

**LABORATORIO STEAM: PENSIERO COMPUTAZIONALE DA ANALOGICO A
DIGITALE: ROBOTICA EDUCATIVA (parte 2)****Laboratorio sul campo in presenza****ESPERTO:** prof. Andrea Goia**TUTOR:** ins. Barbara Giubergia

Calendario del corso:

1. Martedì 2 settembre	12,30-18,30
2. Giovedì 4 settembre	14,30-18,30

Programma:

Il coding e il pensiero computazionale rappresentano elementi importanti per preparare gli studenti alla sfida della società digitale, come ricordato anche dalle recenti Linee guida per le discipline STEM. Come espressione pratica delle attività di coding si mostrerà come sia possibile creare oggetti digitali programmati come storie interattive, quiz, escape room e come la creazione di queste risorse possa essere proposta agli studenti come compito autentico. I partecipanti potranno così verificare in prima persona quanto il coding e il pensiero computazionale rappresentino risorse didattiche al tempo stesso semplici, divertenti e creative.

Modalità di erogazione: in presenza

Nr. Partecipanti ammessi: Min 5 docenti

Durata: 10 ore

- Il cervello ed il pensiero: applicazioni sulla didattica;
- Metodologie a confronto (IBL, LbD, PP&PS,...);
- Le STEM e le sue applicazioni alla programmazione scolastica;
- Esempi, esercizi, attività;
- Applicazioni con robottini vari.

ID percorso 409910