

ROBOTIK-LAB



L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo, attraverso l'imparare facendo. L'attività di robotica ha luogo in un laboratorio della scuola secondaria appositamente predisposto. Si procede nelle classi prime avviando il Coding (programmazione informatica) attraverso un approccio di programmazione carta e matita e successivamente in silicio con l'uso del linguaggio di SCRCH.

Dal 9 al 15 dicembre una classe prima parteciperà alla settimana mondiale dell'ora del codice che consiste nel far svolgere agli studenti un'ora di avviamento al pensiero computazionale, attraverso attività di avvicinamento alla programmazione informatica, con carta e matita, oppure su supporto informativo, sul sito code.org o programmare il futuro.

Una classe terza si avvicinerà al mondo della programmazione con il kit Lego Mindstorms Education EV3, con l'obiettivo di educare gli alunni al pensiero computazionale trovando soluzioni a problemi, anche complessi, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

La metodologia d'insegnamento prevede un approccio di tipo esperienziale, provando e riprovando gli studenti si renderanno conto degli errori e potranno correggerli; l'errore diventa così uno stimolo per trovare nuove soluzioni.

