

GIOCARE IN SEZIONE CON I ROBOT

Target: max 25 insegnanti **di scuole dell'infanzia**

Abstract

Il percorso introduce alla robotica educativa e al pensiero logico matematico attraverso l'utilizzo di scratch jr e dei robot bee-bot, per stimolare l'autonomia dei bambini nelle osservazioni e nelle sperimentazioni, e la capacità di problem solving, attraverso sfide giocose da risolvere per tentativi ed errori. Il corso propone ai partecipanti esercitazioni per piccoli gruppi utilizzando simulatori online cosicché tutti possano seguire anche senza poter disporre in diretta dei robot su cui intervenire. Vengono fornite linee guida per sperimentare dal vivo, spronando gli insegnanti a provarle con i bee-bot disponibili a scuola. Le attività proposte e suggerite permettono di lavorare in sezione e all'aperto sul concetto di misura, spazialità e temporalità, ordine, autonomia, identità, salute, ma anche sulla dimensione della socialità e delle regole condivise, e sull'espressività, creatività e multimedialità e chiaramente sulla lingua e la comunicazione.

Obiettivi

- Saper includere l'approccio STEAM nelle pratiche quotidiane fin dall'infanzia.
- Saper integrare attività sul pensiero computazionale la robotica educativa con attività di tipo analogiche da svolgersi sia in spazi interni (sezioni, aule) che in ambienti esterni (giardino, orto, parchi urbani).
- Sapere cogliere le potenzialità del pensiero computazionale robotica educativa, anche orientando nuovi acquisti di robot educativi per la scuola.
- Fornire spunti per rileggere e implementare le progettualità didattiche in essere.

Programma (contenuti e moduli) e metodologie

Primo incontro: introduzione a Scratch Jr e svolgimento delle prime attività replicabili a scuola

Introduzione al pensiero computazionale attraverso scratch jr per una didattica di tipo attivo: apprendimento aperto per sfide e problemi, integrazione tra lavoro sulle competenze logico-scientifiche con quelle sociali e digitali.

Secondo incontro: introduzione, attività su simulatore online, presentazione attività replicabili a scuola

Introduzione alla programmazione robotica per una didattica di tipo attivo: apprendimento aperto per sfide e problemi, integrazione tra lavoro sulle competenze logico-scientifiche con quelle sociali e digitali.

Terzo incontro: I primi passi con i bee-bot e strumentazioni utili alla didattica attiva

Attività da sviluppare in sezione con i bee bot e workshop di programmazione in piccoli gruppi per risolvere una sfida aperta con discussione dei risultati.

Progettazioni attività didattiche per includere l'approccio steam nelle pratiche quotidiane.

Quarto incontro: robotica e outdoor: strategie e attività per la prima infanzia

Le diverse attività proposte sono declinate per sviluppare collegamenti tra esperienza all'aperto e esperienza in sezione, e per lavorare in modo creativo su elementi naturali e organici che si trovano in giardino.

Incontro di supporto e approfondimento

Incontro dedicato a un confronto diretto tra corsisti e formatori allo scopo di analizzare e perfezionare la progettazione didattica per raggiungere gli obiettivi prefissati all'inizio del corso.