



Circolare (vedi timbratura in alto)

Valdagno, 06.10.2021
ai Genitori degli alunni Scuola Secondaria Garbin
ai Docenti
al personale ATA – al SITO

Oggetto: avvio corso pomeridiano "Coding e robotica: giochi per apprendere"

Gentili Genitori,

si comunica che a partire da metà ottobre il nostro Istituto offrirà la possibilità ai ragazzi della Scuola Secondaria di 1° grado di apprendere in modo laboratoriale i principi basilici del pensiero computazionale e della robotica con l'attivazione del corso gratuito "Coding e robotica: giochi per apprendere".

Il corso si prefigge di perseguire le seguenti finalità educative:

- avvicinare gli studenti al mondo della ricerca e abituarli al metodo sperimentale;
- facilitare la lettura di fatti o fenomeni nell'area scientifico/tecnologica attraverso la costruzione di modelli;
- stimolare le loro capacità di schematizzare, descrivere "problemi", utilizzare codici sintetici e condivisi;
- incoraggiare la ricerca di scelte razionali per risolvere i problemi e di ottimizzazione delle strategie in attività di progettazione/realizzazione;
- promuovere un atteggiamento attivo basato sull'osservazione e sulla scoperta e orientato al raggiungimento di una crescente riflessione, consapevolezza e auto-valutazione dei propri processi;
- rinforzare le capacità descrittive e documentative;
- promuovere lo spirito di collaborazione e di inclusione

Gli obiettivi didattici del corso sono:

- saper progettare giochi o storie usando correttamente i linguaggi di programmazione (Scratch e Lego Mindstorms);
- saper progettare strutture complesse (elementi di logica), come i robot, in grado di muoversi e di interagire con l'ambiente saperle costruire fisicamente (manualità fine), utilizzando i kit Lego in dotazione (elemento principale di questo kit è il mattoncino intelligente che può essere collegato tramite bluetooth e porta usb al computer e via cavo a diversi tipi di mattoncini speciali: motori, sensori ottici, sensori per il riconoscimento sonoro, sensori di contatto, sensori di prossimità);
- saper utilizzare correttamente i linguaggi di programmazione (software LEGO MINDSTORMS EV 3) per controllarne il funzionamento.

Il percorso che intraprenderanno i ragazzi li porterà a migliorare le capacità di logica, di analisi e la creatività nel risolvere problemi complessi tramite la scomposizione in micro-problemi di più facile risoluzione. Miglioreranno le attitudini sociali poiché saranno spinti a ragionare, fare ipotesi, ascoltare e confrontarsi con gli altri componenti del gruppo.

Gli incontri si terranno a cadenza settimanale, prioritariamente al mercoledì, dalle ore 14:30 alle ore 16:30, ciascun corso avrà la durata di 10 ore e sarà tenuto dagli insegnanti Preto Paola (Scratch ed il coding) e Sergi Sergi Domenico (Robotica educativa). I ragazzi potranno fermarsi a scuola per consumare un panino sotto la sorveglianza dei docenti oppure recarsi a casa per un veloce pranzo e rientrare a scuola entro le 14:30. Seguirà elenco degli iscritti, suddivisione dei corsi e calendario degli incontri.

Cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Eleonora Schiavo

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, comma 2, d.lgs n°39/1993

.....
Da restituire al coordinatore di classe entro l'11/10/2021

I sottoscritti _____ e _____
genitori dell'alunno/a _____ classe _____

Autorizzano

il/la proprio/a figlio/a partecipare al corso pomeridiano "Coding e robotica: giochi per apprendere" che si terrà da metà ottobre, con cadenza settimanale dalle 14:30 alle 16:30, secondo il calendario che sarà successivamente comunicato.

Comunicano inoltre che il/la proprio/a figlio/a (scegliere una opzione):

- rimarrà a scuola dalle 14:00 alle 14:30 per consumare un panino
- si recherà a casa per pranzo per poi rientrare a scuola entro le 14:30

Firma di entrambi i genitori _____ e _____