



**ISTITUTO COMPRENSIVO 3
"VINCENZO SCAMOZZI"**

Via Luigi Einaudi, 74

36100 Vicenza

tel 0444/530070

fax 0444/530069

cf 80017210248

e-mail: viic8400d@istruzione.it

pec: viic8400d@pec.istruzione.it

web site: www.scamozzi.edu.it



A CURA DI:

Monica Marton
(Docente esperta)

Silvia Zanotto
(Docente tutor)

PER INFORMAZIONI:

marton@scamozzi.it

Tel. Scuola "Mistrorigo"

0444/550428



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI 2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (CSE-FESK)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione, lo Sviluppo e la Ricerca
Scientifica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-
FdrPOC-VE-2018-41



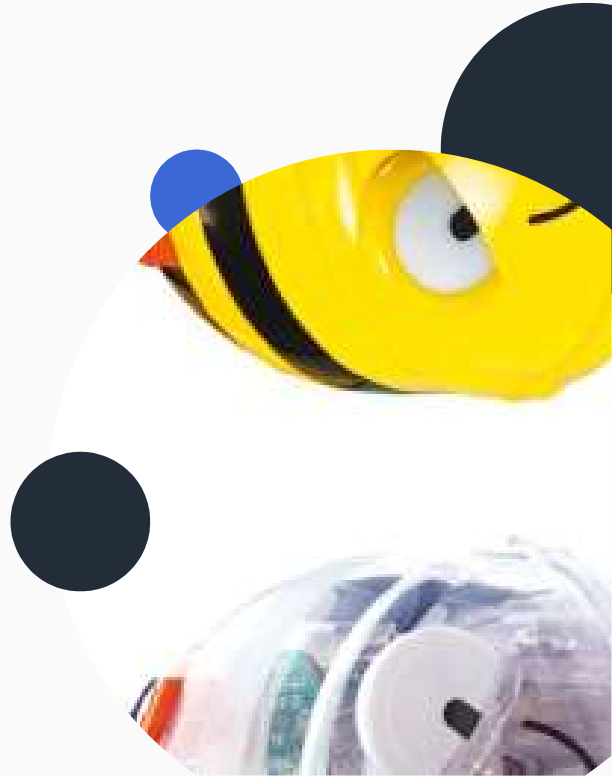
**"ASCOLTO,
PROGRAMMO E TI
RACCONTO"**

PER CHI:

Il percorso di laboratori di robotica e coding è rivolto agli alunni di 1° e 2° della scuola primaria.

COSA SI FARÀ:

Verranno svolti giochi di programmazione e scoperta del pensiero computazionale per imparare a programmare dei robot in percorsi e storie inventati dai bambini, attinenti ad aspetti sociali e ambientali (regole per stare insieme, comportamenti corretti verso l'ambiente...)



QUANDO:

Il laboratorio si svolgerà di giovedì

dalle ore 14.00 alle ore 16.30

nelle seguenti date:

12 - 19 - 26 marzo

2 - 16 - 23 - 30 aprile

7 - 14- 21- 28 maggio

11 giugno

per un totale di 30 ore di laboratorio.

Il calendario degli incontri è indicativo.

Orari e date verranno confermati il giorno della riunione che si terrà il giorno **20/2 alle ore 18.15** presso la scuola "Scamozzi".

PERCHÈ:

Il percorso è volto a sviluppare un atteggiamento consapevole e attivo verso i problemi emergenti e a diffondere le buone pratiche ai compagni e alla comunità attraverso l'uso di strumenti digitali innovativi.

Le finalità:

- Interpretare la realtà
- diffondere valori
- scambiare esperienze
- rappresentare contenuti
- stimolare l'immaginazione
- sviluppare il pensiero computazionale (la capacità di risolvere problemi in modo personale e creativo, pianificando una strategia di azione)
- utilizzare nuove tecnologie per comunicare informazioni
- sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole
- collaborare alla realizzazione di un progetto comune