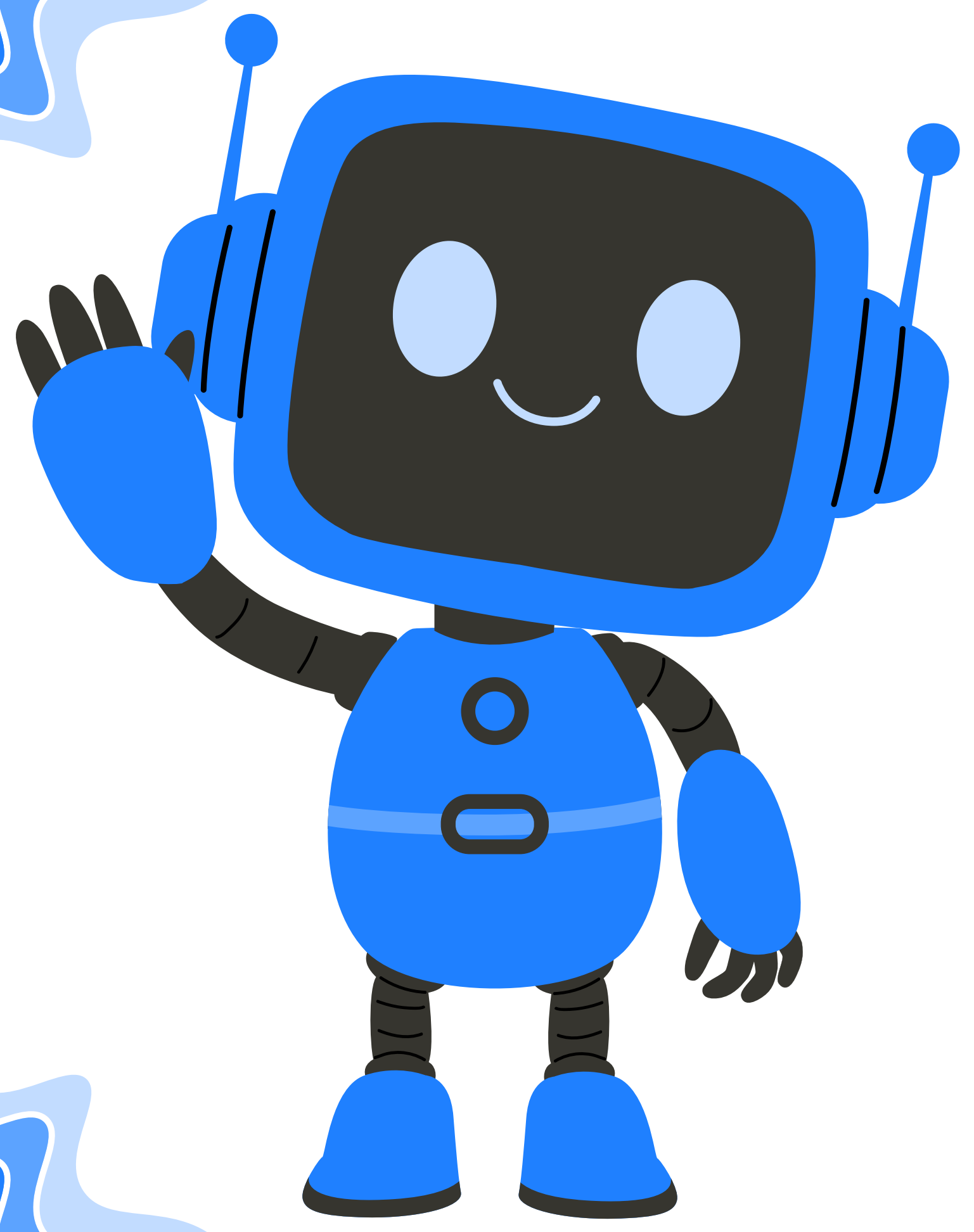




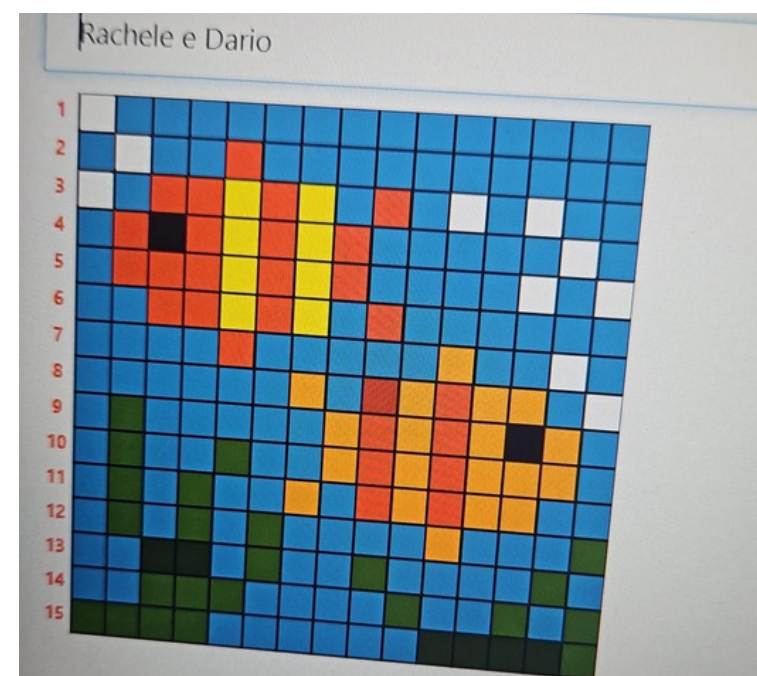
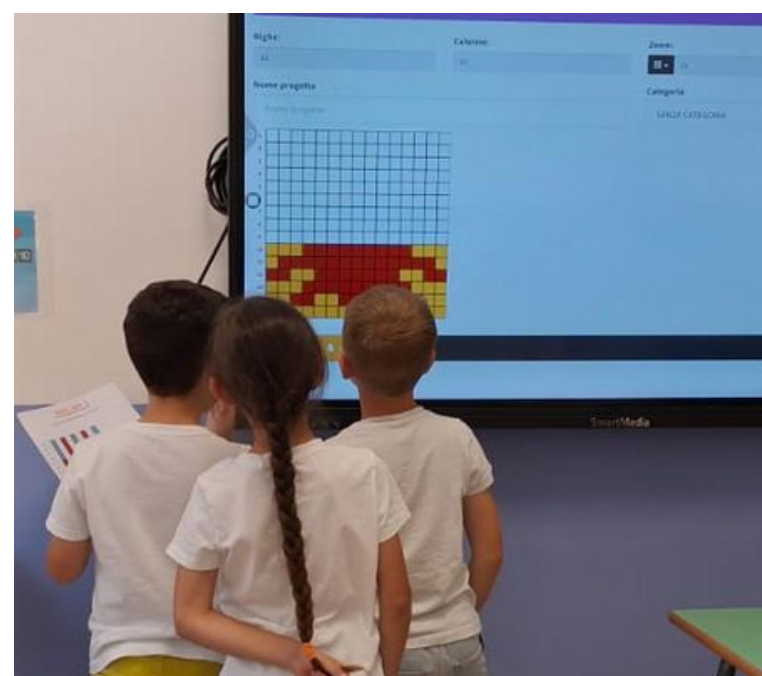
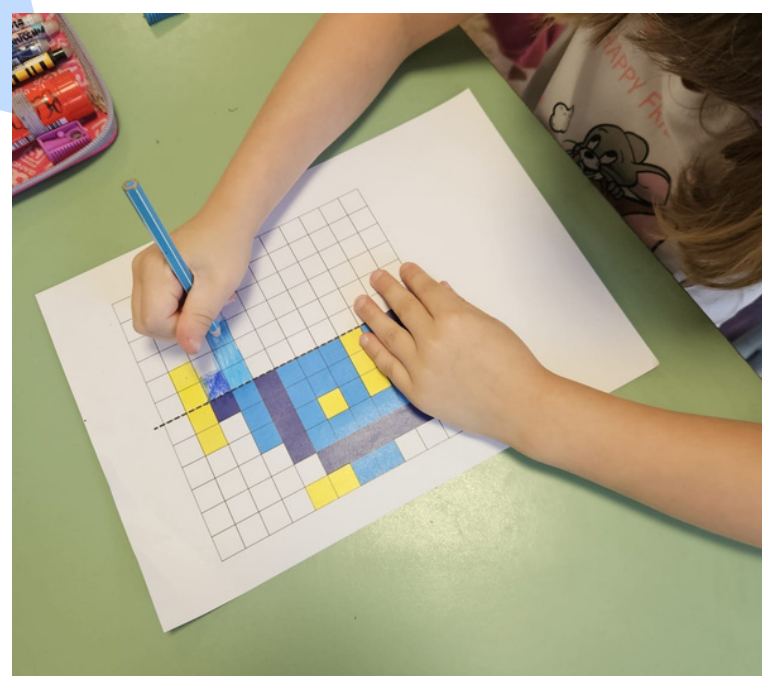
LABORATORIO STEM: INVENTARE, COSTRUIRE, PROGRAMMARE

***FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA
NAZIONALE “SCUOLA E COMPETENZE” 2021-2027 Priorità
01- scuola e competenze- – FONDO SOCIALE EUROPEO
PLUS (FSE+). Obiettivo specifico ESO4.6 -AZIONE ESO4.6
A1- sotto azione ESO4.6.A1.B interventi di cui al decreto
del ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023
n.176 - c.d. Agenda sud CODICE CUP: I14D25000470007
Progetto Language&education_Valderice2025***

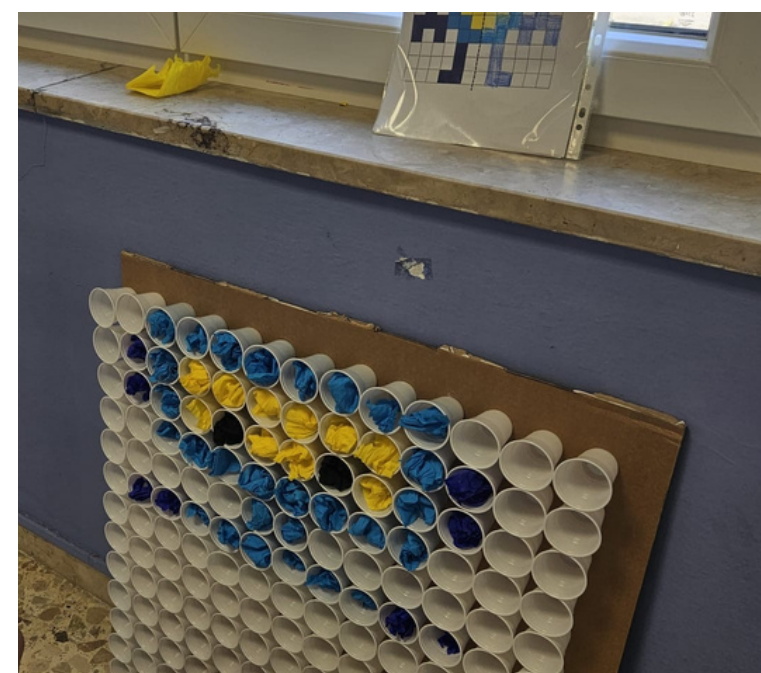
LABORATORIO STEM: INVENTARE, COSTRUIRE, PROGRAMMARE

ha incentrato l'attività formativa sul coding, sia in unplugged che tramite l'utilizzo delle BEE-BOT; ha dato spazio alla creatività del lego education, ha avviato l'alunno al pensiero computazionale tramite giochi motori ("Robot-Insegnante"), laboratori di Pixel Art analogica (cartacea e 3D con bicchieri) e transizione al digitale con la piattaforma ZaplyCode sulla Digital Board.

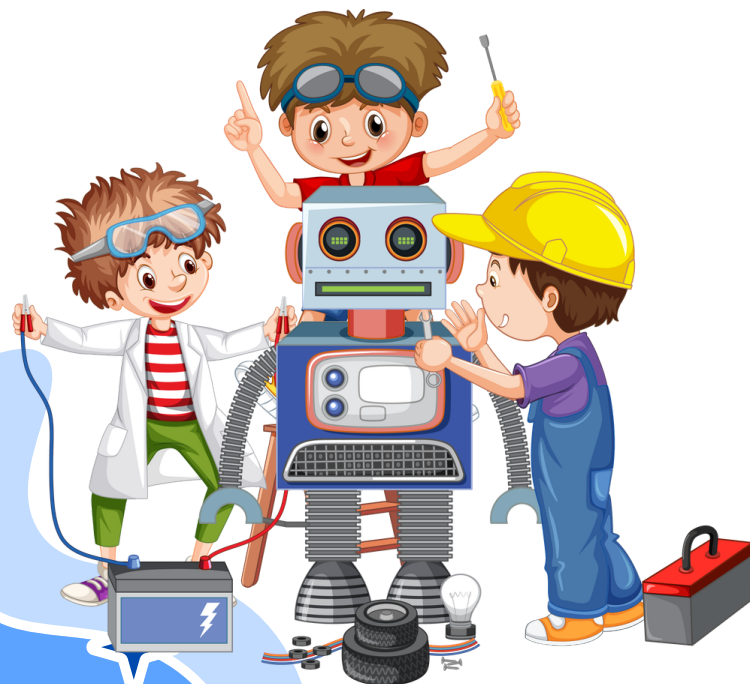
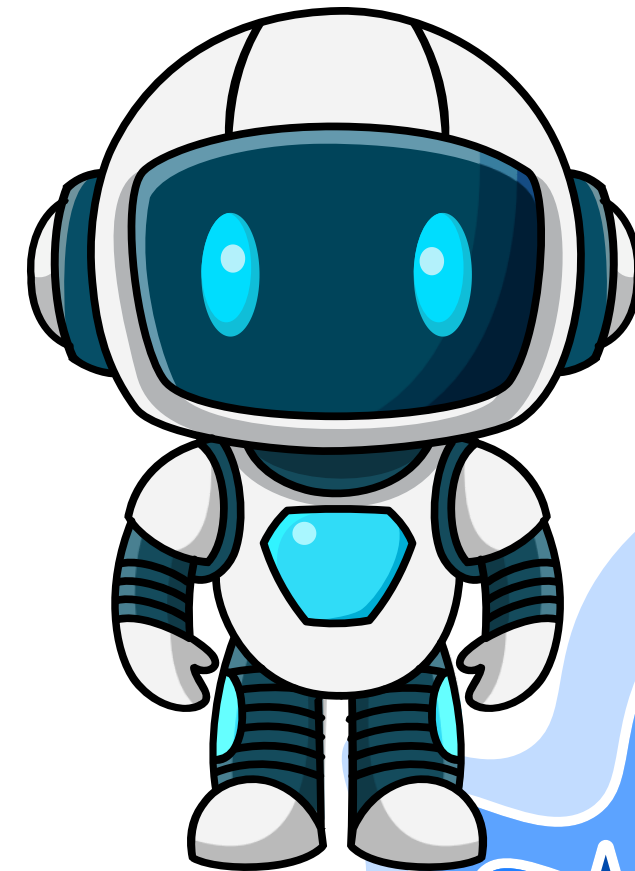
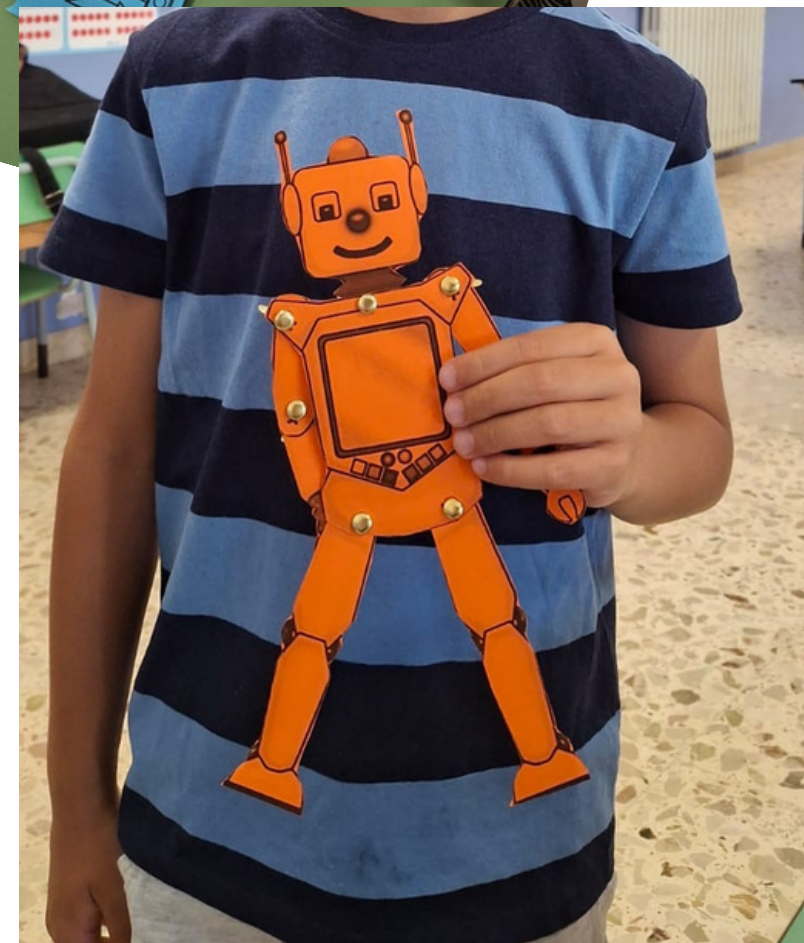
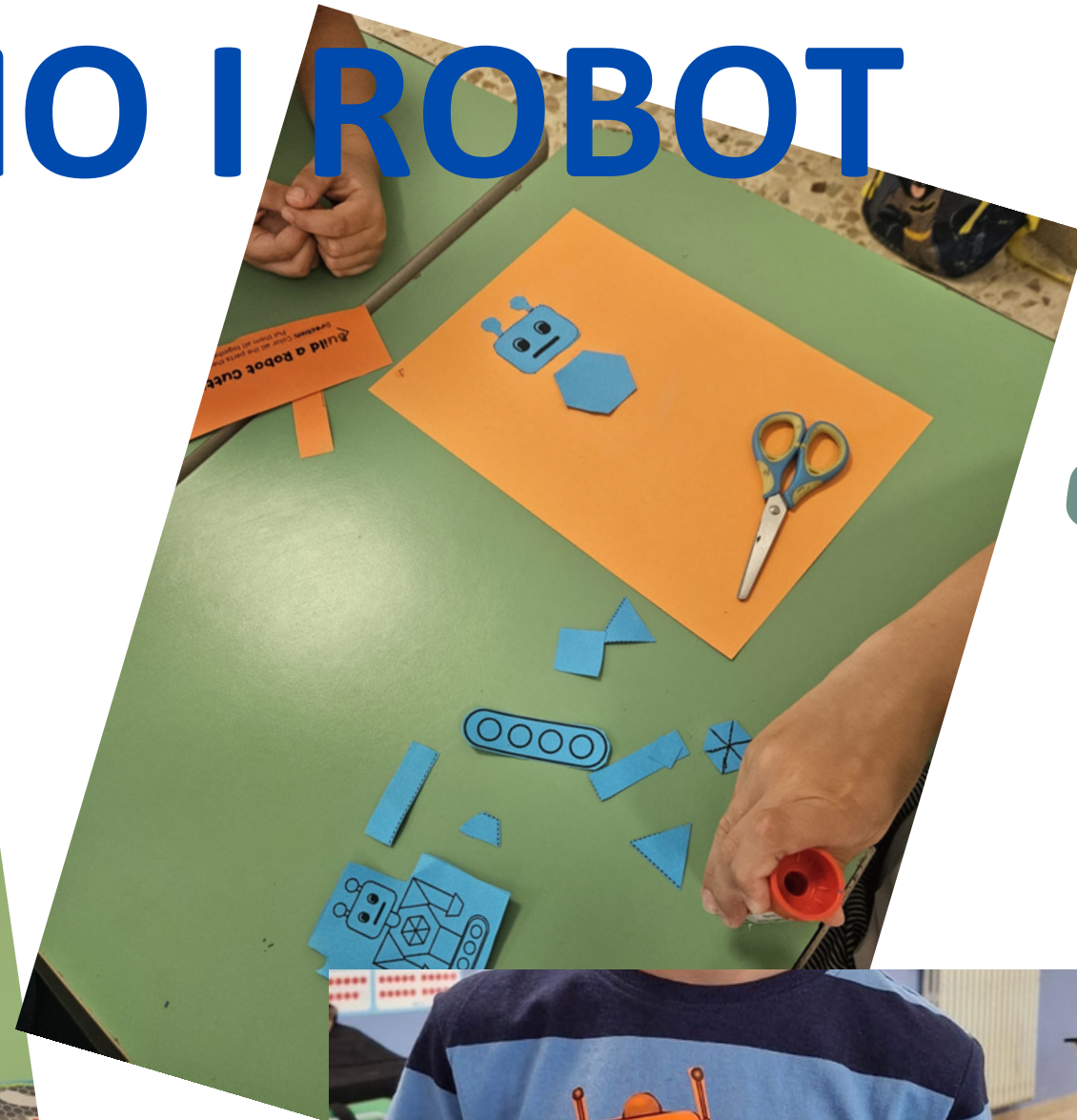


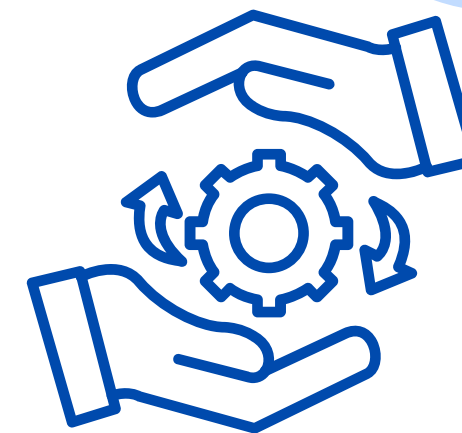
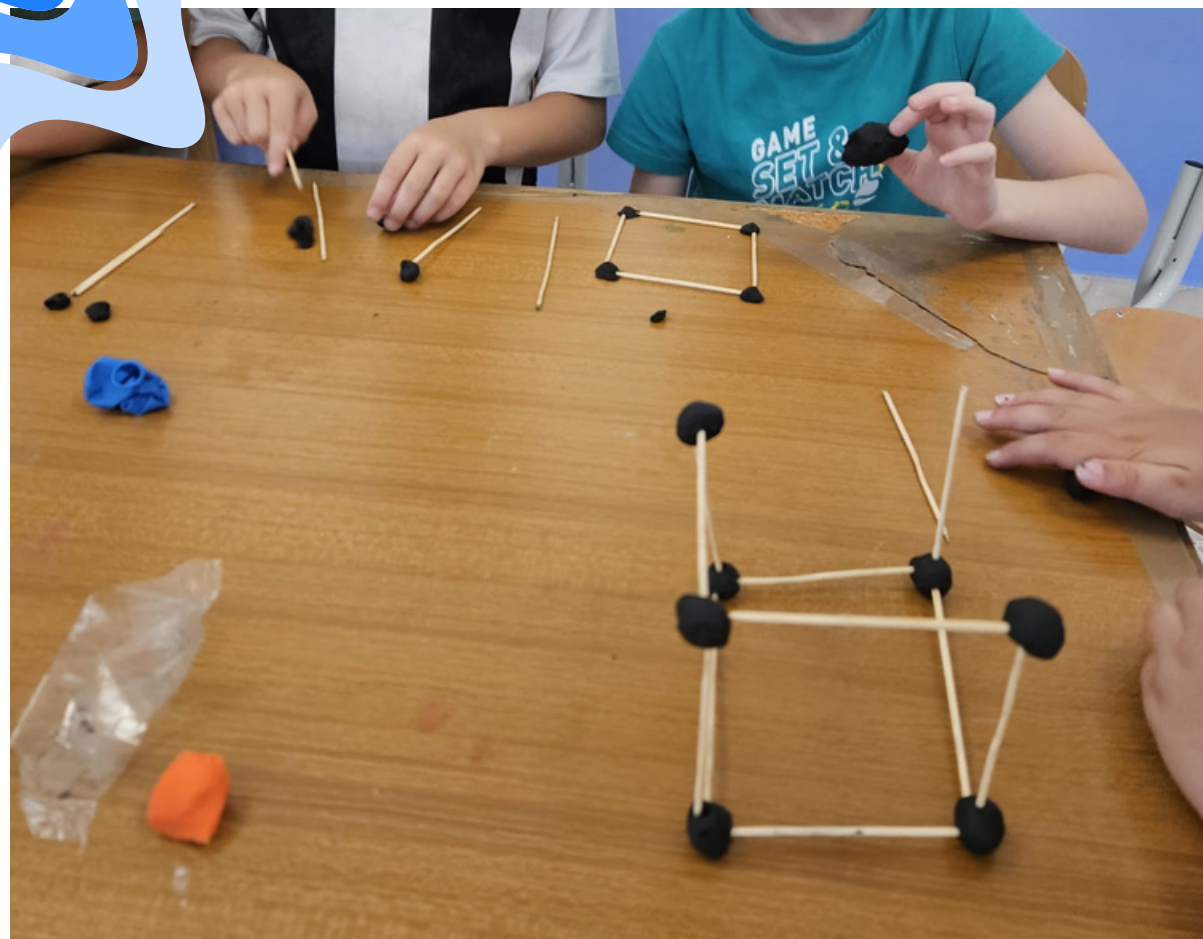


PIXEL ART



COSTRUIAMO I ROBOT

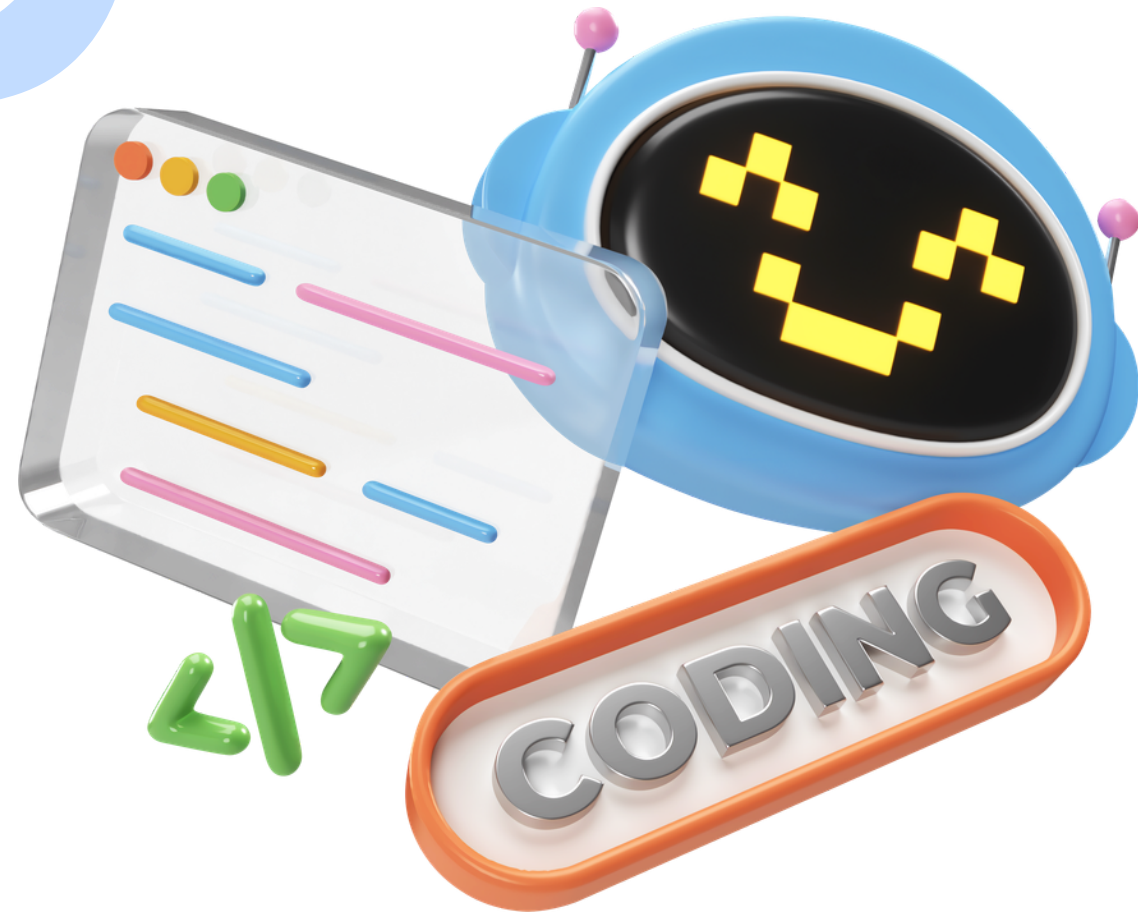




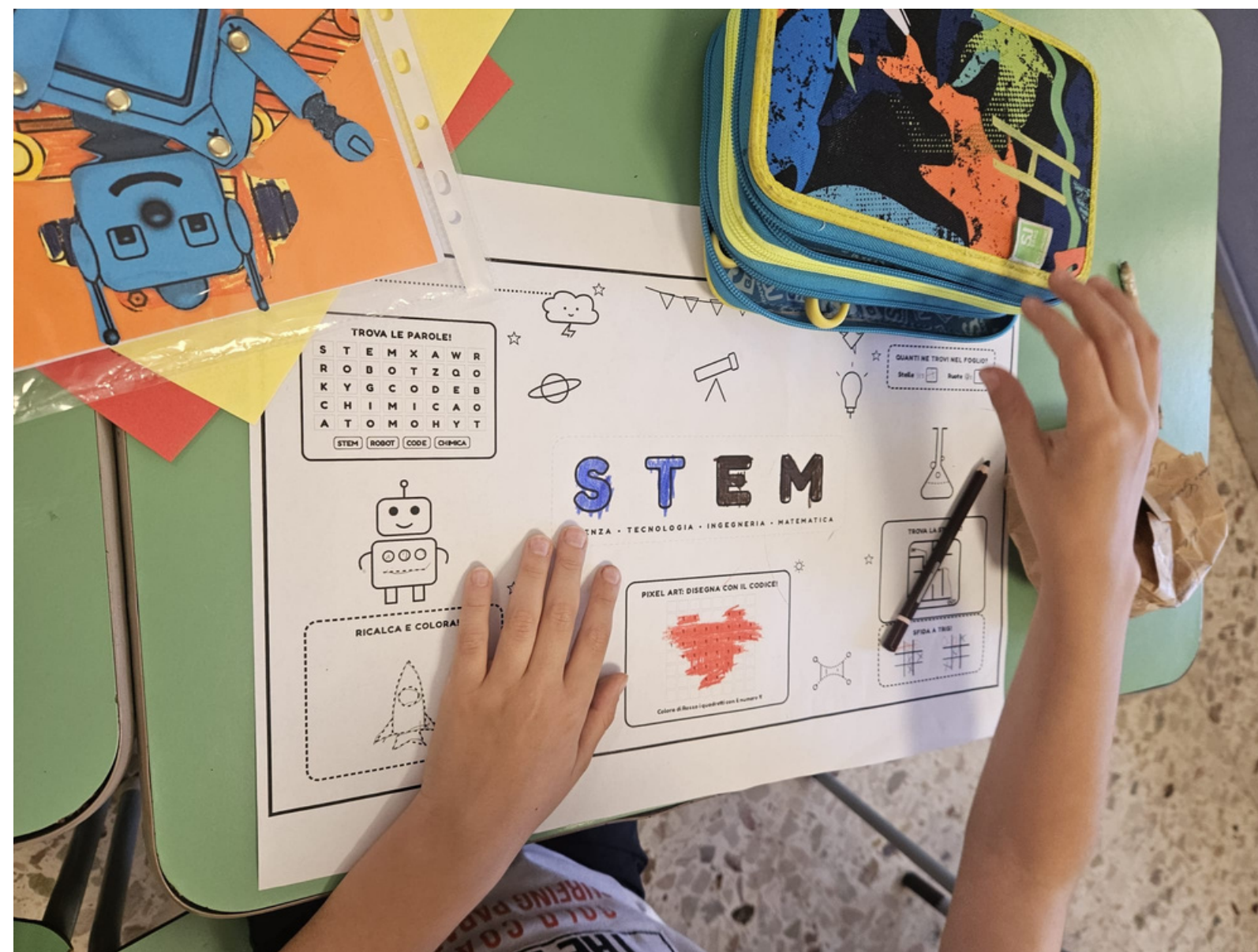
ROBOTICA EDUCATIVA



CODING



L'esperienza laboratoriale ha dato esiti positivi: l'interesse per la robotica ha mantenuto sempre vivo l'interesse dei bambini, stimolando una collaborazione d'insieme efficace nei lavori di gruppo. I progressi riscontrati a fine percorso sul piano delle competenze logiche e nel problem solving confermano il pieno raggiungimento degli obiettivi formativi.



***Grazie per
l'attenzione!***

