

LA MIA AMICA BEEBOT

I.C. GUGLIELMO MARCONI CASTELFRANCO EMILIA

CLASSI COINVOLTE 1C/D

INS. CARMELA SARPA

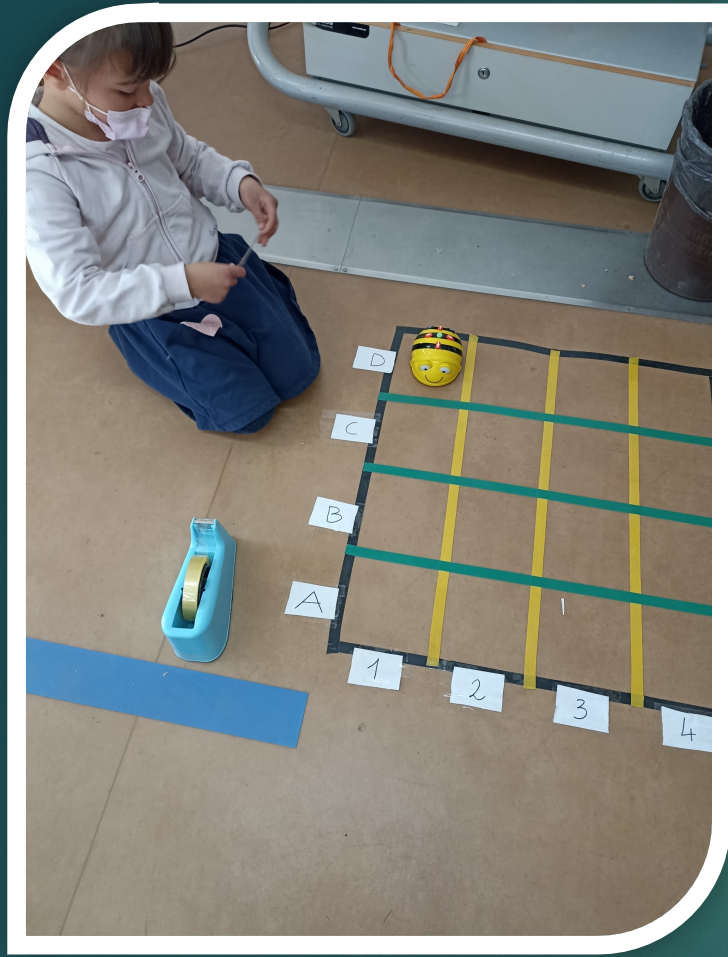


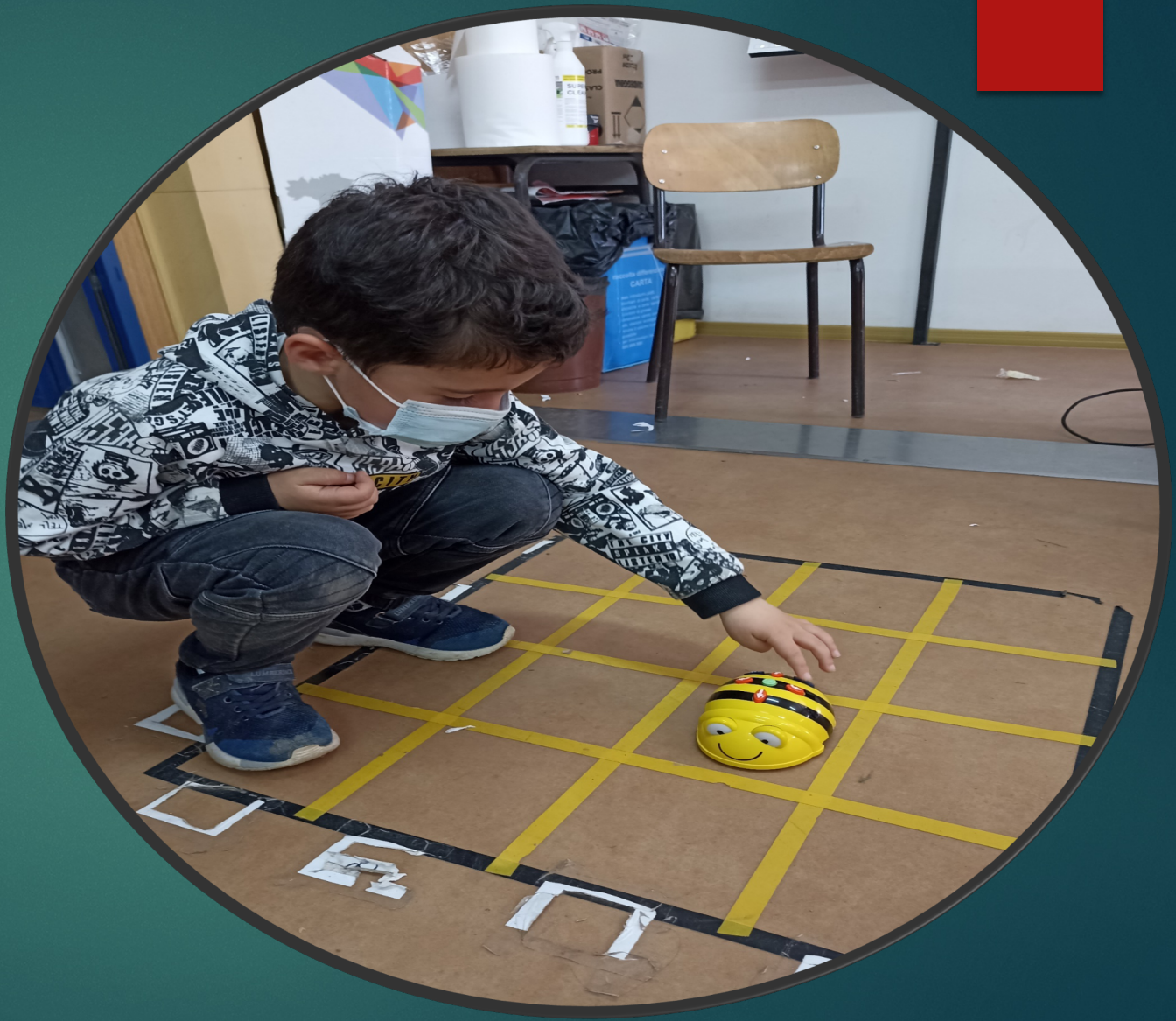
- ▶ Imparare giocando attraverso la robotica rappresenta un metodo semplice che facilita l'apprendimento creativo.
- ▶ Protagonista è stata l'ape robot "Bee-Bot", con la quale gli alunni hanno sperimentato il linguaggio della programmazione. Inoltre li ha aiutati a sviluppare la logica e a contare, a visualizzare i percorsi nello spazio, ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione e favorire il processo di lateralizzazione
- ▶ Servirsi di un robot ha permesso ai bambini di esplorare il mondo con semplici comandi e aiutarli a muoversi nello spazio. Infatti Bee-Bot presenta nella parte superiore tasti direzionali, che si possono attivare premendoli. L'ape è dotata di un sistema di programmazione e può memorizzare sino a 40 mosse.

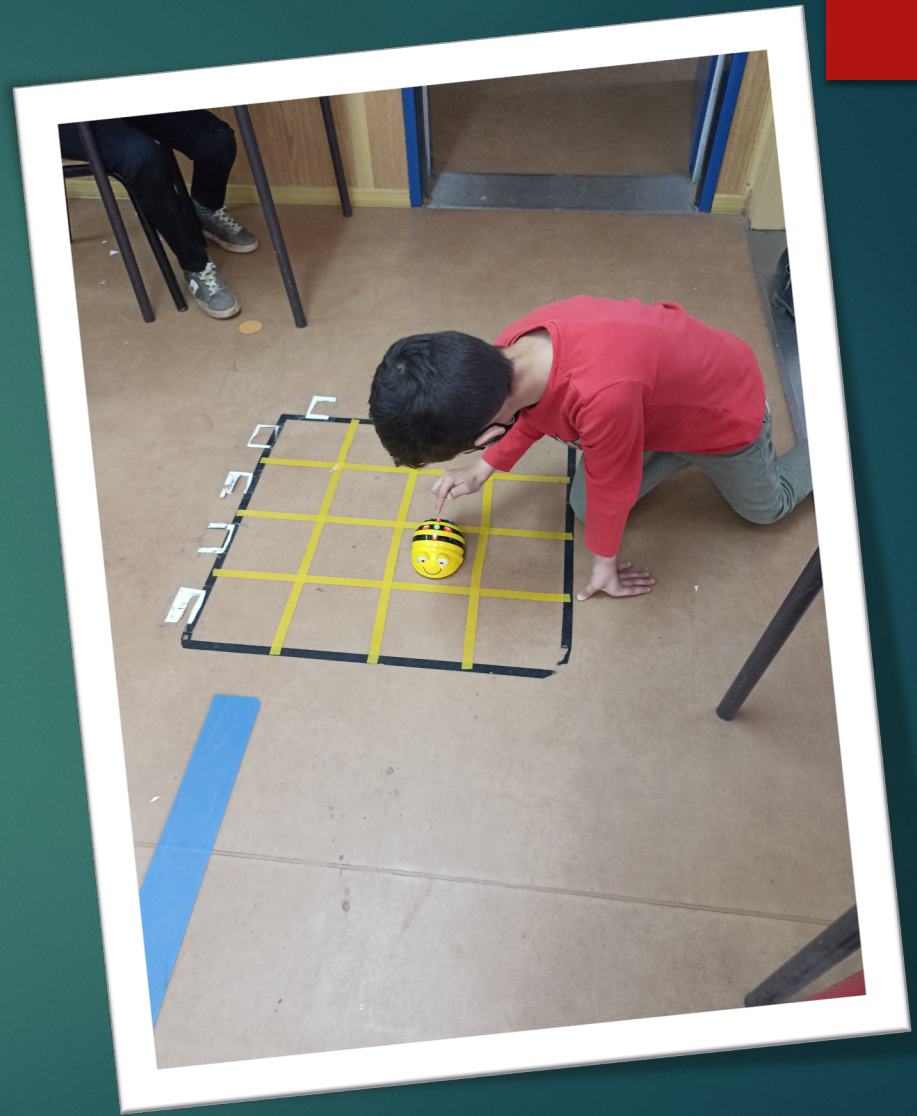
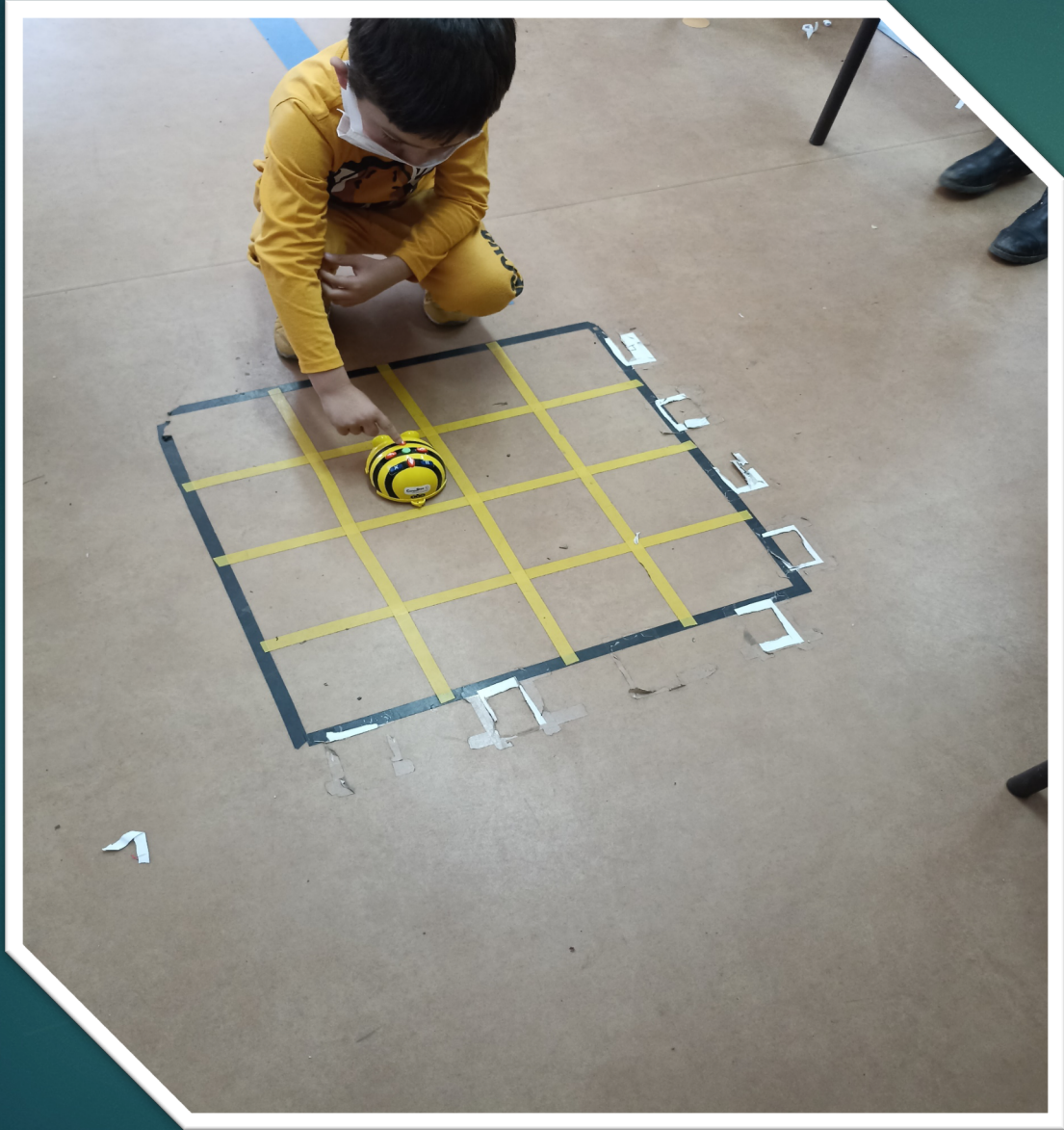
- ▶ Una volta stabilito il percorso da seguire, l'ape esegue esattamente i comandi impartiti dai piccoli programmatori.
- ▶ Attraverso l'esperienza di simulazione pratica, gli alunni hanno sviluppato capacità logiche e matematiche, rafforzando il concetto di lateralizzazione, ovvero la capacità di saper distinguere la destra dalla sinistra.

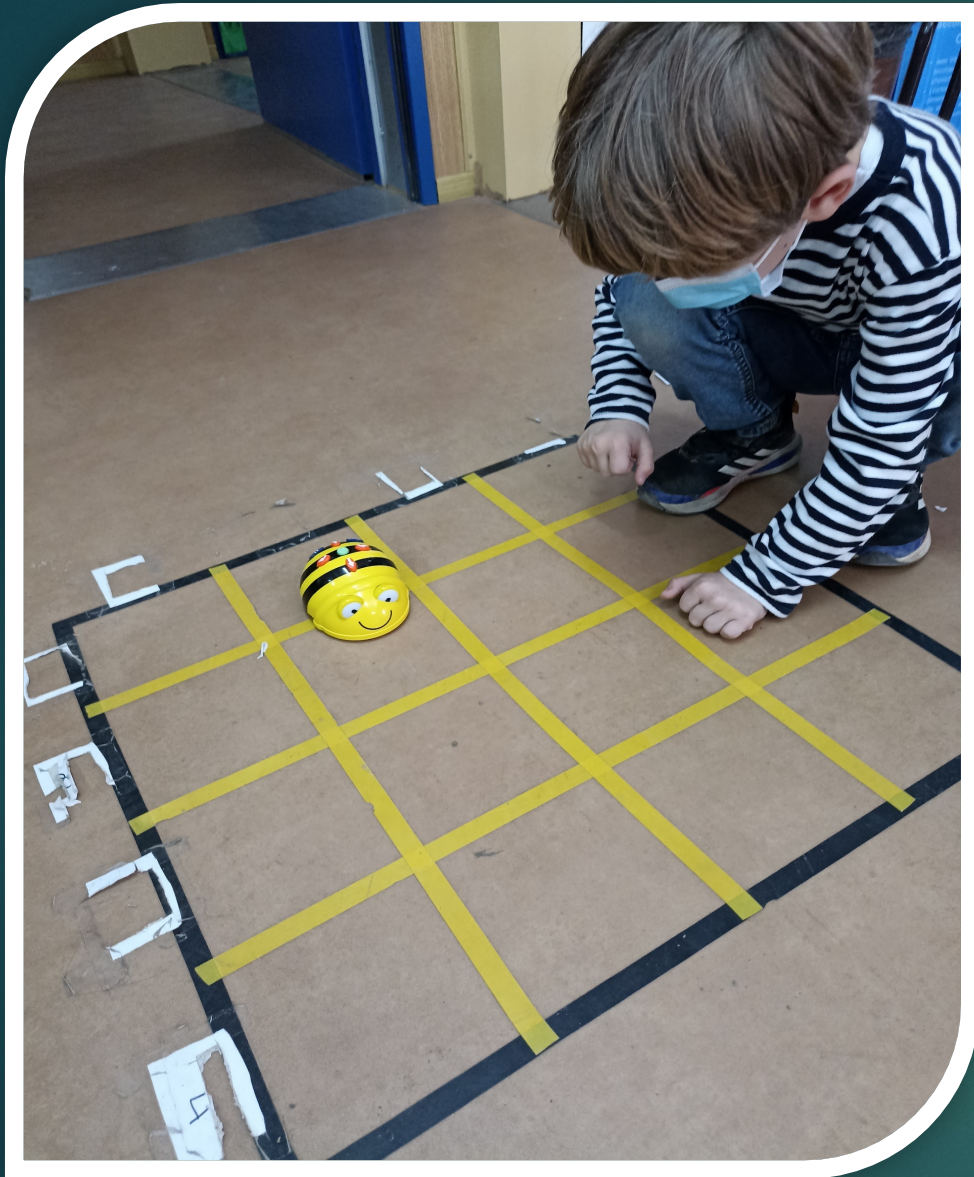
OBIETTIVI ESSENZIALI DI APPRENDIMENTO

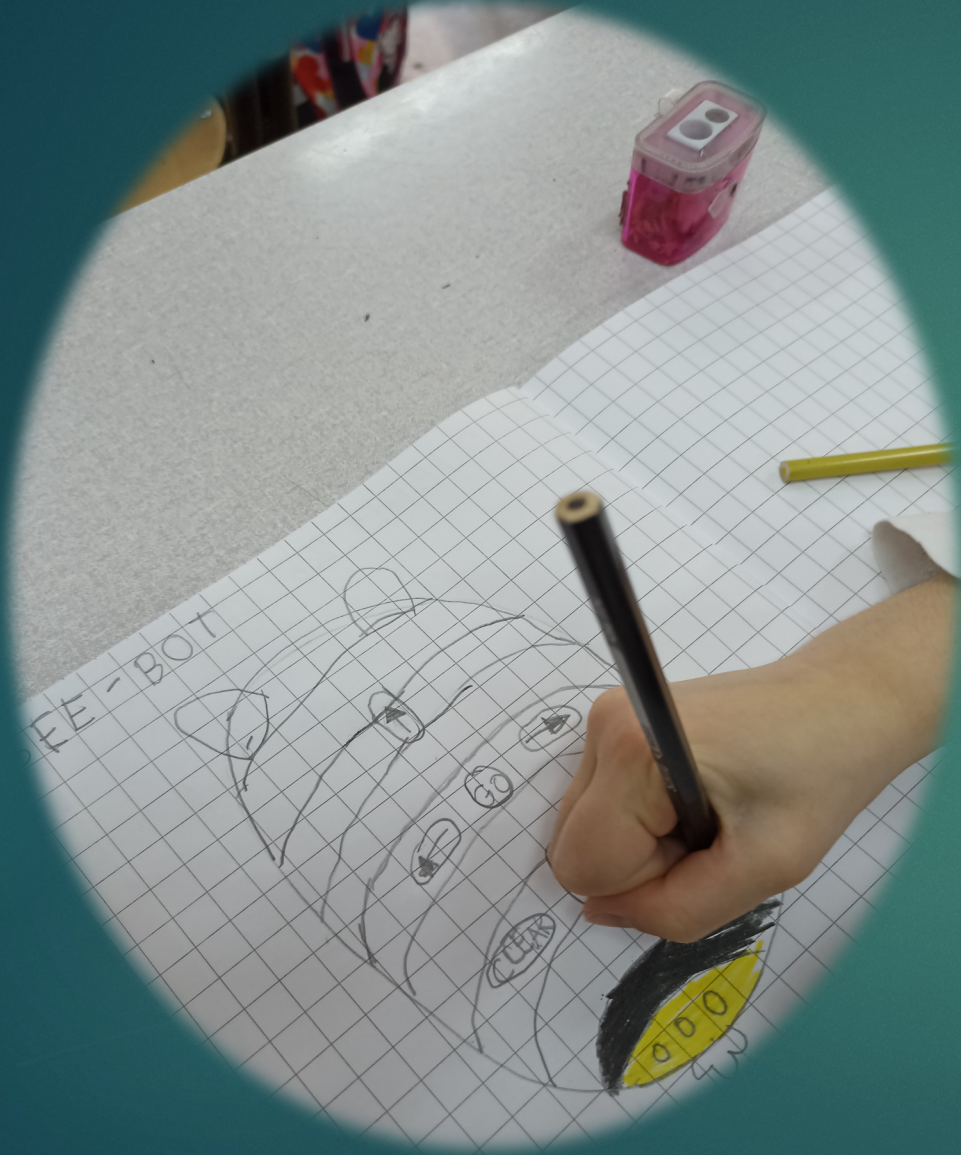
- ▶ Conoscere le caratteristiche fisiche e le funzionalità di un robot, comprendendone le finalità pratiche
- ▶ Sperimentare su se stessi il rapporto robot-programmatore, immedesimandosi in ognuno dei due ruoli e individuandone le peculiarità
- ▶ Sviluppare abilità logiche legate alla programmazione di azioni e all'orientamento spaziale;
- ▶ Migliorare la consapevolezza corporea e motoria nello spazio
- ▶ Esercitarsi nella rielaborazione grafica ed espressiva delle esperienze vissute
- ▶ Arricchire il lessico con termini nuovi, legati alle tecnologie sperimentate.














«Il bambino non è un vaso da riempire,
ma un fuoco da accendere»

FRANÇOIS RABELAI