

ROBOTICA EDUCATIVA ALLA SCUOLA PRIMARIA

EZIO CRESPI.

Quest'anno gli alunni della scuola primaria del plesso Ezio Crespi si sono cimentati grazie al progetto "Coding" in attività di robotica educativa. Con il coding gli alunni, hanno sviluppato il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi.

Le attività sono state svolte nelle rispettive classi, per gli alunni più piccoli attraverso la piattaforma ZaplyCode, uno strumento di programmazione visuale per coinvolgere i bambini nel fantastico mondo del coding e tramite anche la Pixel Art un metodo più intuitivo e divertente per introdurre il pensiero computazionale.

Per tutte le altre classi sono stati utilizzati anche simpatici robot a forma di ape (Bee-Bot) in dotazione dalla scuola stessa, strumenti didattici in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su percorso ai comandi registrati.

L'utilizzo di Mbot, un robot educativo che rende l'apprendimento semplice e divertente, ha dato la possibilità ai bambini di imparare le discipline STEAM.

Fare robotica a scuola ha permesso ai bambini e ai ragazzi di migliorare le capacità di logica e analisi, ma è anche un potentissimo strumento per realizzare progetti creativi. Il coding stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo gioco. Si cerca di educare e stimolare in loro il pensiero computazionale, attraverso un contesto di gioco, aspetto fondamentale dell'azione educativa.

La collaborazione degli insegnanti presenti in classe ha permesso una buona riuscita di questo progetto.

Maestra Vanessa Sbezzi