

Laboratorio STEAM

Descrizione: Il pensiero computazionale non è capire come ragiona un computer, ma bensì una delle competenze base che ogni persona deve avere. Si tratta in particolare della capacità di analizzare un problema e cercare delle soluzioni alla sua risoluzione.

Il coding è uno degli strumenti che può essere utilizzato per il raggiungimento di questa competenza base.

Durata: 1 incontro al mese

Destinatari: alunni classe terza e quarta

Luogo: in classe o in laboratorio informatico;

Strumenti e possibili tipologie di attività:

Scratch, ambiente di programmazione visuale a blocchi. Le attività possono essere sia tipo geometrico-matematico sia di tipo ludico ed incentrate sulla realizzazione di giochi o storie animate su tematiche trattate a scuola (ad es. ambiente, storia, geografia, ecc.)

es. <https://www.antoniofaccioli.it/geometricando/>

Micro:bit, microcontrollore che per la sua versatilità e facilità d'uso si presta ad essere usato, per attività didattiche, a partire dai primi anni della scuola primaria. Questa scheda permette di realizzare prototipi ed esperimenti scientifici a basso costo come l'acquisizione di dati in tempo reale, il controllo di fenomeni fisici, la costruzione di robot o dispositivi indossabili.

es. <https://www.antoniofaccioli.it/microbit-a-caccia-di-monete/>