



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > MAKER CHALLENGE

MAKER CHALLENGE

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Arcangelo Pignatone

Regione/Region: Sicilia

Paese/ Country: Italia

Città/ City: CALTANISSETTA

Descrizione del progetto/Describe the project : Destinatari: Scuola secondaria di I° grado dell'I. C. "D. Pignatone"
Descrizione progetto educativo: Sono stati coinvolti tutti i docenti della scuola secondaria, sia nel momento della votazione degli elaborati, sia in occasioni di continuità e orientamento con la scuola media. I docenti della Scuola Secondaria hanno spiegato, nel ruolo di tutor, agli studenti i principi dei prototipi e i principi di funzionamento degli stessi. Il progetto è condiviso, inoltre, con l'intera cittadinanza. La missione del progetto è di compiti che portano loro ad imparare mentre stanno svolgendo un compito predefinito o meta (goal) da raggiungere e che costituisce una sfida per lo studente per apprendere. Con il termine "Challenge" si intende un compito agonistico. Il progetto: Il progetto MAKER CHALLENGE è un progetto ed è inquadrato nell'ambito di più settori, come il Maker Education, con un ampio raggio, espressa attraverso lo Storytelling e il Design Thinking nell'ambito STEAM. Sono state svolte 3 edizioni, attualmente in corso. Il tutto è ospitato su <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/challenge/> e <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/maker-challenge/> e <https://laboratorioscientifico.wordpress.com/maker-challenge/> ed è articolato in tre sezioni: REGOLAMENTO, REGOLA DI GIOCO e CHALLENGE Realizzazione: Nel "Regolamento" sono presenti i link di iscrizione, esempi guida e il Padlet per ospitare i lavori realizzati dai ragazzi. Il forms per le "Iscrizioni" è sviluppato con Google Forms e si registrano alla Challenge. Il link "Evento Maker Challenge" è nella sezione Pubblicazione documentari, che ospita la pubblicazione collegata al profilo Instagram MAKER CHALLENGE Arcangelo PIGNATONE, attraverso i quali è possibile visualizzare i lavori che totalizza più visualizzazioni vince la Challenge! R

di inclusività; sviluppo delle capacità di imprenditorialità e delle competenze digitali attraverso l'uso di open source. Strumenti utilizzati: Strumenti come Smartphone, Videocamere digitali, PC, Touch Board, robot e droni programmabili con linguaggio Scratch attirano tantissimo gli alunni e sono serviti per sviluppare le 8 competenze in chiave europea. Metodologie didattiche innovative: realizzare una Challenge a Scuola stimola i ragazzi nello sviluppare dei prototipi sempre più belli per competere con i compagni. La Flipped Classroom ha permesso di portare a termine i lavori dei ragazzi anche da casa. Il BYOD è stato utilizzato sia per realizzare le videoclip di ciascun progetto e sia per programmare robot e droni. Altre metodologie utilizzate sono state il Project work, per pianificare e progettare i prototipi, la metodologia del learning by doing e il cooperative learning. Replicabilità e sostenibilità: La Buona Pratica implica bassi costi facilmente sostenibili ed è replicabile nei diversi cicli scolastici. Link al progetto:

<https://drive.google.com/file/d/19nr7uVJSKXgpsalEGKM7yFV1HZIm30QY/view?usp=sharing>

Link al video: <https://drive.google.com/file/d/1IEiBeg49TqilQHgm-6WdYCMuvqkDRZDx/view>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/1IEiBeg49TqilQHgm-6WdYCMuvqkDRZDx/view>

<https://drive.google.com/file/d/19nr7uVJSKXgpsalEGKM7yFV1HZIm30QY/view?usp=sharing>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

<https://www.instagram.com/makerchallenge/>

<https://www.youtube.com/watch?v=AAU311111111>

<https://www.metooo.io/e/maker-challenge/>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

<https://www.instagram.com/makerchallenge/>

<https://www.youtube.com/channel/UC1111111111>

<https://drive.google.com/file/d/19nr7uVJSKXgpsalEGKM7yFV1HZIm30QY/view?usp=sharing>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: La Buona Pratica

source. Ragazzi

cartone, legano

presenti in Is

tramite inter

Scratch che

animazioni,

OpenOffice,

Impress dot

standard inte

(BYOD). I D

studenti, col

collaborazio

iscriversi alla

classificano,

replicabili co

virtuali, le pr

può essere u

Youtube e In

sono concre

spirito di imp

STEAM senza disparità di genere. Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e favorisce l'inclusione nella comunità scolastica, è facilmente replicabile in ogni ordine e grado scolastico e sarebbe bello poterlo insegnare ai ragazzi dei paesi in via di sviluppo.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?:

La spinta al lavoro agonistico ed è stato n lavoro. Si è cicli prima c settori molt generale, la è quello di t informazioni rappresentati utili per inn iniziative ch nel progetto individuati c a Rimini. La competenza valorizzato ha riconos ha costruito ragazzi. Dic costituendo Didattica de programma Didattica de day condott scuola.

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?What are the technological aspects of the project?:

Per ragioni tecnologiche sia l'insieme tecnologie p Edmodo. Al per permette considerare introducend tendono ad consiste nel proprietà int comunicativ generare m competenze è avvertita la capaci di aff formazione comunità La aiutano a vi grado di imp fundamenta modo da sti

<https://laboratorioscientifico.wordpress.com/maker-challenge-2019/> che è la sintesi dei suggerimenti forniti dai membri della comunità negli ultimi tre anni scolastici. La pratica Gli studenti hanno sviluppato un repertorio condiviso di risorse: presentazioni delle esperienze, videoclip. La condivisione di risorse utili su bacheche virtuali e sui social è una delle chiavi del successo della comunità scolastica e prefigge l'obiettivo di attrarre nuovi membri nella comunità.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :

I protagonisti della scuola secondaria di primo grado di Prato nel biennio 17/18 e 18/19 sono stati i docenti e il momento del progetto è stato il momento dell'orientamento e del ruolo di tutor, il funzionamento dell'intera cittadinanza ha ottenuto il premio <https://www.informazione.it> l'edizione 2017/18 <https://www.youth.it> E' in fase di ricerca finanziamenti dalla sezione Secondaria

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Gli eventi sono stati organizzati su <https://www.facebook.com/laboratorioscientifico> es.: <https://www.youtube.com/watch?v=...> <https://www.instagram.com/laboratorioscientifico> <https://www.linkedin.com/company/laboratorioscientifico> Challenge <https://www.youtube.com/watch?v=...> alunni. Nel <https://www.youtube.com/watch?v=...> realizzate

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

Il progetto nasce durante la terza media del nostro istituto <https://laboratorioscientifico.wordpress.com> Challenge è stata estesa a <https://laboratorioscientifico.wordpress.com> la Challenge è stata ospitata nel sito <https://www.youth.it> corso un'edizione speciale finanziamenti FSE PO <https://laboratorioscientifico.wordpress.com>

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:

Le scelte tecnologiche descritte nel progetto sono state adottate dall'anno scolastico 2016/17. E' sempre un progetto tuttora attiva. La comunità scolastica ha molte partecipazioni durante gli anni scolastici e l'aggiornamento della piattaforma è in corso. Il trasferimento di tutti i contenuti e strumenti per la generazione di contenuti e pubblicazione di materiale multimediale. Le soluzioni che possano fare estendere il progetto sono: farlo diventare Prato e che possano attenzionare gli alunni

Allegati/Attachments:  PROGETTO MAKER CHALLENGE [1]

Durata progetto/project duration:

Solitamente la Buona pratica viene realizzata nell'arco di 75-80 giorni e parte nel mese di marzo per concludersi verso metà maggio. La struttura della pratica è suddivisa in 15 fasi

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

privato cittadino e docente

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/maker-challenge-0>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/progetto_3_0.pdf