

The Girls' Games

Il gruppo

Le ragazze delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado "Europa":

Ariana Iarisa Moraru
Beatrice Boschiero
Beatrice Lunardi
Deborah Milan
Emma Miglioranza
Francesca Moses
Ilary Pesce
Isabella Gobbo
Linda Rosson
Lucia Fornaini
Sara Gomiero
Sophie Mancon

.....
seguite dalle prof:
Emma Gasperini
Franca Baratella



Analisi delle esigenze

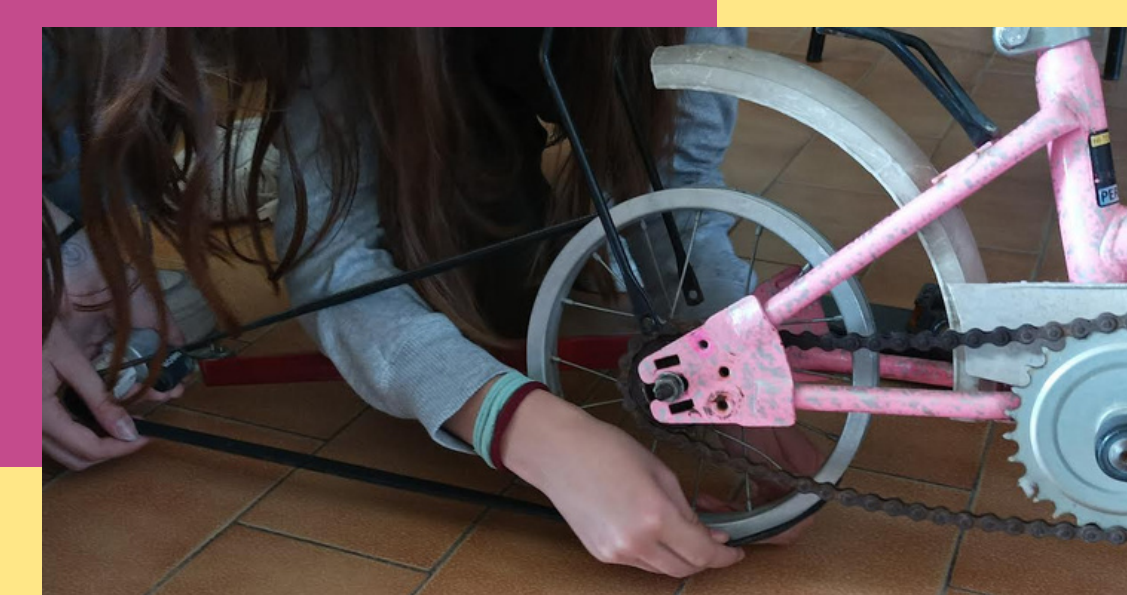
La nostra scuola è stata coinvolta in un progetto per rendere fruibile un'area degradata di Zero Branco. Si tratta di un'ex area produttiva, chiamata Gioppato, che si trova vicino al centro della nostra città e che vorremmo trasformare in un parco, cioè uno spazio agibile a tutti. Per sostenere l'idea tutte le classi si sono fatte coinvolgere per renderlo come se lo immaginavano; anche noi con il concorso a cui stiamo partecipando abbiamo deciso di dare il nostro contributo!

Soluzioni proposte

Le nostre idee si sono incentrate sul benessere della nostra società/comunità, pensando soprattutto alle famiglie. Mentre i bambini si divertono, i genitori per tenersi in forma, salgono su una bicicletta che mette in moto i loro giochi; fanno due cose diverse ma legate e si divertono insieme. Per promuovere uno stile di vita più sano e sostenibile ci è venuta in mente una bicicletta collegata a una dinamo e ad un contatore, che misura quanta energia elettrica viene prodotta. Il punteggio migliore potrebbe essere pubblicato in una tabella visibile a tutti, in ogni momento. Un'altra idea potrebbe essere quella di usare l'energia solare, per rendere i lampioni ecologici.



Idee sviluppate



1. Cavallino a bicicletta

Pensiamo che il progetto della bicicletta sia una buona idea, perché oltre a fare divertire i bambini, allena i genitori.

Il gioco consiste nel far pedalare una persona, facendo in modo che la giostra accanto inizi a girare. Per studiare il meccanismo è stata utilizzata una vecchia bicicletta per bambini. Quando il progetto ha preso forma ne è stato fatto un modellino.

Per simulare il movimento della pedalata è stato utilizzato un motorino controllato da una scheda Arduino.

2. Giostra ecologica

La giostra ecologica è un gioco che sfrutta l'energia generata tramite dei pannelli solari per far girare una struttura rotonda. Il punto di forza di questa idea è che bambini e ragazzi si possono divertire nel rispetto dell'ambiente perché l'energia utilizzata è pulita e rinnovabile.

Il gruppo si è impegnato a dimensionare la giostra e a capire il funzionamento di circuiti e pannelli solari

