

ISTITUTO	COMPENSIVO	FOLIGNO	4
----------	------------	---------	---



Gentile da Foligno

SCUOLA STATALE AD INDIRIZZO MUSICALE



L'innovazione possibile

I.C. Foligno 4-Via monte Soratte 47-06034 Foligno PG
 Tel & fax: +(39) 0742 20819 Pres. +(39) 0742 326353
 Distretto scolastico 7- Codice Scuola PGIC83700D
 C. f. .82001640547 E-mail: pgic83700d@istruzione.it



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon

2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

Foligno, si veda segnatara
 Prot. n., si veda segnatara

Ai Gentili degli alunni

Al Sito web d'Istituto

Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03.03.2017, Progetto Fondi Strutturali Europei –Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo Specifico 10.2-Azione 10.2.2. Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. MODULO “JUNIOROBOT” Primaria CALENDARIO

N. INCONTRI	DATE	ARTICOLAZIONE DEL MODULO	SINTESI DELL'ATTIVITÀ
1° - 3h	9/11/2019	INTRODUZIONE – PRESENTAZIONE BRAINSTORMING	Presentazione del progetto agli alunni. Realizzazione del badge con il codice binario. Brain storming: “Programmazione” “Linguaggio” “Robotica” Definizione dei termini: <ul style="list-style-type: none"> • programmazione, • linguaggio • robotica
2° - 3h	16/11/2019	VERIFICA E COMPETENZA ALUNNI	Programmiamo con i blocchi colorati di Scratch

Firmato digitalmente da Zuccarini Giuseppa

3° - 2h	23/11/2019	OSSERVAZIONE E INDIVIDUAZIONE DEI VARI COMPONENTI	COME FUNZIONA UN ROBOT Utilizzando la tecnica del brainstorming, si fanno esaminare ai ragazzi i pezzi presenti nella scatola: il motore, gli assi, le rotelline, vano batterie ...
4° - 4h	30/11/2019	MONTAGGIO	Dopo aver mostrato un video e le schede alla LIM sulle varie fasi di montaggio di Mbot, si propone di costruire IL ROBOT
5° - 3h	11/01/2019	PROGRAMMAZIONE DEI ROBOT MBOT CON IL TELECOMANDO	I LED IL BUZZER LE LUCI LE LINEE Giochiamo con mBot: Modalità 1: Controllo remoto manuale Modalità 2: Robot evita ostacoli Modalità 3: Robot seguilinea
6° - 3h	18/01/2020	PROGRAMMAZIONE DEI ROBOT MBOT introduzione alla robotica educativa con la programmazione dei robot mBot;	Presentazione ed utilizzo del software mBlock e primo approccio alla programmazione dei robot.
7° - 3h	01/02/2020	IL NOSTRO ROBOT	Progettazione, costruzione e programmazione di un robot costruito dai ragazzi.
8° - 3h	15/02/2020	STORYTELLING ROBOTICO	Organizzazione gara territoriale Robocup JR Academy Italia
9° - 3h	22/02/2020	VERIFICA E VALUTAZIONE COMPETENZA ALUNNI	Organizzazione gara territoriale Verifica finale competenze acquisite: STORYTELLING ROBOTICO

10° - 3h	29/02/2020	INCONTRO APERTO ALLE FAMIGLIE	Incontro con le famiglie a conclusione del progetto. Spettacolo finale
-----------------	------------	-------------------------------------	--

Il dirigente scolastico

Prof.ssa Giuseppa Zuccarini

Firmato digitalmente ai sensi del D.L.gvo 82/2005 e s.m.i. norme correlate