



Corsi Stem Scuola Primaria

E' ancora è possibile inviare la propria candidatura

Classe

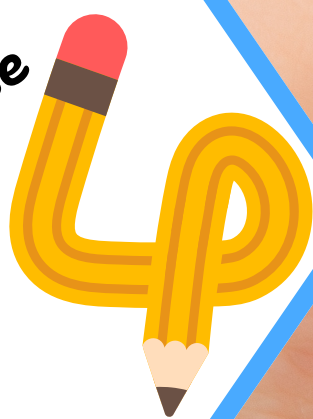


Il corso, utilizzando il coding come strumento di apprendimento, mira a stimolare il pensiero logico e creativo dei bambini attraverso un approccio ludico con giochi, schede, percorsi motori e attività pratiche.

Obiettivo del percorso è avvicinare gli alunni alle discipline STEM – Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica – attraverso attività pratiche e laboratoriali affinché loro stessi siano protagonisti del proprio apprendimento.

Attività realizzate anche con utilizzo di Tablet, digital board, Chromebook:
dal coding unplugged all'avvio della programmazione a blocchi (Scratch)

Classe



Il corso laboratoriale proporrà esperienze didattiche interdisciplinari e coinvolgenti per favorire lo sviluppo delle competenze digitali, la creatività e il pensiero logico e computazionale

Obiettivo del percorso è avvicinare gli alunni alle discipline STEM – Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica – attraverso attività pratiche e laboratoriali affinché loro stessi siano protagonisti del proprio apprendimento.

Attività realizzate anche con utilizzo di Tablet, digital board, Chromebook:
Programmazione unplugged
Pixel art (Zaply Code)
Programmazione a blocchi (Stractch - livello base)
Robotica educativa
Arte e coding



Corsi Stem Scuola Primaria

E' ancora è possibile inviare la propria candidatura

I EDIZIONE

Classe



Il corso con attività laboratoriali e interdisciplinari intende avvicinare i bambini ai concetti fondamentali di logica e Coding e promuovere lo sviluppo del problem solving

Obiettivo del percorso è avvicinare gli alunni alle discipline STEM – Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica – attraverso attività pratiche e laboratoriali affinché loro stessi siano protagonisti del proprio apprendimento.

Attività realizzate anche con utilizzo di Tablet, digital board, Chromebook:
Introduzione al sistema binario,
Coding Unplugged (Pixel art, Tangram, Origami)
Coding e arte digitale
Coding plugged con Scratch (livello medio)

II EDIZIONE

Classe



Il corso intende avvicinare i bambini alla didattica ludico-sperimentale e all'uso dei mattoncini Lego, partendo dall'osservazione sensoriale fino alla costruzione ingegneristica.

Obiettivo del percorso è avvicinare gli alunni alle discipline STEM – Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica – attraverso attività pratiche e laboratoriali affinché loro stessi siano protagonisti del proprio apprendimento.

Strumenti e tecnologie utilizzate:
Tablet, digital board, Chromebook
"Kit Lego Educational"
approccio virtuale e studio delle versioni digitali, con sperimentazione sistemica e di gruppo