

A	<b>SCHEDA DI IDENTIFICAZIONE DEL PROGETTO A.S. 2019/20</b>
TITOLO PROGETTO	ROBOT... TI CHIAMO!
Responsabili	<b>CRISTINA VIOLI-LAURA BORGONOVO-FRANCESCA CONO</b>

<b>CLASSI E INSEGNANTI COINVOLTI</b>	TUTTE LE CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA "E. DE FILIPPO"
<b>FINALITA'</b>	FINALITA'
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare il Coding (programmazione informatica) in tutte le classi della Scuola Primaria "E. de Filippo"</li> <li>• Educare gli alunni al pensiero computazionale <b><i>insegnando loro a pensare in maniera algoritmica</i></b>, trovando e sviluppando una soluzione a problemi anche complessi, applicando la logica, ragionando passo a passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.</li> <li>• Introduzione di tutti gli alunni, in modo adeguato alle varie fasce di età, agli elementi che caratterizzano il Coding e la robotica educativa, ovvero: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Apprendimento per scoperta</b></li> <li>▪ <b>Utilizzo del problem solving</b></li> <li>▪ <b>Riconoscimento del ruolo positivo dell'errore</b></li> </ul> </li> <li>• Approccio di tipo sperimentale attraverso il quale ci si avvicina al mondo della programmazione e della robotica come scienza di sintesi, con attività che usano il gioco per imparare dalla sperimentazione (learning by-doing), imparare divertendosi (learning by playing) e imparare creando (learning by-creating).</li> <li>• Approccio alla didattica costruttivista, ovvero <b><i>dell'imparare facendo... e sperimentando</i></b>; gli alunni, infatti, provando e riprovando si renderanno conto degli errori e potranno correggerli ; l'errore diventa così uno stimolo per trovare nuove soluzioni.</li> </ul>

	<p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare allo sviluppo del pensiero computazionale;</li> <li>• Saper utilizzare i comandi del robot per esplorare lo spazio</li> <li>• Saper interagire con il robot, per ottenere il comportamento adeguato alla situazione;</li> <li>• Rafforzare la lateralizzazione</li> <li>• Confrontarsi, scambiare idee e opinioni, ipotizzare, sperimentare, verificare</li> <li>• Promuovere l'apprendimento attraverso il fare</li> <li>• Favorire lo sviluppo delle competenze relazionali e organizzative dei bambini</li> <li>• Sviluppare interessi nelle nuove tecnologie</li> </ul>
<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p>	<p>Introdurre il coding e la robotica educativa in tutte le classi della Scuola Primaria “ E. de Filippo”.</p> <p>Sviluppare le competenze digitali, intrecciandole con altre competenze, trasversali alle discipline interessate a tale progetto.</p> <p>Mettere a disposizione degli alunni, quattro robot da far programmare e con i quali interagire e sperimentare così anche la robotica educativa.</p> <p>Suscitare interesse e voglia di imparare facendo leva sulla motivazione intrinseca di tale progetto, basata sulla curiosità e sperimentazione diretta.</p>
<p><b>ATTREZZATURE E SPAZI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AULA INFORMATICA, AULE DELLE RISPETTIVE CLASSI, AREE COMUNI PRESENTI DEL PLESSO COINVOLTO, PALESTRA.</li> <li>• 4 ROBOT</li> </ul>
<p><b>MODALITA' DI MONITORAGGIO E DI VERIFICA</b></p>	<p><b>REALIZZAZIONE DI UNA SETTIMANA DEDICATA ALLA ROBOTICA E CODING che coinvolgera' a rotazione tutte le classi, PROGRAMMATA NEL MESE DI FEBBRAIO,</b></p>

<b>ATTIVITA' AGGIUNTIVE INSEGNAMENTO DOCENTI INTERNI</b> (indicare nominativo e n.ore)	ATTIVITA' VOLTE A PROGRAMMARE INSIEME GLI ALUNNI MATERIALI, TEMPI E FASI DI REALIZZAZIONE PER REALIZZAZIONE DI DETERMINATI PERCORSI DA SVOLGERE CON I ROBOT.  ATTIVITA' PROPRDEUTICHE ALL'INTRODUZIONE DELL'UTILIZZO DEI ROBOT E DEL CODING
<b>ATTIVITA' FUNZIONALI DOCENTI:</b> (indicare nominativo e n.ore)	TUTTI I DOCENTI DI TUTTE LE CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA "EDUARDO DE FILIPPO"
COLLABORAZIONI ESTERNE: (indicare nominativo e n.ore)	<b>Intervento ESPERTA DOTT.SSA BICOCCA per corso di aggiornamento di 4/6 ORE annue per TUTTE LE DOCENTI DEL PLESSO "E. DE FILIPPO".</b>

FIRMA

Ins.ti Cristina Violi, Laura Borgonovo e Francesca Cono