



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > MAKER CHALLENGE

---

## MAKER CHALLENGE

**Nome della scuola:** IC Don L Milani

**Paese:** Italia

**Regione:** Sicilia

**Città:** Caltanissetta

**Link al Video di presentazione:** <https://drive.google.com/file/d/1IEiBeg49TqilQHgm-6WdYcMuvqkDRZ>  
<https://www.youtube.com/watch?v=AxpTajvyOXs&list=PL1iu19EBvu2V>

**Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo:** Destinatari: Scuola secondaria di 1° grado  
Descrizione progetto educativo: Sono stati...  
scolastica, sia nel momento della votazione...  
occasioni di continuità e orientamento con...  
Secondaria hanno spiegato, nel ruolo di tut...  
dei prototipi e i principi di funzionamento de...  
condiviso, inoltre, con l'intera cittadinanza...  
compiti che portano loro ad imparare menti...  
predefinito o meta (goal) da raggiungere e...  
studente per apprendere. Con il termine "C...  
agonistico. Il progetto: Il progetto MAKER C...  
ed è inquadrato nell'ambito di più settori, co...  
ampio raggio, espressa attraverso lo Storyt...  
ambito STEAM. E' ospitato su <http://www.is>  
1348-9/progetto-maker-challenge.htm su  
<https://laboratorioscientifico.wordpress.com>  
<https://laboratorioscientifico.wordpress.com>  
sezioni: REGOLAMENTO ISCRIZIONI EVI...  
"Regolamento" sono contenuti l'articolarior...  
Padlet per ospitare lo Storytelling degli hon...  
"Iscrizioni" è sviluppato con un Survey, attr...  
Challenge. Il link "Evento Maker Challenge...  
Pubblicazione documentari, che ospita la C...  
profilo Instagram MAKER CHALLENGE, at...  
realizzate dagli alunni. La clip che totalizza...  
ottenuti: Miglioramento grado di inclusività;  
competenze digitali attraverso open source

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 che gli permettano di 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. Replicabilità e sostenibilità: La Buona Pratica implica bassi costi facilmente sostenibili ed è replicabile nei diversi cicli scolastici.

**Allegati:**  [PROGETTO MAKER CHALLENGE](#) <sup>[1]</sup>

**Disciplina/e Insegnata:**

Scienze Matematiche nella Scuola Secondaria di I° grado

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://www.gjc.it/content/maker-challenge>

**Collegamenti**

[1] [https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/progetto\\_3.pdf](https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/progetto_3.pdf)