

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

**“Piazza Forlanini”**

**Scuole Primaria e Secondaria di I grado**

Ufficio Scolastico per il Lazio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Telefono:0695955195 | Segreteria | E-mail:rmic8fz002@istruzione.it |
| Fax:0694377559 C.F.:97713160584 C.M.:RMIC8FZ002 | P.za Carlo Forlanini,8 | PEC:rmic8fz002@pec.istruzione.it [www.icpiazzaforlanini.edu.it](http://www.icpiazzaforlanini.edu.it/) |

*PNRR DM 65 A.S. 23/24*

**CORSO DI ROBOTICA EDUCATIVA E CODING PER LA SP CLASSI 2-3**

ore: 10

min: 9 bambini

max 20 bambini

**Docenti:**

Paolo Carloni (docente)

Olga Maletta (tutor)

**CALENDARIO**:

mercoledì 12/06/2024 dalle 17 alle 19

lunedì 17/06/2024 dalle 17 alle 19

mercoledì 19/06/2024 dalle 17 alle 19

lunedì 24/06/2024 dalle 17 alle 19

mercoledì 26/06/2024 dalle 17 alle 19

**PROGRAMMA DEL CORSO**

Robotica: 5 ORE

Le basi della robotica spiegate con i Lego: per bambini dai 7 ai 9 anni.

Cos’è la robotica? A cosa serve l’automazione? Come si fa a programmare?

La robotica, con tutti i suoi potenziali sviluppi, sta entrando sempre più nella quotidianità e capire e affrontare questa affascinante branca della tecnologia è lo scopo del progetto destinato ai bambini. Il laboratorio prevede infatti incontri in cui i partecipanti possono sperimentare il processo mentale e tecnico alla base della robotica tramite l’utilizzo dei Lego Spike, dove i famosi “mattoncini” prendono vita ed eseguono movimenti, anche complessi. In questo percorso, oltre alla fase di costruzione di piccoli ma funzionanti robot, i bambini apprendono il funzionamento di componenti come motori e sensori di vario tipo.

Coding e Pensiero Computazionale: 5 ORE

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione informatica (coding ) in un contesto di gioco sulla piattaforma code.org

**OBIETTIVI**

Stimolare il pensiero computazionale attraverso attività ludiche pensate per bambini di 7-9 anni

**MATERIALI**

Lego Spike Essential

Piattaforma Code.org

I docenti

Paolo Carloni

Olga Maletta