



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR

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



# ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLABATE

**AVVISO 2669 del 03/03/2017 - FSE -PENSIERO COMPUTAZIONALE  
E CITTADINANZA DIGITALE**

**TITOLO DEL PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1424  
IMPARARE A PENSARE**

**TIPOLOGIA DEL MODULO: SVILUPPO DEL PENSIERO  
COMPUTAZIONALE E DELLA CREATIVITÀ DIGITALE**

**TITOLO DEL MODULO: NON SOLO VIDEOGIOCHI**

**DI PERNA ROSA (Esperto)**

**DI LUCCIA FLORIANNA (Tutor)**

# Descrizione essenziale del corso

Il corso ha presentato agli alunni diversi robot. Ai bambini è piaciuto moltissimo interagire con robot che si programmano dal computer attraverso la programmazione visuale a blocchi. Ci siamo soffermati a lungo su mBot un robot pensato per avvicinare i bambini al mondo della robotica educativa attraverso **makeBlock**, una piattaforma che offre l'opportunità di imparare a costruire un robot con Arduino. L'utilizzo del robot mBot ha permesso agli alunni di comprendere la differenza tra coding e programmazione a blocchi.

Con il coding, per esempio, il risultato di un esercizio il cui obiettivo è quello di far compiere delle azioni individuando la giusta sequenza di blocchi di programmazione a dei personaggi virtuali, viene visualizzato su uno schermo. Ecco, se utilizziamo un robot, l'esperienza è molto simile solo che l'esito può essere visto dal vivo, nel comportamento del robot stesso.

# Non solo videogiochi



Plesso di Scuola Primaria di Santa Maria, classi quarte e quinte  
a.s. 2019/2020







