



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO
Robotica (coding)

SOGGETTO PROPONENTE
ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L.

e-mail
info@istitutoformazionefranchi.it



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Robotica (coding)
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	primaria
Distretti territoriali	CA
Giorni della settimana di disponibilità	Venerdi;Lunedì;Sabato;Martedì;Mercoledì;Giovedì
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	20
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC. IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR.

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. Lo scopo è coinvolgere i bambini e le bambine e stimolarli ad individuare strategie per superare le difficoltà in modalità ludico-ricreativa senza trascurare lo star bene a scuola. L'obiettivo che si intende raggiungere è, in funzione del contesto indicato dall'Istituto Scolastico,



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

consolidare le competenze di base linguisticomatematiche attraverso la robotica e il coding. L'intenzione è quella di recuperare, potenziare e consolidare le competenze attraverso la programmazione come minimo comune multiplo dell'apprendere divertendosi, valorizzando il contributo personale nella realizzazione del compito.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Obiettivi

- Favorire il processo di lateralizzazione;
- mettere in atto strategie di problem solving;
- Iniziare a sviluppare il pensiero computazionale ed avvicinarsi alla programmazione ed alla robotica con il gioco;
- Superare le difficoltà degli alunni nelle materie scientifiche incrementando la fiducia degli stessi, ed offrendo applicazioni pratiche.

Articolazione in fasi/attività

Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico.

Il progetto si articola in 12 ore di pensiero computazionale e 18 ore di project work di robotica applicata al contesto.

Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita.

Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.