

Robotica: a lezione con Lego Education WeDo 2.0 / EV3Lego Mindstorm ID

Esperto: Prof. S. Ruggiero

Partecipanti: 5 docenti di scuola Primaria e Secondaria di I Grado

Periodo: Settembre 2025

Durata: 10 ore

Percorso di formazione finalizzato a promuovere la didattica innovativa in campo scientifico e tecnologico. Il laboratorio si pone come finalità lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione e la progettazione in un contesto di gioco , combinando la capacità di assemblaggio manuale con la capacità di utilizzare in modo creativo e critico la tecnologia, determinando forme, movimenti e storie.

Descrizione

Il laboratorio è incentrato sullo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la costruzione di un gioco, strutturato per icone e istruzioni in progressione che illustrano i momenti del montaggio attraverso l'utilizzo dell'apposita strumentazione. Tale percorso sottolinea l'importanza degli obiettivi appresi anche nella relazione tra allievo e oggetti artificiali costruiti stimolando la logica e la capacità di autoanalisi e di progettazione.

Programma:

- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di progettazione attraverso l'apprendimento pratico
- Sviluppo di competenze logiche creative e la capacità di programmazione per creare soluzioni attraverso la strumentazione presente a scuola