

"Coding, tinkering e robotica educativa"

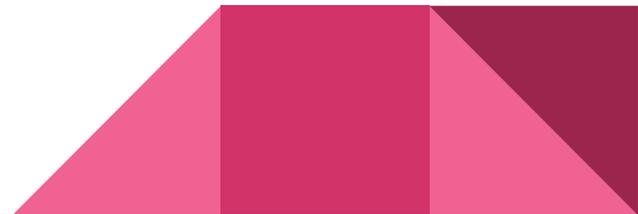
Scuola Primaria

Scuola Secondaria di 1° grado

Il progetto punta alla costruzione di un metodo di apprendimento: gli strumenti utilizzati sono il mezzo con cui esplorare altri saperi, stimolando competenze trasversali:

- comunicazione nella madrelingua,
- competenze digitali,
- spirito di iniziativa,
- imprenditorialità.

La caratteristica principale del progetto è la sua applicazione in verticale, in tutti e tre gli ordini di scuola, che avranno la possibilità di utilizzare un diverso tipo di robot.



OBIETTIVI DEL PROGETTO

- stimolare curiosità, creatività e motivazione negli alunni, migliorandone l'attenzione;
 - sviluppare capacità di ragionamento logico, di pensiero critico e di rapporto causa-effetto;
 - stimolare l'autovalutazione e il ripensamento sul proprio operato, considerando l'errore un nuovo punto di partenza;
 - promuovere l'approccio per prove ed errori, tipico del metodo sperimentale;
 - migliorare abilità visuo-percettive, oculo-motorie e di manualità fine;
 - consolidare la capacità di rappresentare visivamente le informazioni;
 - consolidare abilità di pianificazione e di organizzazione gerarchica dei comandi;
 - promuovere la risoluzione di problemi per vie alternative egualmente efficaci;
 - promuovere la socializzazione, la condivisione di idee e l'approccio cooperativo.
- 

ATTIVITÀ

Scuola primaria:

- ★ introduzione al coding, sia unplugged che con uso di programmi specifici
- ★ tinkering: progettazione e costruzione di semplici oggetti
- ★ uso di robot didattici: Bee Bot

Scuola Secondaria di primo grado:

- ★ introduzione al coding e uso di programmi specifici per la programmazione (Scratch, MBlock)
 - ★ tinkering: progettazione e costruzione di semplici oggetti, partendo da materiale povero o da kit predisposti (“Sapientino”, macchine in legno)
 - ★ uso di robot didattici: mBot
 - ★ uso di schede programmabili: Arduino
- 

SCUOLA PRIMARIA - LABORATORIO CON BEEBOT

Ins. Frassetto Roberta, Vianello Sabrina



SCUOLA PRIMARIA - INNOVAMENTI TECH

Ins. Gatto Meris

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta
ispirata ad uno dei corsi di InnoVaMenti +

A.S.2022/23



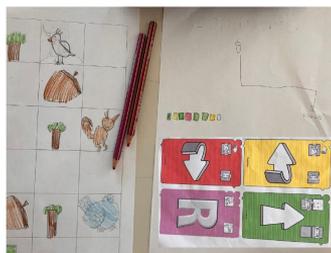
**LOLLO LO
SCOIATTOLO**

Classe 2 C
Scuola PRIMARIA A. GOBBATO
Città VOLPAGO DEL MONTELLO
Docente/I
GATTO MERIS
BARDINI ROBERTA

Modulo robotica



1 Predisposizione del reticolo



2 Preparazione della strada che
dovrà fare lo scoiattolo per
raccogliere le ghiande

Dopo aver visto il video di 'Lollo lo scoiattolo' e presentato i vari personaggi, ai bambini è stato chiesto di rappresentare su un foglio un reticolo 6x4 disegnando i vari personaggi incontrati nella storia. A questo punto utilizzando i colori delle frecce, divisi a gruppi, i bambini hanno ipotizzato il percorso che lo scoiattolo doveva fare per raccogliere le ghiande. Una volta pronto il percorso sul foglio, i bambini hanno verificato l'esattezza del percorso utilizzando la Beebot.

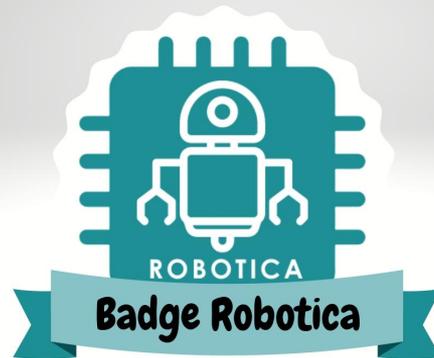


3 Verifica della strada con la
Beebot



A.S. 2022/2023

Scuola Primaria A.Gobbato classe 2[^] C



Con i complimenti della tua

Équipe
 Formativa
 Veneto



SCUOLA PRIMARIA - INNOVAMENTI TECH

Ins. Vianello Sabrina

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta ispirata ad uno dei moduli di InnovaMenti +



"LOLLO
LO SCOIATTOLO"

A.S.2022/23
Classe 2^D
Scuola Primaria
"L. Visentin" di
Venegazzù
città Volpago del M.llo
Docente
Referente di plesso
SABRINA VIANELLO

Badge/Modulo Robotica



ATTIVITA' DI STORY TELLING



ATTIVITA' DI ORIENTAMENTO
SUL QUADRANTE A TERRA

Breve descrizione
dell'attività:
Presentazione pensiero
computazionale, lettura
di storia, story telling,
orientamento su
quadrante a terra, coding
e programmazione bee
bot per raggiungere gli
obiettivi.



CODING DI BASE E
PROGRAMMAZIONE DI BEE
BOOT



A.S. 2022/2023
classe 2^ D della scuola primaria "L. VISENTIN"



Con i complimenti della tua

Équipe
Eformativa
Veneto



SCUOLA PRIMARIA - INNOVAMENTI TECH

Ins. Vianello Sabrina

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta
ispirata ad uno dei corsi di InnovaMenti +



STORYTELLING E CODING



1 I BAMBINI HANNO
DRAMMATIZZATO LA STORIA
SUL QUADRANTE A TERRA

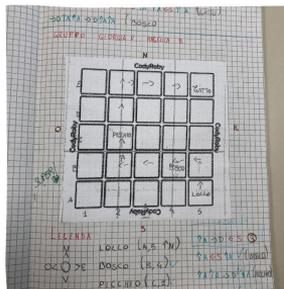


2 ATTIVITA' UNPLUGGED CON
BEE BOT PER RAGGIUNGERE GLI
OBIETTIVI DEI PERSONAGGI

A.S.2022/23

Classe 2^D
Scuola primaria
"L.Visentin"
Venegazzù di Volpago
del Montello
Docente:
VIANELLO SABRINA

DESCRIZIONE:
Partendo dalla visione di un video i bambini hanno animato una storia sul quadrante a terra con i personaggi proposti, hanno poi codificato i comandi per realizzare il percorso del protagonista per andare a trovare gli amici, infine, nella fase di verifica degli apprendimenti, hanno riprodotto il percorso su foglio.



3 VERIFICA DEGLI
APPRENDIMENTI DI CODING

A.S. 2022/2023
classe 2^ D della scuola primaria "L. VISENTIN"

ROBOTICA
Badge Robotica

Con i complimenti della tua

Équipe
Eformativa
Veneto



SCUOLA PRIMARIA - INNOVAMENTI TECH

Ins. Vianello Sabrina

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta ispirata ad uno dei corsi di InnovaMenti +

A.S.2022/23



INSERIRE TITOLO ATTIVITÀ

Classe 2^D
Scuola Primaria
"L. Visentin"
Venegazzù di Volpago
del Montello
Maestra Sabrina
Vianello

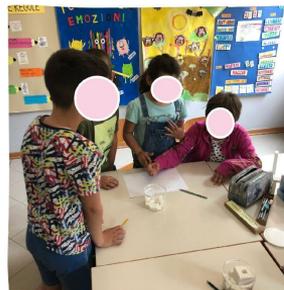
INDICARE Modulo/corso
(ad es Robotica, Storytelling o InnovaMenti+)



1 Sfida: Metaverso



2 Sfida: Coding



3 Sfida : Making

La classe è stata divisa in gruppi e ha partecipato a tre sfide: Metaverso, Coding e Making.

A.S. 2022/2023
Scuola Primaria "L. Visentin" classe 2^ D

METAVERSO

Badge Metaverso

Con i complimenti della tua

- Équipe
- Ebrmativa
- Veneto



SCUOLA PRIMARIA - INNOVAMENTI TECH

Ins. Gatto Meris

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta
ispirata ad uno dei corsi di InnovaMenti +

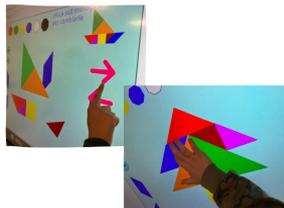
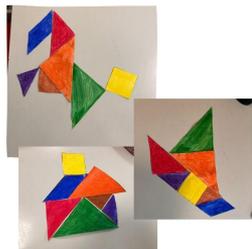
A.S.2022/23



L'ARTE DEL TANGRAM

MAKING & CODING

Classe 5^a C
Scuola Primaria A. Gobbato
città Volpago del Montello
Docente
Gatto Meris



1. COSTRUZIONE DEL TANGRAM

Dopo aver costruito il proprio tangram, abbiamo visto che tra le varie figure ci sono varie relazioni e che si possono costruire figure divertenti.

2. USIAMO IL TANGRAM

Dopo aver sperimentato con il tangram fisico, ci siamo divertiti con quello digitale cimentandoci con la formazione di alcune figure utilizzando il tangram già programmato.



3. E ORA LA SFIDA

Aiutandoci con il tangram da remixare easy abbiamo programmato su Scratch le varie figure per vincere i vari badge e incollarli nella scheda punti.



A.S. 2022/2023
Scuola Primaria A. Gobbato classe 5^a C

MAKING

METAVERSO
AR / VR

INTELLIGENZA
ARTIFICIALE

ROBOTICA

Badge Making & Coding

Con i complimenti della tua

Équipe
Eformativa
Veneto



FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

30.05.2023 - Evento finale InnovaMenti TECH_Kids Ins. Gatto Meris, Vianello Sabrina

Lunedì **29 maggio** ore 10.00
Classi Secondaria I e II grado

● LIVE

Martedì **30 maggio** ore 10.30
Classi Infanzia e Primaria



SCUOLA
FUTURA

□ Équipe
□ Formative
□ Territoriali

Classe 5^a C - Vincitrice del Contest KIDS per la provincia di Treviso

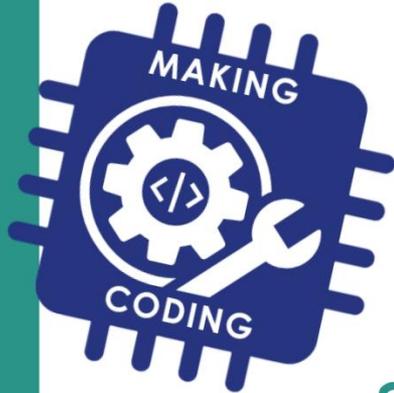
Ins. Gatto Meris





InnovaMenti+

TECH



ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

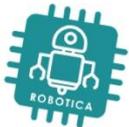
alla classe:

VC



Scuola primaria 'A. Gobbato'
Volpago del Montello (TV)

EVENTO CONCLUSIVO DEL 30/05/2023

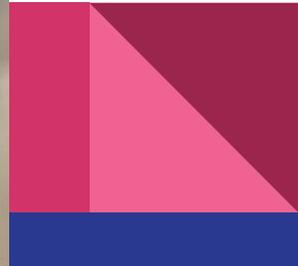
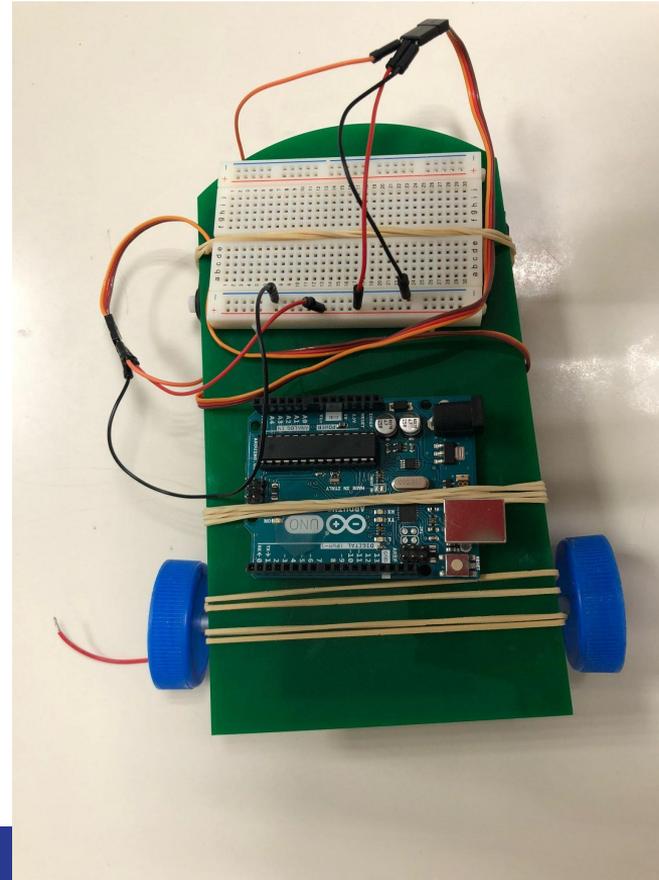


- Équipe
- Formative
- Territoriali

**SCUOLA
FUTURA**

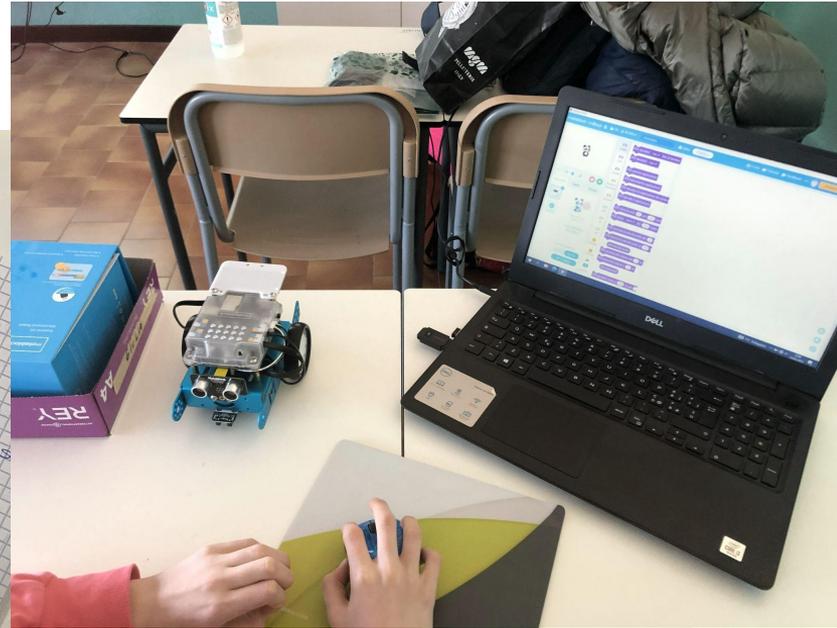
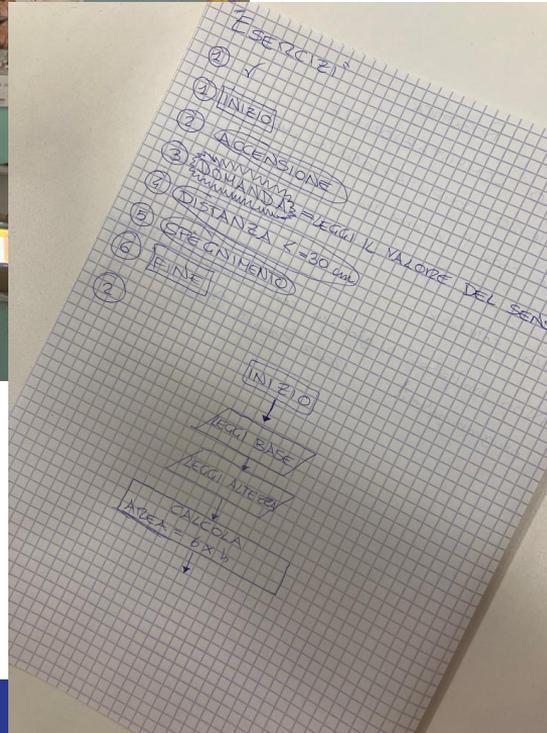
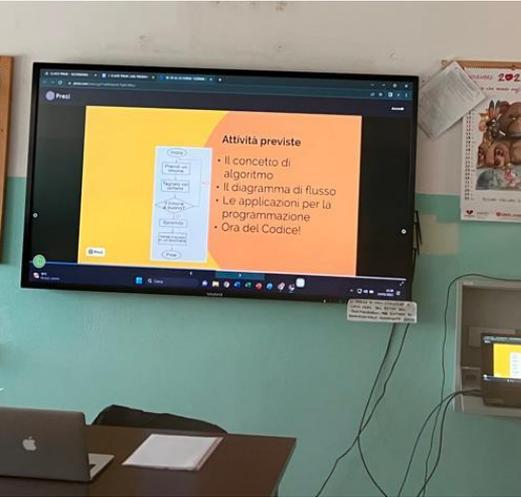
SCUOLA PRIMARIA- LABORATORIO CON ROSPINO

Prof. Paolo Tosato, Rete Minerva.



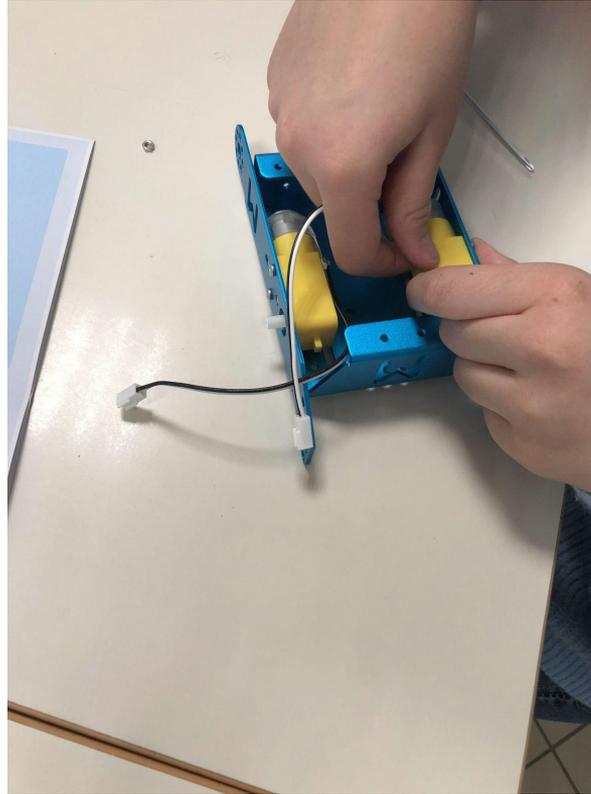
SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON MBLOCK

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe Simone, Tirelli Elena



SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON MBLOCK

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe Simone, Tirelli Elena



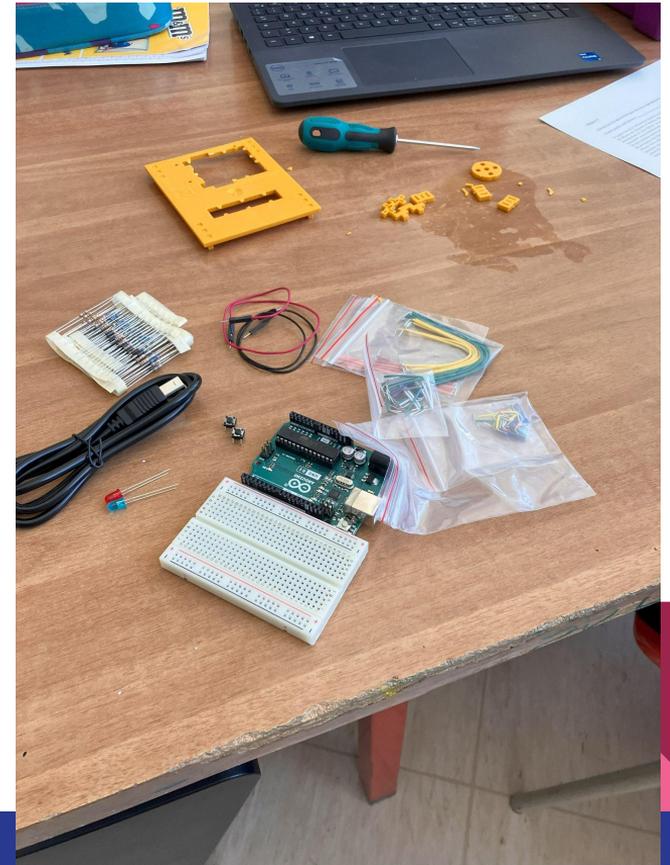
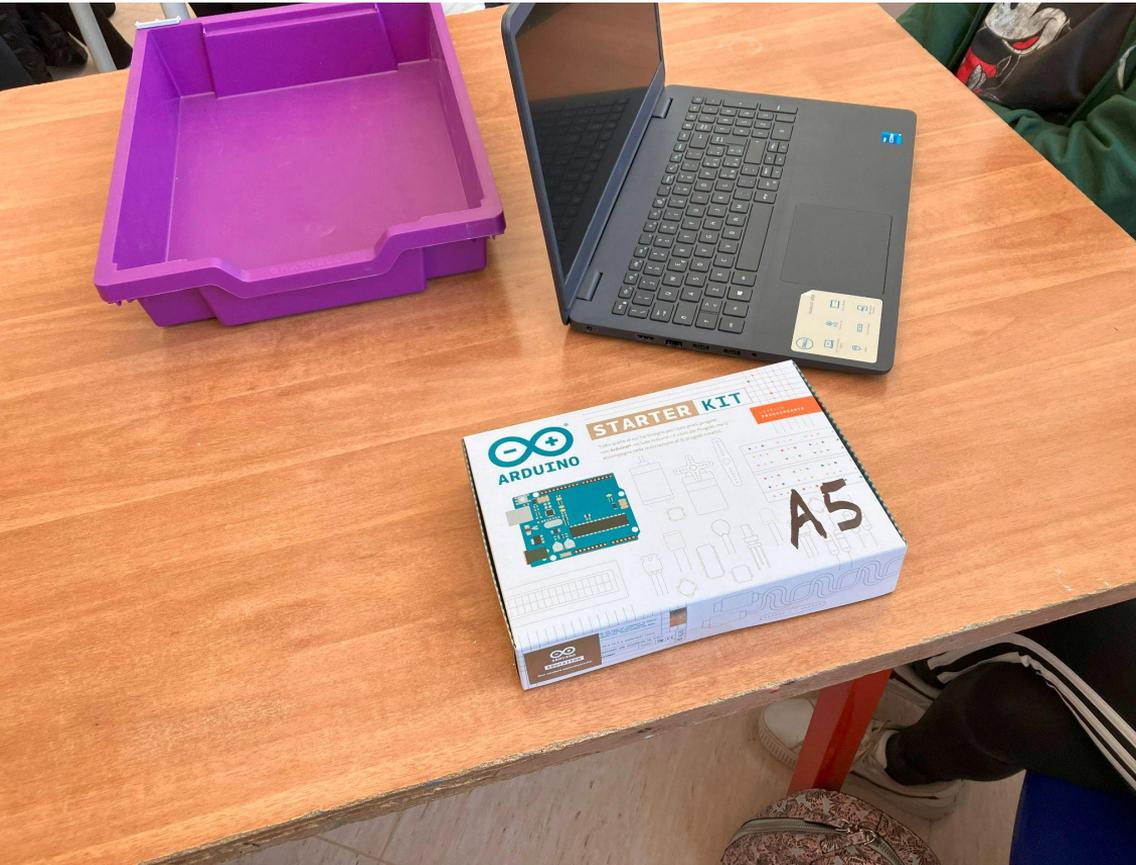
SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON MBLOCK

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe Simone, Tirelli Elena



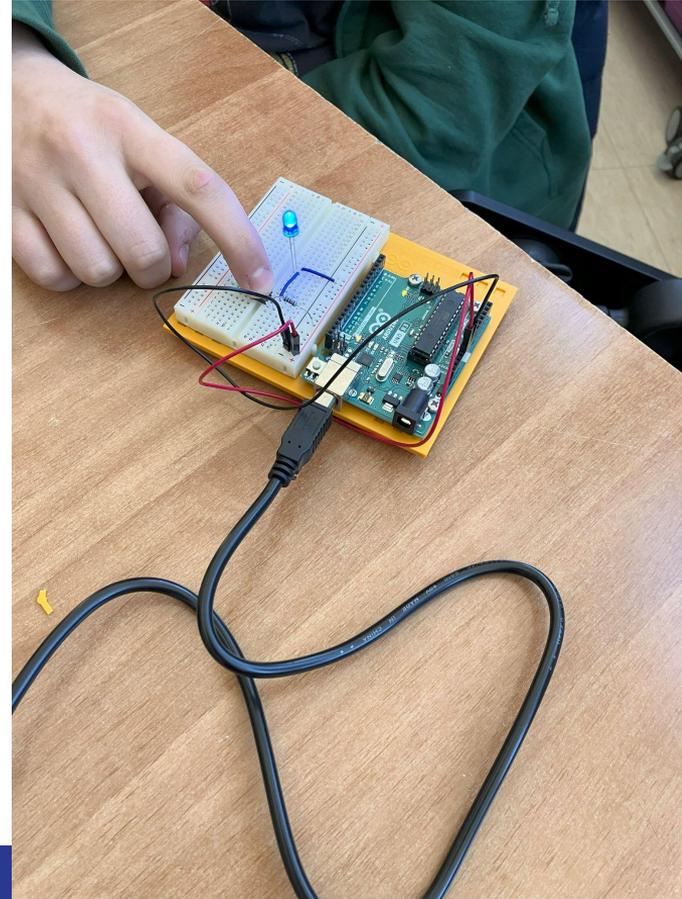
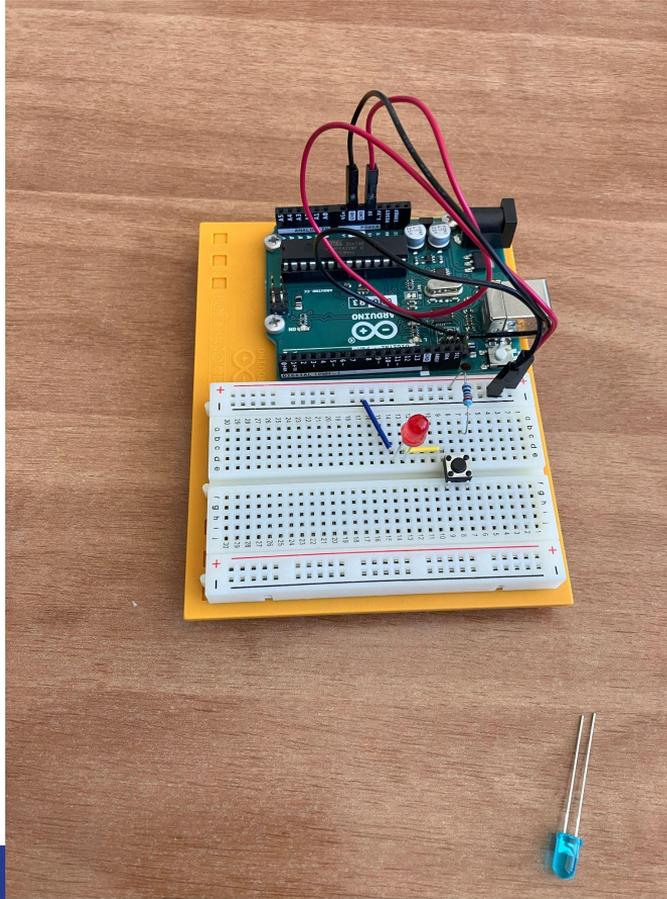
SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON ARDUINO

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe, Vitagliano Silvia



SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON ARDUINO

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe, Vitagliano Silvia



SCUOLA SEC. DI 1^ GRADO- LABORATORIO CON SPIKE PRIME

Prof. Paolo Tosato, Rete Minerva.



SCUOLA SEC. DI 1[^] GRADO- LABORATORIO CON ARDUINO

Ins. Dal Bo Davide, Dal Toe, Vitagliano Silvia

