

ROBOTICA EDUCATIVA



da 10 a 13 anni - Obiettivi

Coinvolgere i ragazzi e rendere la scoperta scientifica più motivante attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana. Far appassionare i ragazzi all'informatica, alle scienze, alla tecnologia, all'ingegneria e alla matematica. La nuova piattaforma Education EV3 di LEGO® MINDSTORMS® rappresenta la terza generazione di tecnologie robotiche LEGO® destinate all'apprendimento creativo.

Attraverso queste attività si possono:

- Sviluppare competenze scientifiche; esplorare e lavorare attraverso osservazione, ragionamento, riflessione e pensiero critico; raccogliere dati e descrivere risultati
- Costruire e studiare sistemi robotici programmabili
- Introdurre le basi della programmazione informatica
- Sviluppare il pensiero creativo, le abilità di problem solving, il lavoro di squadra



Numero incontri: 12
Durata: 1h 30m
Max iscrizioni: 10

Materiale

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 o NXT 2.0



Esempi di robot

