

Titolo del Laboratorio: LABORATORIO DI ROBOTICA - LIVELLO 1

Area: DIGITALE

Nome del docente: Giacomo Fontana, Omar Venuda

Riferimento Social o sito: <https://fiberspace.io>



In breve	Anche i robot possono provare emozioni? Questo è un workshop di robotica per i più piccoli, che utilizza una programmazione basilare all'interno di un percorso sulle emozioni.
Attività pratiche	Coding con robot educativi, sfide di robotica
Durata del laboratorio	2h
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	Richiesti LIM o proiettore a disposizione degli esperti, PC o chromebook con mouse compatibili con mblock (almeno uno per coppia di studenti) e connessione a internet. Non sono adatti PC server o con sistema operativo Linux
Target	Scuole primarie classi 1^ e 2^
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 4.

Titolo del Laboratorio: LABORATORIO DI ROBOTICA - LIVELLO 2

Area: DIGITALE

Nome del docente: Giacomo Fontana, Omar Venuda

Riferimento Social o sito: <https://fiberspace.io>



In breve	Un workshop che, pur non richiedendo necessariamente esperienze pregresse di coding, porta all'esplorazione del codice a blocchi e della logica di programmazione tramite delle "challenge", o sfide, che dovranno essere completate dai partecipanti entro un determinato tempo.
Attività pratiche	Coding con robot educativi, sfide di robotica, sfide da risolvere in gruppo
Durata del laboratorio	3h
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	Richiesti LIM o proiettore a disposizione degli esperti, PC o chromebook con mouse compatibili con mblock (almeno uno per coppia di studenti) e connessione a internet. Non sono adatti PC server o con sistema operativo Linux
Target	Scuole primarie classi 3[^], 4[^] e 5[^]
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 4.

Titolo del Laboratorio: LABORATORIO DI ROBOTICA - LIVELLO 3

Area: DIGITALE

Nome del docente: Giacomo Fontana, Omar Venuda

Riferimento Social o sito: <https://fiberspace.io>



In breve	Workshop di programmazione di interazioni. L'obiettivo è arrivare a programmare delle interazioni tra il robot, quindi il mondo fisico, e lo stage di programmazione con degli sprite, nel mondo digitale.
Attività pratiche	Coding con robot educativi, sfide di robotica, sfide da risolvere in gruppo
Durata del laboratorio	4h
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	Richiesti LIM o proiettore a disposizione degli esperti, PC o chromebook con mouse compatibili con mblock (almeno uno per coppia di studenti) e connessione a internet. Non sono adatti PC server o con sistema operativo Linux
Target	Scuole secondarie di 1° grado
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 4.