



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GOFFREDO PARISE"

Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado

Via IV Martiri, 71 - 36071 ARZIGNANO (VI) Tel. 0444.670400 - Fax 0444.671495

Cod. Fisc. 90014340245 - Cod. Mecc. VIIC87900Q

E-mail: viic87900q@istruzione.it - Pec: viic87900q@pec.istruzione.it - Sito: www.icparise.edu.it

Circ. n° 120/alu.gen.doc.ata

Arzignano, 28 ottobre 2025

- Alle famiglie e gli alunni di classe prima e quinta
Scuola primaria "A. Giuriolo" di Castello
- Ai docenti

OGGETTO: ROBOTICA A SCUOLA

L'Associazione culturale Connessioni Didattiche, in collaborazione con la nostra scuola, propone un'avvincente serie di lezioni di robotica educativa tenute gratuitamente dal professor Bruno Bruna. Un'occasione unica per scoprire come costruire, programmare e dare vita ai robot, imparando in modo giocoso e creativo i principi delle discipline STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica).

Classi coinvolte e strumenti

Classe Prima: LEGO® Education SPIKE™ Essential

Classe Quinta: mBot2

Descrizione

Le attività propongono un approccio ludico e creativo alle discipline STEAM. Gli alunni, attraverso costruzioni e programmazioni a blocchi, svilupperanno pensiero logico, collaborazione e curiosità verso la tecnologia.

Calendario

Classe Prima

Gruppo A: Lunedì 3, 10, 17, 24 novembre 2025 dalle 9.15 alle 10.20

Gruppo B: Lunedì 1, 9, 15, 22 dicembre 2025 dalle 9.15 alle 10.20

Classe Quinta

Gruppo A: Mercoledì 5, 12, 19, 26 novembre 2025 dalle 9.15 alle 10.20

Gruppo B: Mercoledì 3, 10, 17 dicembre 2025 e 14 gennaio 2026 dalle 9.15 alle 10.20

Obiettivi educativi e didattici

- ✓ Promuovere collaborazione, autonomia e *problem solving*.
- ✓ Stimolare curiosità e fiducia nella tecnologia come strumento creativo.
- ✓ Sviluppare il pensiero computazionale e introdurre i concetti base di programmazione a blocchi.
- ✓ Integrare logica, scienze e creatività attraverso costruzione e gioco.
- ✓ Favorire la comunicazione e la narrazione legate ai progetti realizzati.

Competenze attese

- ✓ Capacità di comprendere e creare semplici programmi per controllare un robot.
- ✓ Collaborare alla costruzione e spiegazione di progetti comuni.
- ✓ Diagnosticare e correggere errori nei programmi (per le classi quinte).
- ✓ Usare la tecnologia in modo consapevole e creativo, in linea con le competenze digitali europee DigComp.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Pier Paolo Frigotto

*Firmato digitalmente
ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale
e norme ad esso connesse*