

Scuola Primaria Salvo D'Acquisto – Istituto Comprensivo di Lari

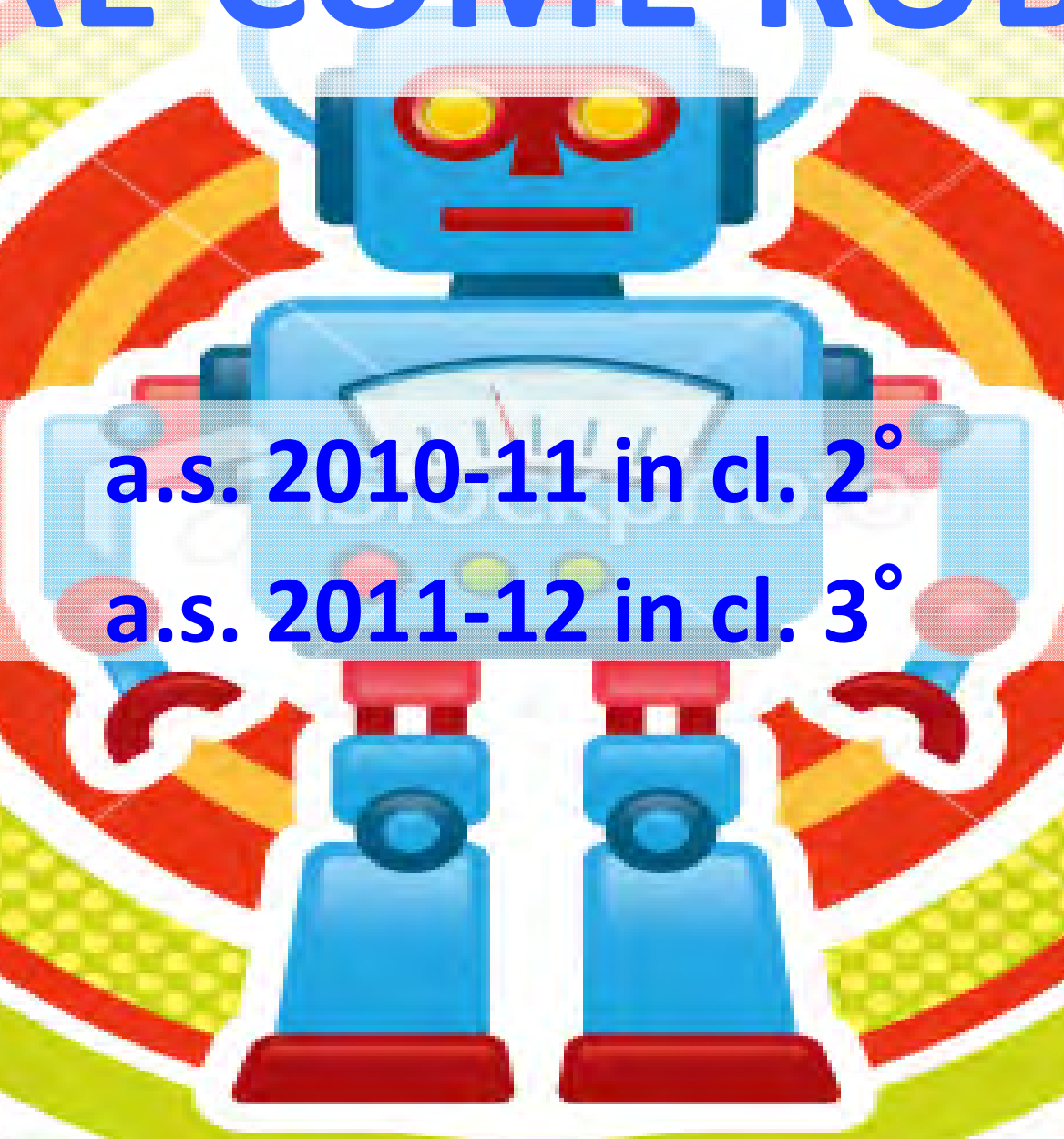
Il percorso di Robotica della classe a Tempo Pieno



ERRE COME ROBOT

a.s. 2010-11 in cl. 2°

a.s. 2011-12 in cl. 3°





IN CL. 2° - OBIETTIVO 1:

Acquisire consapevolezza dei robot e delle loro componenti



Questo robot è di metallo, ha tre dita, sulla testa ha una enorme antenna e sulla antenna grossa ci sono due piccole antenne.
Lui ti cucina e ti fa tutti i favori.
Questo robot è davvero un amico.
(Eliana)

Quando gli dico che ho fame lui mi porta qualcosa da mangiare.
Secondo me un robot è una specie di affare di metallo, ha le antenne, ha due mani, ha le dita che si muovono, va a scatti, può parlare, può sentire, può vedere.
(Gabriele B)



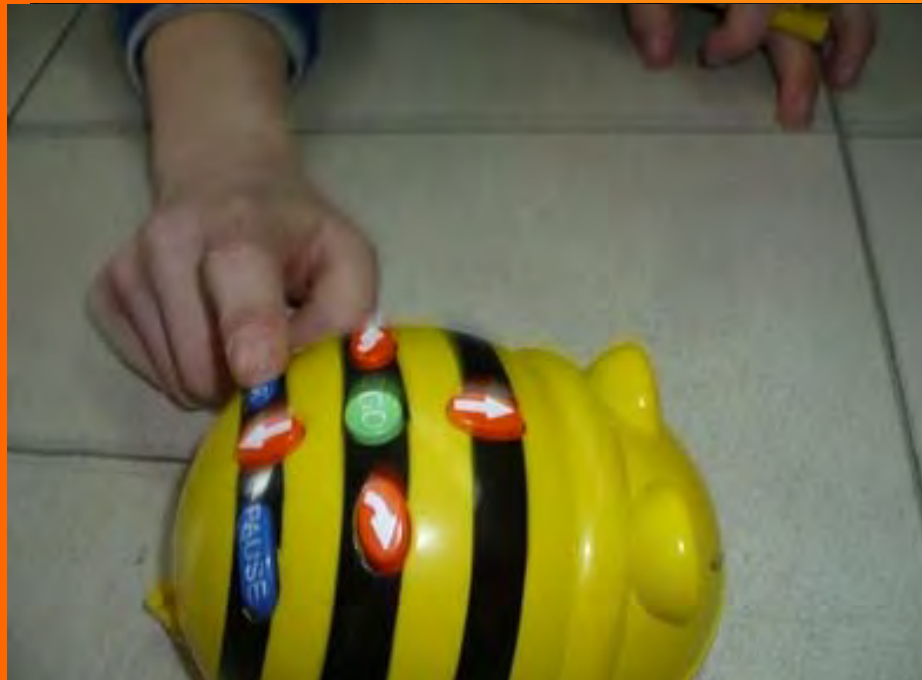
Un robot è un meccanismo con i sensori.
Poi questo robot ha gli occhi luminosi, le dita che si muovono e le mani che vanno in su e giù.
Questo è il nostro robot!!!!!!
(Dano e Gabriele M)





IN CL. 2° - OBIETTIVO 2:

Formulare ipotesi su come si muove BeeBot e prime programmazioni



IN CL. 2° - OBIETTIVO 3/1:

Montare RoboDesigner





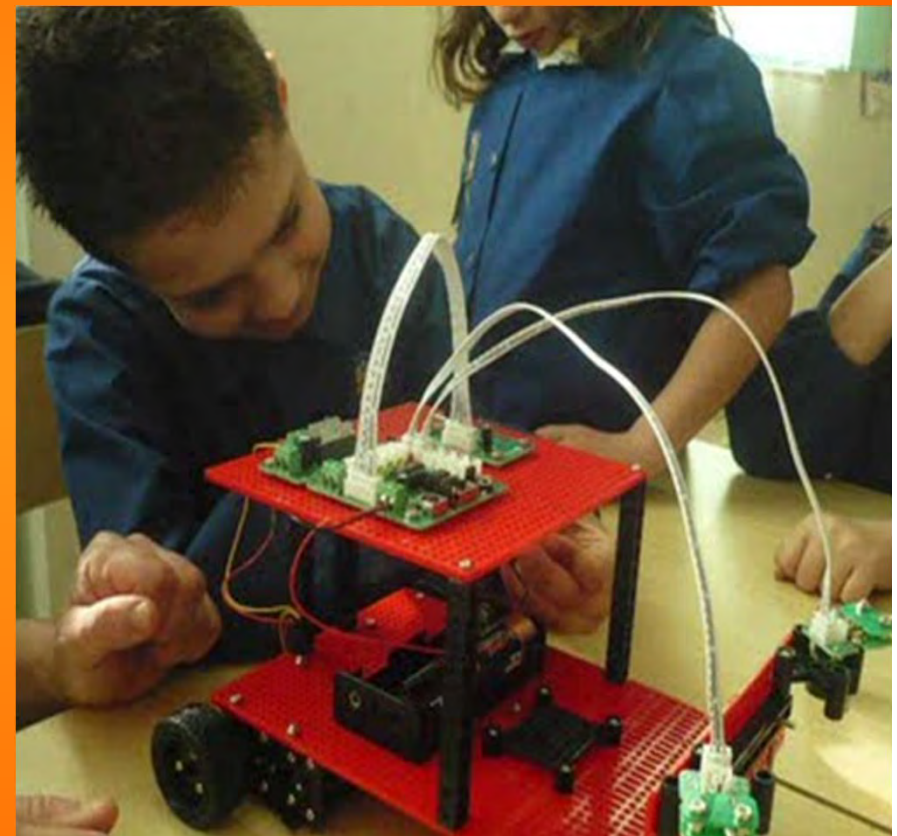
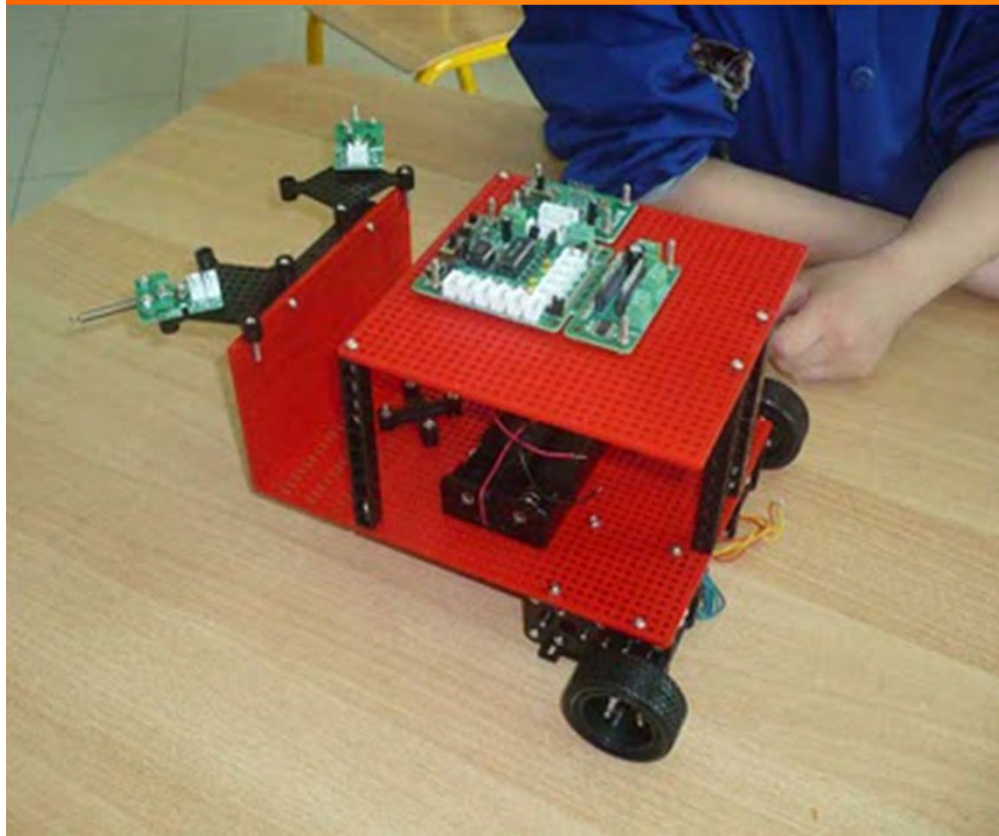
IN CL. 2° - OBIETTIVO 3/2: Montare RoboDesigner





IN CL. 2° - OBIETTIVO 3/3:

Montare RoboDesigner





IN CL. 2° - OBIETTIVO 4: Programmare RoboDesigner





IN CL. 2° - OBIETTIVO 5:

Osservare e scoprire.....





IN CL. 2° - OBIETTIVO 6:

Vestire RoboDesigner





in cl. 3° - OBIETTIVO 1:

Fare osservazioni per scoprire il funzionamento di meccanismi con ruote dentate





in cl. 3° - OBIETTIVO 2:

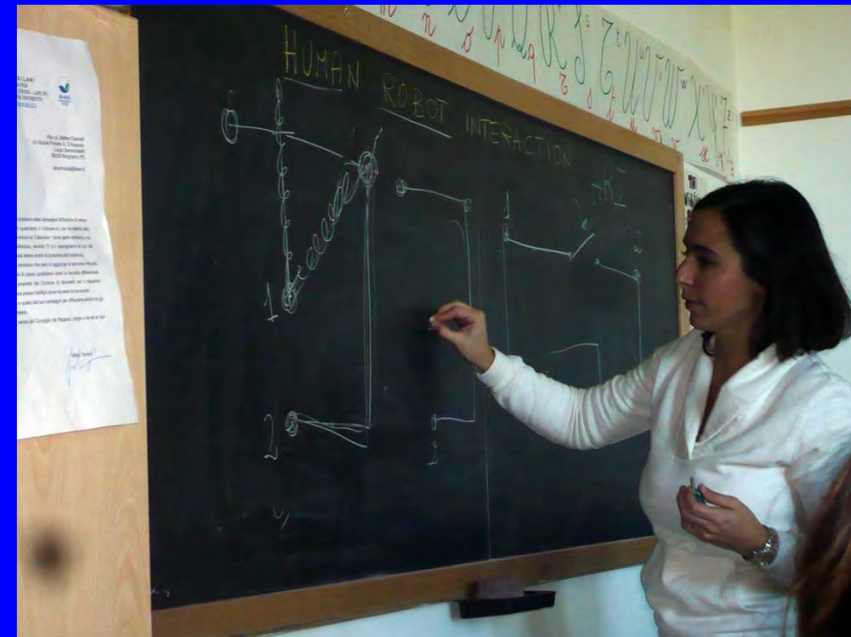
Programmare figure geometriche utilizzando forme di carta colorata





in cl. 3° - OBIETTIVO 3:

Comprendere il significato OFF/ON – circuiti e interruttori



in cl. 3° - OBIETTIVO 4:



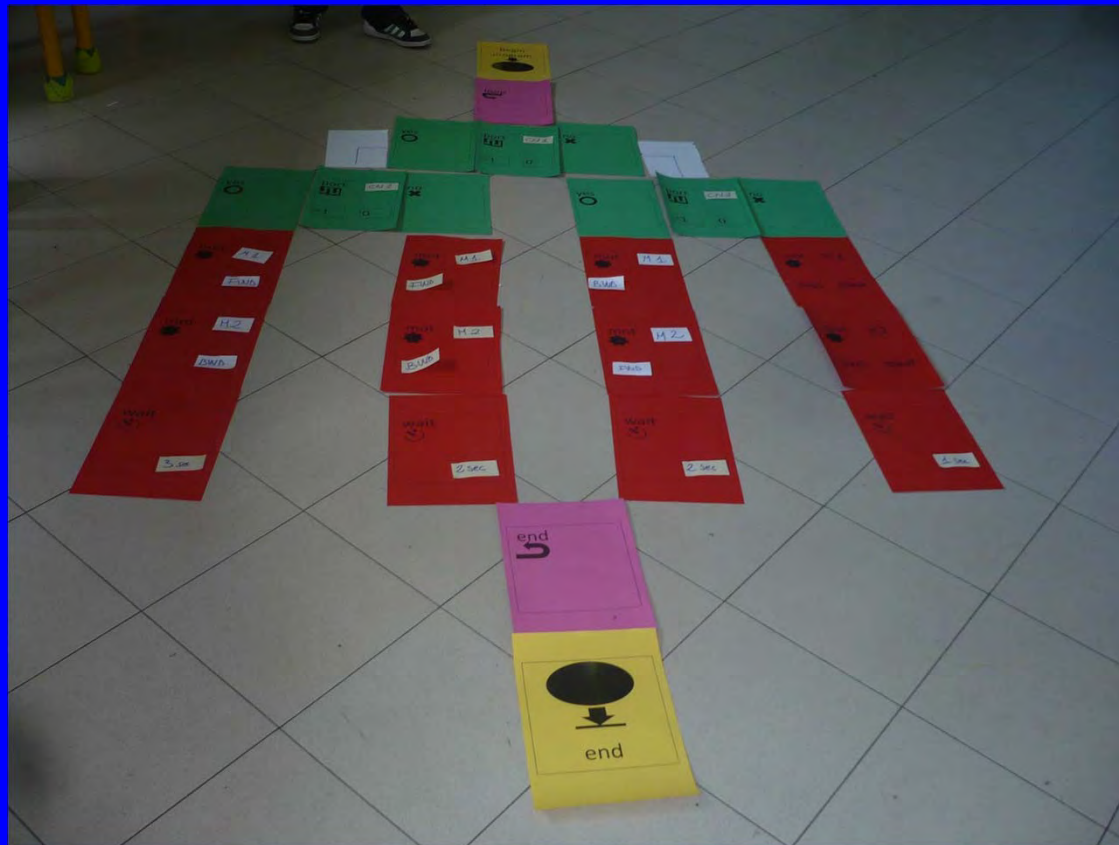
Imparare la struttura e il funzionamento di un sensore di contatto



in cl. 3° - OBIETTIVO 5:



Programmiamo con il "se" (if)



in cl. 3° - OBIETTIVO 6:



Montare Mindstorms



in cl. 3° - OBIETTIVO 7:



Programmare Mindstorms



ATTIVITA' INTERDISCIPLINARI/TRASVERSALI



La città di BeeBot (matematica, geografia, geometria, arte)



ATTIVITA' INTERDISCIPLINARI/TRASVERSALI



Percorsi per BeeBot (geografia, geometria)





ATTIVITA' INTERDISCIPLINARI/TRASVERSALI

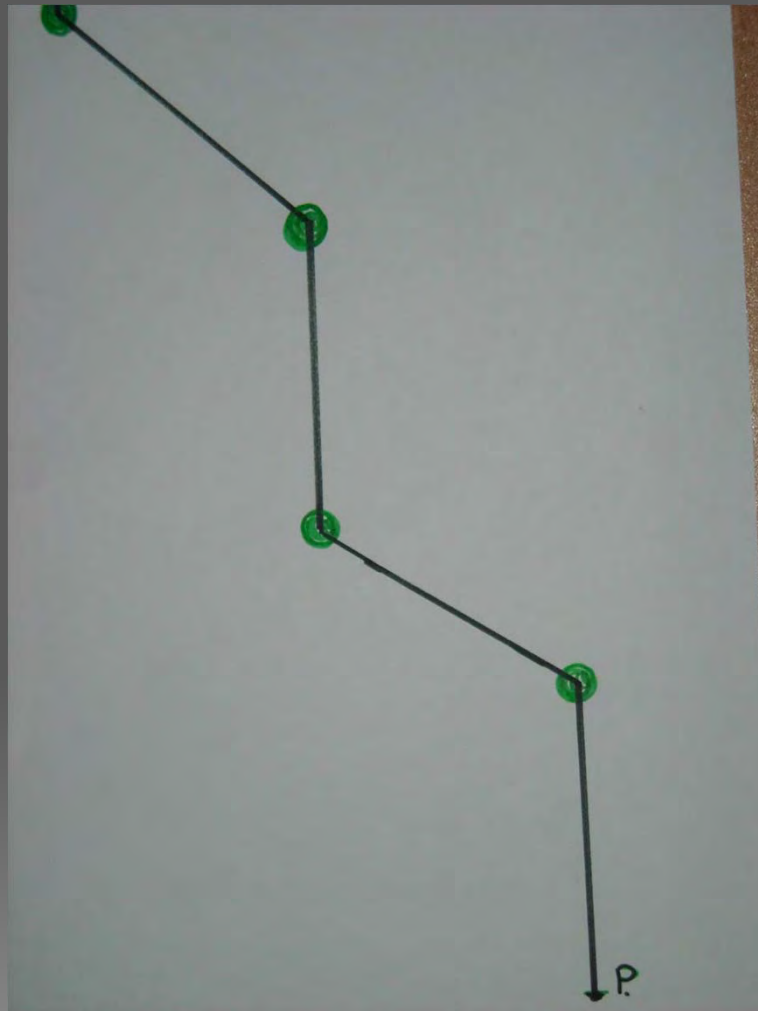
La città dei Pronomi Personali per BeeBot (geografia, geometria, grammatica, grafica)





ATTIVITA' INTERDISCIPLINARI/TRASVERSALI

Percorsi per Mindstorms: figure geometriche piane
(geometria, logica)





ATTIVITA' INTERDISCIPLINARI/TRASVERSALI

Conversazioni con Eliza (logica, italiano, inglese)

Dialoghi sulla stupidità e intelligenza (Philosophy for Children)



creativita' E GIOCHI



Ideare e realizzare manufatti



creativita' E GIOCHI

Vestire RoboDesigner



creativita' E GIOCHI



Partecipare a concorsi di Robotica



creativita' E GIOCHI



RINGRAZIAMENTO

