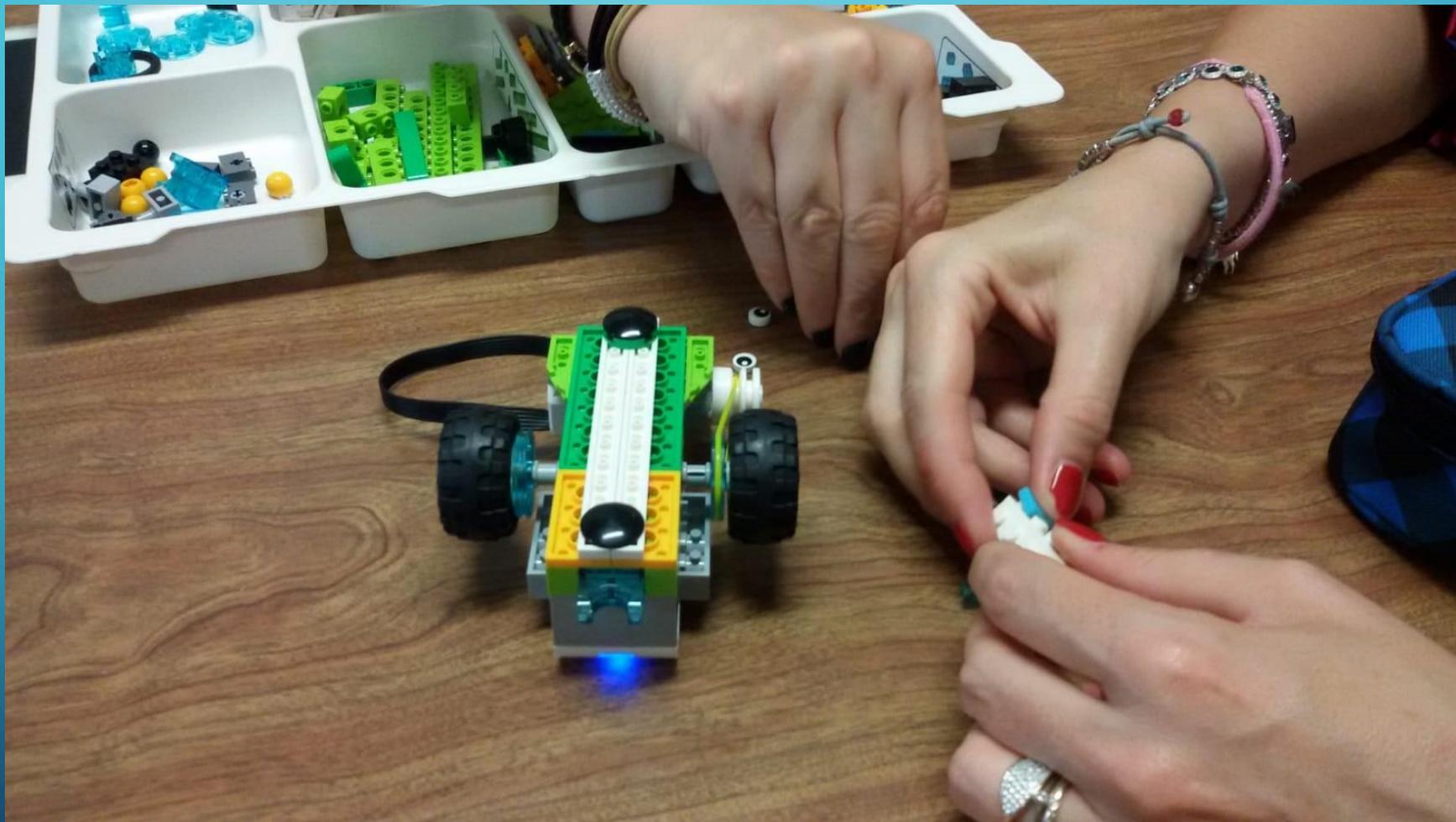


ROBOT IN RETE





"...IMPARARE A LEGGERE E SCRIVERE È UTILE A TUTTI. ED È LA STESSA COSA PER LA PROGRAMMAZIONE. LA MAGGIOR PARTE DELLE PERSONE NON DIVENTERÀ UN ESPERTO DI INFORMATICA O UN PROGRAMMATORE, MA L'ABILITÀ DI PENSARE IN MODO CREATIVO, PENSARE SCHEMATICAMENTE, LAVORARE COLLABORANDO CON GLI ALTRI [...] SONO COSE CHE LE PERSONE POSSONO USARE, INDIPENDENTEMENTE DAL LAVORO CHE FANNO ". (MITCHEL RESNICK)



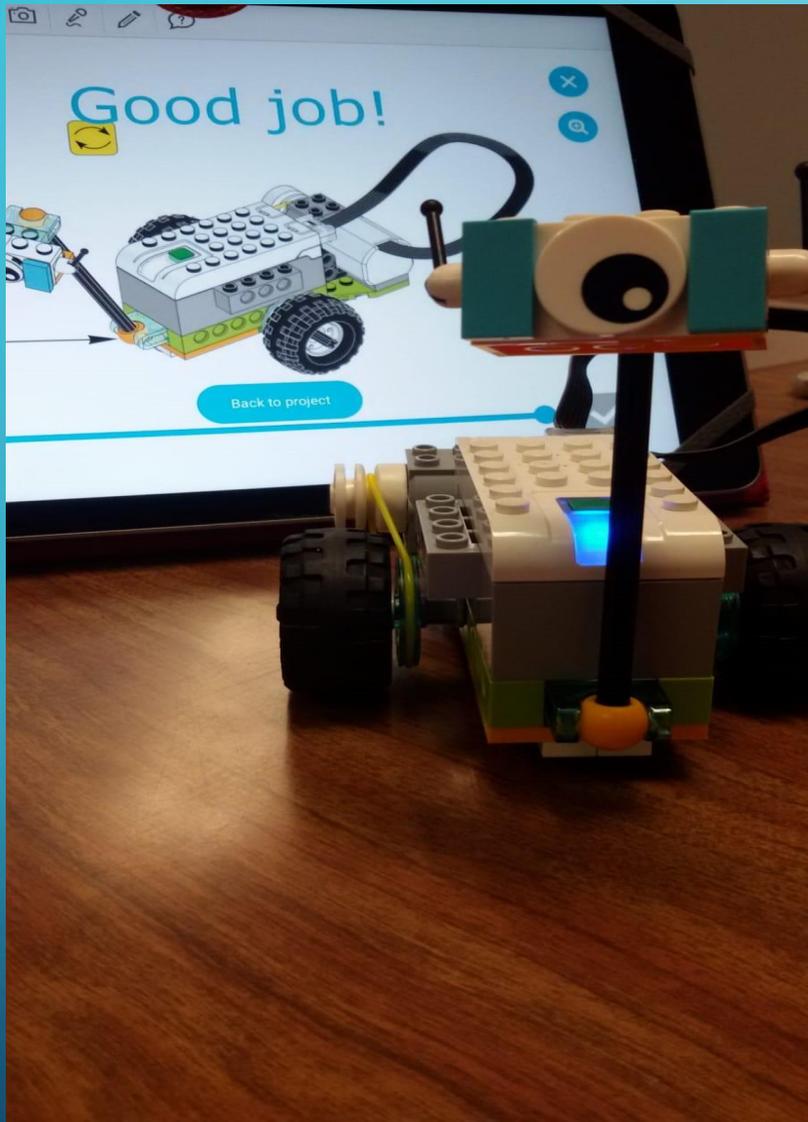
COLLABORAZIONI

- Il Comune di Vedano Olona
- L'Università di Urbino
- L'Associazione Genitori
- L'Associazione «La Nostra Famiglia»



DESTINATARI

- Gli studenti e le studentesse delle scuole primaria e secondaria di I grado dell' I.C. «Silvio Pellico» di Vedano Olona, suddivisi in 5 moduli



MARINA FAVARETTO - ANNO SCOLASTICO 2018/2019

MODULO 1 - "ROBOT IN RETE"

Percorsi di sviluppo del pensiero computazionale, realizzati attraverso iniziali attività unplugged, caratterizzate da spunti ludici ed esperienziali e, successivamente, improntati sull'uso di semplici linguaggi visuali utilizzabili per "dar vita" ad un robot.

DESTINATO A

19/25 alunni di classe prima e seconda della Scuola Primaria,
per 30 ore

PERIODO DI SVOLGIMENTO

GIUGNO 2019 – 30 ore suddivise in ...incontri di 4 ore ciascuno

MODULO 2 - "ROBOT IN RETE"

Percorsi di sviluppo del pensiero computazionale, realizzati attraverso iniziali attività unplugged, caratterizzate da spunti ludici ed esperienziali e, successivamente, improntati sull'uso di semplici linguaggi visuali utilizzabili per "dar vita" ad un robot.

DESTINATO A

19/25 alunni di classe seconda e terza della Scuola Primaria,

PERIODO DI SVOLGIMENTO

GIUGNO 2019 – 30 ore suddivise in ...incontri di 4 ore ciascuno

MODULO 3 - "ROBOT IN RETE"

Percorsi di sviluppo del pensiero computazionale, realizzati attraverso iniziali attività unplugged, caratterizzate da spunti ludici ed esperienziali e, successivamente, improntati sull'uso di semplici linguaggi visuali utilizzabili per "dar vita" ad un robot.

DESTINATO A

19/25 alunni di classe quarta della Scuola Primaria

PERIODO DI SVOLGIMENTO

GIUGNO 2019 – 30 ore suddivise in ...incontri di 4 ore ciascuno

MODULO 4 – "ROBOT IN RETE"

- Progettare percorsi di sviluppo del pensiero computazionale, realizzati attraverso l'utilizzo di piattaforme dedicate all'apprendimento degli elementi della programmazione.
- Usare semplici linguaggi visuali utilizzabili per dare istruzioni ad oggetti programmabili. valutazione permetteranno di verificare i

DESTINATO A

19/25 alunni della Scuola Secondaria di I Grado – «Silvio Pellico»

PERIODO DI SVOLGIMENTO - future classi prime e seconde medie

SETTEMBRE 2019 – 30 ore suddivise in ...incontri di 4 ore ciascuno

MODULO 5 - "ROBOT IN RETE"

- Comunicare, informare, documentare esperienze di robotica, realizzate attraverso tipologie testuali che si avvalgono della rete
- Imparare a realizzare, implementare, aggiornare uno strumento per pubblicare opinioni, conoscenze, idee, informazioni senza prescindere dall'acquisizione delle regole di costruzione e di scrittura dello strumento stesso

DESTINATO A 19/25 alunni della Scuola Secondaria di I Grado – «Silvio Pellico» - future classi seconde e terze medie

PERIODO DI SVOLGIMENTO

SETTEMBRE 2019 – 30 ore suddivise in ...incontri di 4 ore ciascuno



OBIETTIVI

COERENTI con un progetto di scuola che ha la priorità di porre le studentesse e gli studenti al centro del percorso di apprendimento, rendendoli protagonisti della propria crescita

- Sviluppare il pensiero computazionale inteso come modo di pensare.
- Comprendere un problema in modo diretto;
- diventare consapevoli che esistono più soluzioni a un problema;
- comprendere l'importanza dell'errore;
- avere la libertà di sbagliare; imparare per tentativi e strategie;
- imparare dagli altri; condividere ciò che si è imparato



INDICAZIONI METODOLOGICHE

- Utilizzo del gioco come mediatore per osservare, simulare, comprendere, analizzare; della tecnologia per incuriosire, motivare;
- del lavoro di gruppo per favorire il confronto, la riflessione, il piacere di individuare, riconoscere regole per risolvere problemi.
- Le attività saranno caratterizzate dalle metodologie del Cooperative Learning e della Flipped Classroom, dall'utilizzo di piattaforme di apprendimento volte a implementare e personalizzare i percorsi didattici. L'esperienza concreta, le attività unplugged sosterranno la convinzione che si può sviluppare il pensiero computazionale anche...senza computer.



MARINA FAVARETTO - ANNO SCOLASTICO 2018/2019