

**SCUOLA STATALE PRIMARIA E DELL'INFANZIA
"SAN GIOVANNI BOSCO" FOGGIA**

**“NUMERACY and LITERACY
through
CODING and ROBOTICS”**

**St. NICHOLAS COLLEGE
RABAT- MALTA**

OPENING CEREMONY



Bee Bot per cosa?

- Avvicinare giocando al mondo della robotica
- Individuare strategie per contare e sviluppare la logica
- Visualizzare e costruire percorsi nello spazio
- Organizzare in lingua italiana, inglese, matematica, geografia, scienze e storia
- Apprendere le basi dei linguaggi di programmazione.



BEE BOT ACTIVITY

Storytelling: Coding with Literacy



**DAL RACCONTO
ALLA
DRAMMATIZZAZIONE**

**E PER CONCLUDERE
GIOCHIAMO CON BEEBOT:**

**UN FRUTTO PER OGNI
ANIMALE!**



In un contesto di “didattica tradizionale” può essere utilizzato per compiere le prime astrazioni di eventi ordinati



PRO-BOTS Activity

CODING and ROBOTICS with ART



La **realtà virtuale** è una realtà simulata, un ambiente tridimensionale costruito al computer che può essere esplorato e con cui è possibile interagire usando dispositivi informatici – visori, guanti, auricolari – che proiettano chi li indossa in uno scenario così realistico da sembrare vero.

“Aumenta” la percezione del mondo con una serie di contenuti digitali, **la realtà virtuale è immersiva**, isola l’utente dall’ambiente esterno trasportandolo in una **realtà parallela** che lo assorbe completamente.

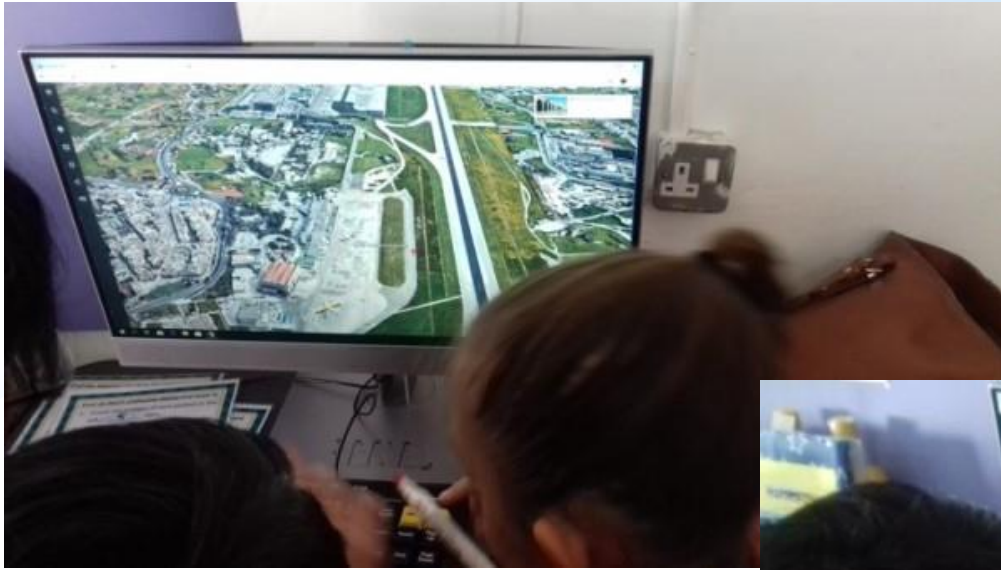
La **realtà virtuale** non è solo sinonimo di divertimento: può avere anche una valenza culturale e divulgativa.

GOOGLE MAPS ACTIVITY

- A virtual trip to Paris

- Going around Malta





QR Code Math Game using tablets.

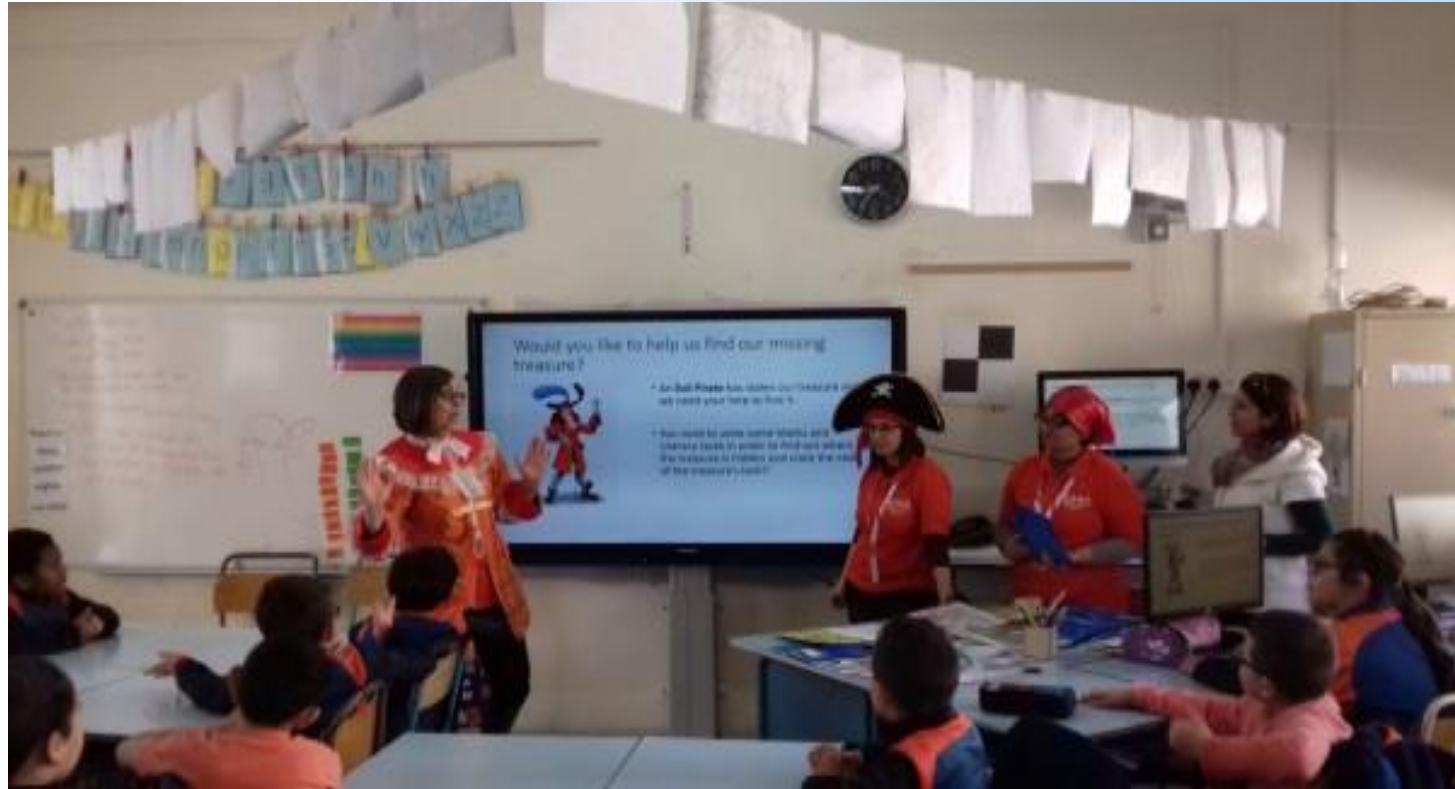
Integrating Math with Media and with Coding



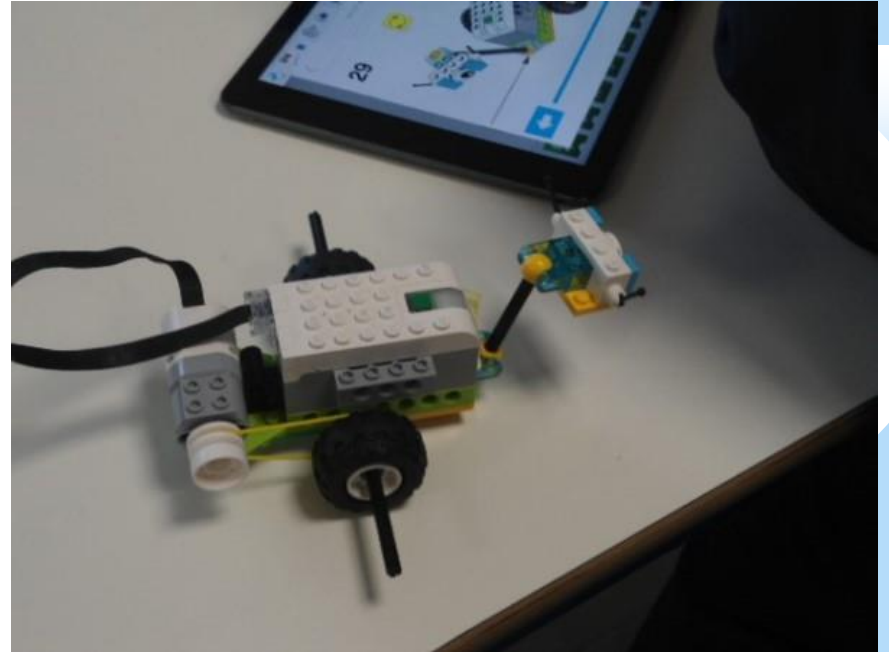
Il QR Code, letteralmente Quick Response Code, ovvero *Codice di risposta rapida* è stato sviluppato per permettere una rapida consultazione delle informazioni contenute al suo interno, si tratta di un'immagine digitale che permette di accedere a moltissime informazioni e contenuti provenienti da internet, direttamente sui nostri dispositivi.

Quadrati composti a loro volta da una sequenza di quadrati più piccoli bianchi e neri (nella maggior parte) ma anche a colori, ormai presenti su tutti i prodotti commercializzati, non a caso conosciuti anche come *codici a barre a 2 dimensioni*.

Pirate Treasure Hunt



LEGO-ROBOTS. Literacy and numeracy.



LEGO WEDO 2.0 è un robot programmabile della linea Lego Education

Lego WeDo 2.0 rende l'apprendimento della robotica educativa interessante, divertente e stimolante. Inoltre aiuta ad apprendere materie STEM, potenziando le capacità di problem solving, la capacità di collaborazione in gruppi di lavoro.

Si inserisce bene in qualsiasi disciplina. Diventa più efficace se inserito in un contesto, se associato a Storytelling, se parte integrante di un progetto più ampio, magari trasversale, magari con **metodologia CLIL**. La robotica educativa a scuola è uno strumento che aiuta i bambini ad imparare divertendosi.



I kit LEGO EDUCATION WEDO 2.0, un set per la scuola primaria che consente di costruire modelli tramite mattoncini LEGO e animarli grazie a motori, sensori e a un software di programmazione a blocchi e a icone che comunica via Bluetooth con i modellini creati. In questo modo si possono realizzare progetti senza essere collegati fisicamente al computer, ed è possibile utilizzare anche il tablet.



LEGO and STORY TELLING

Situation Card 2

"What an adventure!" said **Jenny** as she carried her runaway **kitten** back home. Jenny had saved "Kitty" from the scary old house on the hill. People had said that an **old witch** lived there. Jenny was brave enough to visit the scary house and save her kitten.

Situation Card 3

"Well, what are we going to do now?" asked **Paula**.
"Here we are, stuck in the middle of the ocean with a crazy **pirate** who thinks he's the King of Driftwood Island."
"And we're all tied up." said Peter.
"But hey! Not all of us! **Salty the dog** is still free!" exclaimed Paula. "I have a great idea!"
What do you think Paula's great idea is? What do you think will happen next?







Digital Literacy and Numeracy Trail in Mdina





CLOSING CEREMONY



Un vivo ringraziamento alla Dirigente Scolastica, dott.ssa Maria Cianci, e alla nostra collega Lucia Tocco, referente del progetto ERASMUS, per averci permesso di vivere questa magica esperienza.

Le insegnanti

D'Errico Marcella
Di Paola Anna Maria
Porciello Anna
Scarano Libera

