



PROGETTO DI ROBOTICA EDUCATIVA

NUOVI SPAZI DIDATTICI.

Docente Giovanna Fenzi A.S.: 2020/2021



Panoramica



“In viaggio nell’Istituto” e “Viaggio nel plesso” sono state attività complesse, articolate che hanno richiesto grande sinergia tra le parti in gioco a partire dalle docenti stesse, che si sono confrontate con tecniche e tecnologie nuove e stimolanti, e dagli alunni che, emozionati, si sono affacciati al mondo STEAM con grande entusiasmo, costanza e responsabilità.





Obiettivo del progetto



Questo progetto è volto a promuovere un miglioramento della didattica attraverso l'organizzazione, condivisione e documentazione di pratiche innovative. Si vuole incentivare forme di flessibilità organizzativa e didattica come le classi aperte, laboratori...cercando di valorizzare i talenti degli studenti.

DESTINATARI

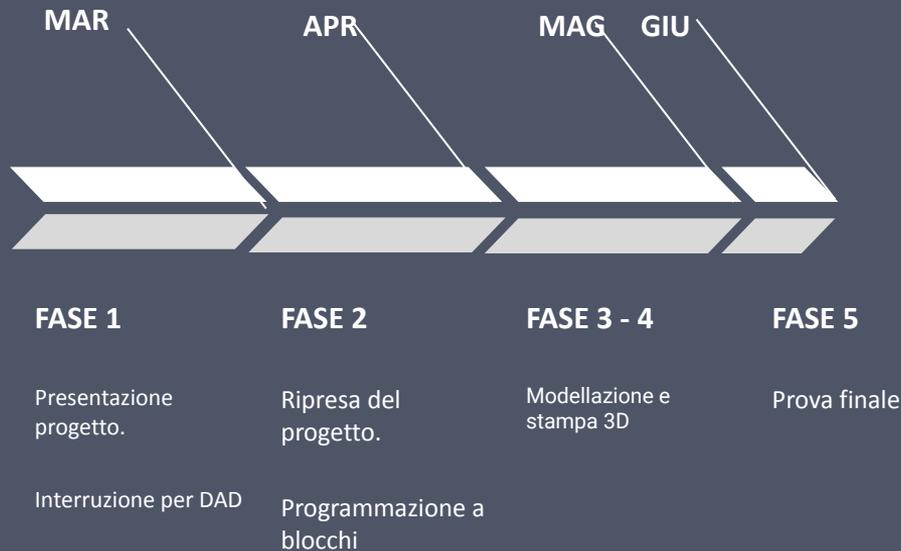
I destinatari del progetto sono stati gli alunni della classe 1^ A e 5^A della scuola Primaria di Costa.

Partendo da due livelli scolastici iniziali completamente diversi, gli alunni hanno messo in campo tutta la loro buona volontà e vivo interesse con gradi di competenza per i primi quasi nulli, per i secondi buoni sotto l'aspetto dell'utilizzo del computer, strumento ampiamente usato a causa della DAD dell'anno precedente, ma pressoché nulli sotto l'aspetto della programmazione a blocchi.



Tempistica del progetto

Fasi articolate, corpose e tempi di realizzazione molto stretti

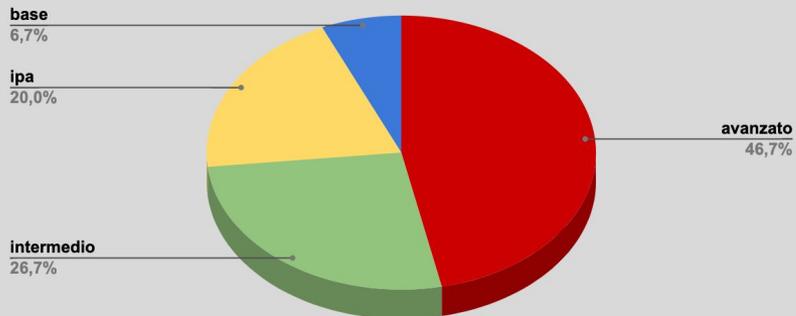


Risultati del progetto

Livelli di competenza digitale raggiunti:

RISULTATI CL.1^

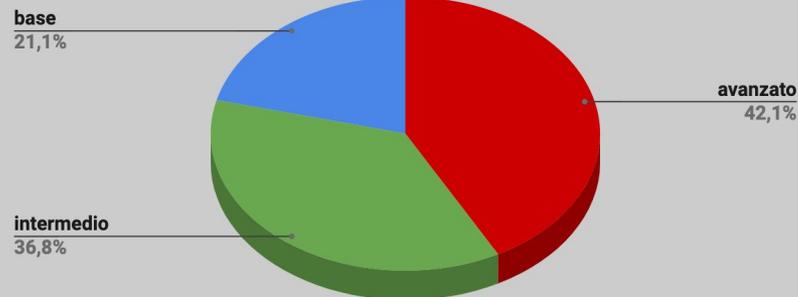
relativi al progetto



- Distinguere le diverse parti del computer e le principali periferiche; riconoscere sul desktop l'icona di un gioco e di un programma didattico.
- Eseguire semplici procedure di programmazione a blocchi.

RISULTATI CL.5^

relativi al progetto



- Pianificare, progettare, realizzare e sperimentare stringhe di programmazione a blocchi.
- Usare software e piattaforme per la progettazione e simulazione 3D.

PUNTI DI FORZA



- LABORATORIO
- STRUMENTI TECNOLOGICI DI LAVORO
- LIBERTÀ DI MOVIMENTO
- COLLABORAZIONE SPONTANEA
- SPERIMENTAZIONE IMMEDIATA
- OBIETTIVI A BREVE TERMINE
- STIMOLO DI COLLABORAZIONE STRETTA TRA DOCENTI



PUNTI DI CRITICITÀ

- GESTIONE LOGISTICA E TECNICA DELLE ATTREZZATURE
- TECNOLOGIE E SOFTWARE UTILIZZATI
- LIVELLI ETEROGENEI DI COMPETENZA DIGITALE
- PROGETTO CURRICOLARE
- TEMPI DI LAVORO



Grazie!

