



La scuola elementare di via Cimarosa

FOLLONICA. La robotica sbarca nelle scuole primarie e secondarie follonichesi. Un salto verso il futuro a metà fra sfida e realtà ma che permetterà alle scuole dell'istituto comprensivo Follonica 1 di restare al passo con le moderne tecnologie per una didattica sempre migliore. Oltre alla robotica faranno in loro ingresso a scuola anche il coding e le lavagne multimediali di ultima generazione grazie a un team di insegnanti, dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado, che si stanno formando sulla robotica e sui nuovi strumenti didattici.

La scuola si sta inoltre dotando delle più recenti lavagne interattive, come il monitor ScreenShare Pro Helgi, oltre a fornire ai vari plessi set educativi per coding e robotica come Lego Education: WeDo2.0 e Lego Mindstorms Ev3.

Nella primaria di via Cimarosa inoltre è in allestimento un vero e proprio laboratorio di robotica che verrà ultimato con gli inizi del prossimo anno scolastico, in cui i bambini e le bambine potranno progettare, programmare e costruire piccoli robot in grado di muoversi autonomamente.

Un modo divertente e attivo per sviluppare il pensiero computazionale e per imparare a lavorare con la tecnologia senza limitarsi a subirla oltre che apprendere utili nozioni di scienza, matematica e informatica. «I robot – spiegano i docenti del plesso impegnati nel progetto – sono anche un prezioso strumento di inclusione. Per arrivare al prodotto finale è necessario instaurare percorsi di collaborazione, in tal modo si è obbligati a lavorare in squadra, superando pregiudizi e resistenze. La robotica e il coding, favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale, sono una risposta alle necessità della società contemporanea e alle richieste dell'attuale mondo del lavoro».

La scelta dell'istituto comprensivo 1 si orienta verso gli strumenti informatici più innovativi e di recentissima generazione, dispositivi di alto livello che integrano ad esempio differenti linguaggi (orale e scritto, iconico, multimediale) permettendo la manipolazione degli oggetti di apprendimento e l'attivazione di tutti i canali sensoriali per sviluppare competenze cognitive e digitali. — M.N.

Elaborato con la versione FREE di IMATAC

Jet Scanner Lite di imatac.mobi