IL CLUB DELLA ROBOTICA

Avvicinare gli studenti al mondo del coding e della robotica, attraverso l'utilizzo di piattaforme e programmi free che usano blocchi di codice visivi.

Aumentare le competenze digitali degli alunni avviandoli alla programmazione informatica

TECNOLOGIE INFORMATICHE E DIGITALI

Docente Daniela Caniato A.S.: 2022/2023

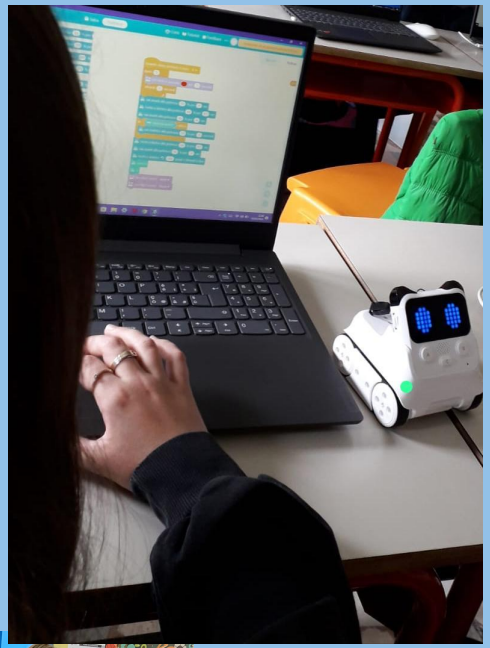
DESTINATARI

- 15 alunni delle classi 4^{e} e 5^{e} delle scuole Primarie di Costa e Arquà;
- 14 incontri da 2h;

FREQUENZA MEDIA DI 11,21 ALUNNI

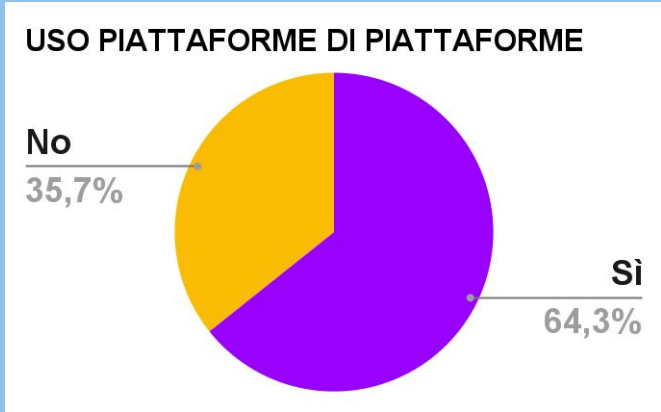
<u>RITIRI</u>:

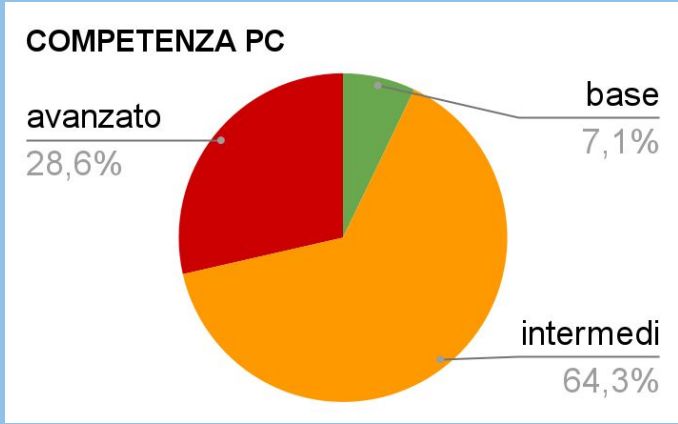
- **2 PER RAGIONI DI TIPO LOGISTICO PRIMA DEL RAGGIUNGIMENTO DELLA META' DEL CORSO**

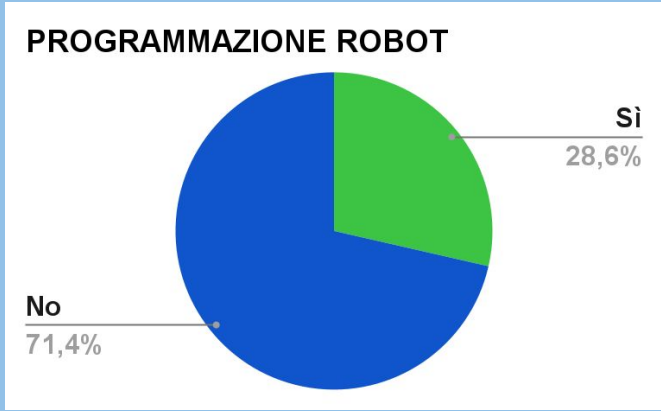


SITUAZIONE INIZIALE

TEST D' INGRESSO: 14 ALUNNI/15







ESITI PROGETTO

RISULTATO ATTESO:

pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni per un sistema informatico (Codey Rocky) al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito specifico.

indicatori di performance rilevati tramite compiti di realtà pratici registrati in classroom

INDICATORI DI PERFORMANCE SODDISFATTI

(relativamente alla media delle presenze)

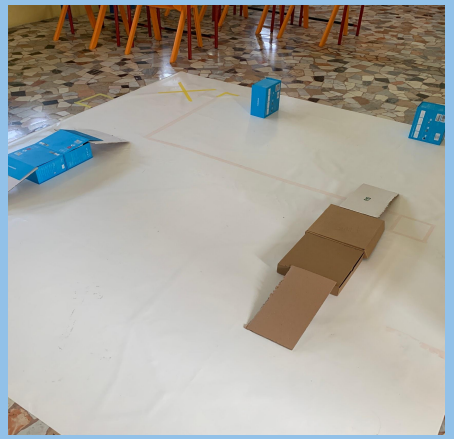
- autonomia nell'uso della piattaforma Mblock: 100%
- autonomia dell'applicazione dei principi base della programmazione a blocchi: 100%

(rilevati tramite compiti di realtà pratici registrati in classroom)

GIMKANA ROBOTICA

PUNTI DI FORZA

- LABORATORIO MOLTO ATTREZZATO
- STRUMENTI TECNOLOGICI DI LAVORO
- LIBERTÀ DI MOVIMENTO
- COLLABORAZIONE SPONTANEA E ATTIVITA' DI GRUPPO
- SPERIMENTAZIONE IMMEDIATA
- OBIETTIVI A BREVE TERMINE
- SCAMBIO COSTRUTTIVO TRA DOCENTE E ALUNNI

PUNTI DI CRITICITÀ

- FRAMMENTAZIONE DELL'ISTITUTO
- DIFFICOLTA' DI SPOSTAMENTO DELLE FAMIGLIE
- PERIODO SVOLGIMENTO CORSO
- DURATA CORSO