperimentazione**
<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=3946>

Legge sulla privacy:

I tuoi dati personali saranno trattati dalla Fondazione Mondo Digitale con sede in via Umbria 7, 00187 Roma, Italia, conformemente agli artt. 10 e 11 della Legge 675/96. Il responsabile del trattamento è il Prof. Gennaro Sangiuliano, Presidente della Fondazione Mondo Digitale. I tuoi dati personali non saranno forniti a nessun altro senza il tuo previo consenso, eccetto a partner interessati al tuo progetto per eventuali contatti.

In qualunque momento puoi contattare la Fondazione Mondo Digitale ed il suo Presidente per esercitare i tuoi diritti, come dichiarato nell'art. 13 della Legge 675/96.

Per partecipare al Global Junior Challenge devi acconsentire al trattamento dei dati personali.

- Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali**

8. Selezionate la categoria di appartenenza del Vostro Progetto:

1) Educazione Giovani. Indica la fascia di età degli utenti:

- Educazione fino a 10 anni**
- Educazione da 11 a 15 anni
- Educazione da 16 a 18 anni
- Educazione da 19 a 29 anni
- Inserimento dei giovani nel mondo del lavoro
- ICT per l'integrazione degli immigrati/rifugiati
- ICT per la sostenibilità ambientale
- Applications for civic and social innovation

9. Descrivete il vostro progetto in una frase:

Giochi logici, pensiero computazionale e creatività in ambienti sicuri di apprendimento

10. Descrivete brevemente (max 2000 caratteri) i punti salienti del vostro progetto (incluso come è nata, come è stata sviluppata l'idea e chi oggi realizza il progetto):

Il progetto, che è una naturale evoluzione di Pinocchio 2.0, rappresenta anche un viaggio condiviso con scuole dall'infanzia alla secondaria di secondo grado mediante l'esplorazione di ambienti e metodologie diversi. Di recente è stato inoltre inserito nella Sperimentazione dell'azione Smart Future descritta nell'articolo pubblicato sulla rivista BRICKS "Didattica Nuova: un cammino lungo un primo tratto di sperimentazione" Didattica Nuova: un cammino lungo un primo tratto di sperimentazione

<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=5759>

La sperimentazione ha, dunque, previsto anche l'adozione del metodo EAS (Episodi di Apprendimento Situato) e nella sua applicazione nel contesto tecnologico della suite SAMSUNG. Ciò ha anche consentito di verificare come l'EAS impatti sul curriculum scolastico.

I soggetti che hanno aderito al progetto hanno preso parte ad eventi e micro percorsi condivisi come quelli qui di seguito elencati (indicativamente e seguendo l'ordine alfabetico):

- eco schools**
- eno tree planting day**
- eTwinning**
- europa code week**
- europa robotics week**
- orto a scuola**
- percorso soave - soave kids**
- programma il futuro**
- rome cup**
- salva la goccia**
- smart family e web sicuro**
- sperimentazione smart future: didattica nuova**

DOCUMENTAZIONE ON LINE

<http://blog.edidablog.it/edidablog/didatticanuova/> -

<http://www.descrittiva.it/calip/1415/schedaCODE-LT.pdf> -

<http://www.descrittiva.it/calip/1516/segni-di-segni14-15.pdf> -
http://www.descrittiva.it/calip/1415/percorsi_lego.htm

Alcuni approfondimenti pubblicati su Bricks

- Tre lustri di mondi attivi, tra ambienti e ricordi**
<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=5759>
- Didattica Nuova: un cammino lungo un primo tratto di sperimentazione**
<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=3946>

11. Da quando è funzionante il vostro progetto? (sono ammissibili solamente i progetti già funzionanti al 31 Dicembre 2014)
mm/aaaa **10/2012**

12. Obiettivi ed elementi di innovazione

Quali sono gli obiettivi specifici del progetto e quali sono i mezzi usati per raggiungerli? (max. 2000 caratteri)

- raccogliere, elaborare, interpretare dati**
- descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni**
- sviluppare capacità di comunicazione intenzionale e creativa**
- presentare ad esterni i risultati dei percorsi**
- conoscere, padroneggiare e confrontare i media comunicativi a livello personale e sociale;**
- innovare la didattica delle materie scientifiche tramite pratiche che fanno largo uso delle ICT, dal blog al social network;**
- stimolare gli insegnanti all'uso delle ICT e fornire il supporto necessario per la loro formazione in questo ambito;**
- mantenere il contatto tra la scuola e la ricerca didattica in diversi ambiti con particolare attenzione all'informatica e alle discipline scientifiche (matematica, fisica, chimica, biologia...);**
- sviluppare capacità espressive ed artistiche attraverso la costruzione di oggetti,**
- comprendere il senso di appartenenza ad una comunità virtuale;**
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, con particolare riferimento alla cooperazione a livello locale e virtuale;**
- favorire l'introduzione di una didattica nuova che usa in modo versatile una molteplicità di mezzi tecnologici, di linguaggi e di codici;**
- favorire attraverso l'uso dei media, processi di tipo conoscitivo, di socializzazione, di sviluppo e potenziamento di capacità logiche operative;**
- ridefinire le forme essenziali del processo di alfabetizzazione sulla base delle nuove esigenze quali quelle poste dall'evoluzione tecnologica;**
- favorire il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed educare alla lettura della complessità;**
- abbattere le barriere geografiche, attraverso la comunicazione telematica.**

Mezzi utilizzati (indicativamente ed in ordine alfabetico):

- apps di google**
- bee bot e blue-bot (bluetooth floor robot)**
- blog**
- crayon physics**
- e-mail e mailing list**
- kit lego della mindstorm**
- <http://code.org/>**
- mattoncini lego “tradizionali”**
- programma il futuro**
- scratch**
- skype**
- software micromondi**
- story visualizer**
- tablet**
- web 2.0**
- web whiteboard**

13. Risultati

Ad oggi, quali sono i risultati raggiunti dal vostro progetto e quali sono i criteri per valutarli? (max. 2000 caratteri)

Il progetto crea una comunità per l'apprendimento e lo sviluppo di competenze logiche e tecnologico-scientifico mediante la verticalizzazione di progetti che prevedono l'attuazione di ambienti e laboratori di coding congiuntamente a quelli di robotica (il tutto in orario curricolare) . L'iniziativa è rivolta ai tre ordini scolastici costituenti il nostro Istituto: INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA. In alcune occasioni le esperienze sono estesi anche alle scuole secondarie di primo e secondo grado -italiane e straniere- che da anni condividono con il nostro istituto molteplici percorsi educativi e didattici aventi per oggetto lo studio e la ricerca sul campo della logica, del pensiero computazionale e della robotica come sintesi di scienza e di tecnologia, ma anche come idea/concetto riflesso nell'immaginario collettivo degli studenti. Ogni docente ha potuto valutare i propri studenti nelle maniere più diverse a seconda dell'ordine scolastico.

Quanti utenti interagiscono con il progetto mensilmente e in quale modo? (max. 500 caratteri)

- bambine/i [infanzia, primaria]**
- adolescenti [sec. primo e secondo grado]**
- docenti [dall'infanzia all'università]**
- genitori**
- esperti osservatori esterni [enti di ricerca, università, ...]**
- oltre 1000 persone su Facebook;**

- oltre 1000 soggetti si incontrano in presenza [aule scolastiche, convegni, workshop, meeting, corsi di apprendimento/formazione] e/o mediante vie di comunicazione sincrona/asincrona costruendo così ponti, reti.

14. Sostenibilità:

Indicate la durata complessiva del progetto:

- Meno di 1 anno
- Da 1 a 3 anni
- Da 3 a 6 anni
- Più di 6 anni**

Indicate il costo di massima del vostro progetto (in Euro)

- Meno di 10.000 Euro**
- Da 10.001 a 30.000 Euro
- Da 30.001 a 75.000 Euro
- Da 75.001 a 500.000 Euro
- Più di 500.000 Euro

Come è finanziato il vostro progetto?

- Vendita di servizi o prodotti
- Finanziamenti pubblici o privati
- Onorari
- Pubblicità
- Commissioni
- Sponsorizzazioni

Altro, specificare: il progetto non ha finanziamenti economici ed allo stesso tempo ha avuto delle donazioni (in termini di tecnologie) da parte di aziende

Ad oggi il vostro progetto si auto-finanzia?

- Si, Da quanto tempo? da sempre**
- No, quando prevedete che diventi autosufficiente? _____

15. Trasferibilità

Il progetto è stato replicato/adattato altrove?

- No**
- Sì, dove? In che modo?

Che cosa possono imparare altri soggetti dal vostro progetto?

Che la partecipazione al progetto, non vincolata all'età e al genere, ha fatto nascere gruppi di lavoro dove ognuno ha potuto e può dare un contributo originale. Inoltre che l'utilizzo delle ICT ha consentito:

- la documentazione delle attività svolte in tempo reale;
- la comunicazione continua fra docenti, famiglie, territorio e comunità tramite tutti gli strumenti a disposizione (mailing list, blog, chat, social network);
- la visibilità delle attività con la partecipazione continua ad eventi e convegni;
- il contatto continuo con la ricerca nell'ambito della robotica e della didattica;
- la diversità di competenze che il progetto ha messo in relazione ha portato ad un arricchimento reciproco continuo.

Siamo disponibili ad aiutare altri soggetti a sviluppare progetti o a migliorare progetti esistenti.



