



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Coding & Robotica

Coding & Robotica

Nome della scuola: IC Valle del Conca (Rimini)

Paese: Italia


Regione: Emilia Romagna


Città: Rimini


Link al Video di presentazione: <https://animoto.com/play/NpbwSmFgBRrYESPjjTpJOQ>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Il progetto ha lo scopo di far conoscere le potenzialità della robotica educativa anche attraverso le tecniche di apprendimento attivo e attraverso la conoscenza e nell'analisi del ruolo delle tecnologie nell'educazione ed uso consapevole del web. Le competenze digitali sono prontamente utilizzabili nella quotidianità, sia in ambito scolastico che in quello digitale di coding usando anche approcci visuali e interattivi. Gli strumenti online e offline, presentazioni interattive e giochi sono strumenti educativi. La sfida dell'innovazione educativa è legata al cambiamento tecnologico e delle conseguenze che esso comporta. È importante di considerare una dimensione ampia, legata al fatto che le tecnologie, direttamente o indirettamente, influenzano la vita delle persone. Il bisogno crescente di dare agli studenti metodi di apprendimento che rendano in grado di rapportarsi efficacemente con la complessità del mondo complessa. Alla scuola si richiede di dare risposte che siano inclusive e di scuola per tutti. Il progetto si ripropone di essere realizzato utilizzando strategie innovative e inclusive. La scuola è un ambiente creativo dotato di pc portatili e tablet. Ospita studenti con livelli di difficoltà crescente. Il lavoro è stato svolto attraverso il peer tutoring ha permesso di raggiungere obiettivi per tutti i partecipanti. Il forte impatto inclusivo del coding e delle tecnologie digitali e allo stesso tempo quelle relazionali e sociali sono state fatte attraverso giochi online (Kahoot, Quizizz, Socrative). La programmazione visuale a blocchi ha fatto sì che una vera e propria scrittura di programmazione sia stata possibile per gli studenti. Molti altri tools online sono stati utilizzati (carte digitali, breaking news, votazioni). Un obiettivo è quello di acquisire competenze digitali e di problem solving in modo critico. Ciò significa non solo far acquisire competenze

dell'informazione (TSI), ma anche stimolare l'interesse nei confronti della programmazione, allo scopo di facilitare l'acquisizione di competenze logico-computazionali. Durante il percorso formativo gli studenti hanno utilizzato il debugging (la correzione degli errori) come strumento metacognitivo per capire il processo degli algoritmi e per essere consapevoli di come il coding può incentivare la creatività e l'innovazione. Uno degli aspetti fondamentali del progetto è stata la disseminazione di buone pratiche: <https://sway.office.com/PhWKT0gJrDo2msHx> "Il coding è per tutti, come la scuola" dice Alessandro Bogliolo, Professore di informatica applicata all'Università di Urbino. Questo progetto è stato costruito sperimentando attività di coding unplugged (offline) trasformandole poi in tecnologiche. Ci siamo avvalsi di piattaforme già dotate di risorse interne come code.org e programmailfuturo, ma anche di software creativi come Scratch. Abbiamo creato una classe virtuale e verificato gli avanzamenti dei membri della classe. Gli studenti, giocando, hanno realizzato i loro prodotti multimediali inserendoli, di volta in volta, nel padlet del progetto. Abbiamo conosciuto robot educativi programmabili (Coko, Mind, Doc), ma li abbiamo anche costruiti noi (Lego WeDo, RoboMaker). Abbiamo cominciato a imparare a programmare e poi abbiamo cominciato ad inventare le nostre app. La tecnologia non si fruisce passivamente, ma si crea e l'intento di questo progetto è stato proprio di gettare le basi perché siano le nuove generazioni ad inventare cose nuove utili per l'umanità.

Allegati:  [Giochiamo con CodyColor](#) [1]

 [Valutazione](#) [2]

 [Disegni con Mind](#) [3]

 [premi eTwinning](#) [4]

 [Cody Rokey](#) [5]

Disciplina/e Insegnata:

sostegno

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](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/coding-robotica-0>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/13_codycolor_0.jpg

[2] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/5_kahoot_0.jpg

[3] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/11b_collage_disegni_mind_0.jpg

[4] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/32_premi_0.jpg

[5] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/15_codey_rocky_0.jpg