

Perché la robotica educativa a
scuola?

favorisce la motivazione
l'apprendimento learner-
centered, le abilità di problem-
solving, la creatività, la curiosità
e il lavoro di squadra.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Nicola RONCHI

Piazza Risorgimento , n.c. Cellamare (BA)
Tel./Fax 0804656969

E mail: baic804003@istruzione.it -
www.istitutoronchi.it

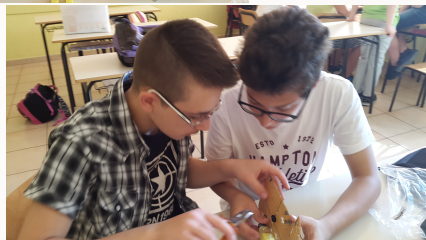
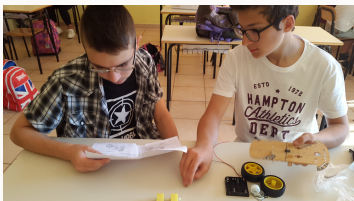
Comune di Cellamare
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Nicola RONCHI
DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. A. C. D'ALESSIO

ROBO&STEAM



LABORATORIO DI
ROBOTICA EDUCATIVA E
CREATIVA





**esperienze di Robotica - anno scolastico
2016/2017**

Cari Genitori,
a partire da quest'anno scolastico nel nostro Istituto, verrà avviato un corso sulla Robotica Educativa e Creativa.

La Robotica è una disciplina che integra conoscenze scientifiche, elettroniche, informatiche e meccaniche e permette di far lavorare in gruppo docenti e alunni per apprendere in modo divertente e creativo. Il suo scopo è quello di studiare metodi efficaci per eseguire autonomamente dei comandi in grado di risolvere dei problemi. Lo strumento che consente di raggiungere questo obiettivo è il ROBOT, ma la vera forza sta nella capacità di ragionamento di chi lo programma.

ROBO&STEAM - PROGRAMMA

L'arco temporale è febbraio - aprile . Periodicità settimanale, durata di ciascun incontro: due ore (dalle ore 15,30 alle ore 17,30). Per un totale di 10 incontri e un numero di ore complessivo pari a 20.

Breve descrizione delle singole attività e dei tempi:

- 1.Introduzione alla robotica e programmazione: alla scoperta di mBlock ; modalità di consegna progetti in google classroom (2 h) - **1 febbraio 2021**;
- 2.Un Panda Stellare !! Guarda come mi trasformo: Creazione di scenette ed effetti grafici (2 h) - **8 febbraio 2021**;
- 3.Eventi sportivi: creazione di scenette con personaggi in movimento (2 h) - **22 febbraio 2021**;
- 4.Viaggio del pappagallo: creazione di una scenetta con le istruzioni condizionali e categoria sensori (2 h) - **1 marzo 2021**;
- 5.La corsa della falena: creazione di un semplice gioco approfondendo i blocchi di programmazione già utilizzati (2 h) - **8 marzo 2021**;
- 6.La guerra dei frutti: creazione di un gioco. Introduzione alle variabili (2 h) - **15 marzo 2021**;
- 7.Alla scoperta di mBot: primi semplici test con i led e suoni (2 h) - **22 marzo 2021**;
- 8.Alla scoperta di mBot: il primo metro e la prima curva (2 h) - **29 marzo 2021**;
- 9.Introduzione al sensore ad Ultrasuoni; Esercizio pratico: Dog follow (2 h) - **14 Aprile 2021**;
- 10.Gara finale a squadre – percorso con ostacoli e a tempo (2 h) - **19 Aprile 2021** ;