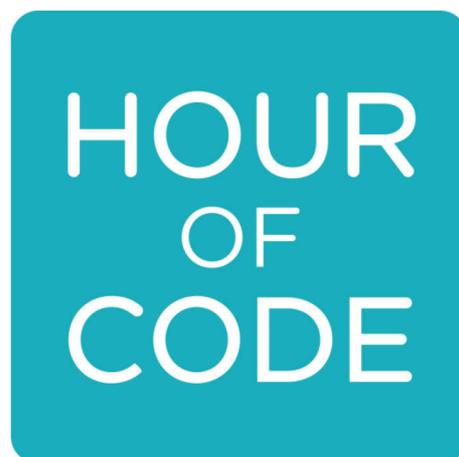




Istituto Comprensivo via Dante
Voghera
Via Dante, 3
27058 Voghera PV



progetto
coding for kids
COULD LOL KIDS



Sabato 10 dicembre 2016

Incontro dedicato al coding, alla tecnologia, all'informatica e alla robotica nella didattica in cui i ragazzi sono protagonisti attivi



ore 9:00

**Registrazione
dei
partecipanti**

Salone Dante
ore 9:30

**Saluti di benvenuto
e presentazione
della giornata**

*il Dirigente Scolastico
Prof. Marzio Rivera
IC via Dante — Voghera*

Salone Dante
ore 10:00 ÷ 12:00

Conferenza per genitori e docenti
**Minori e consapevolezza
(in Rete)**

*relatore
Prof. Pierlorenzo Castrovinci*

Laboratorio 1
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

Logo e KTurtle

*Come introdurre la programmazione
nella scuola primaria e secondaria*

*Prof. Mina Tronconi
IC via Dante — Voghera*

(alunni classi primaria e secondaria)

Classe 2B
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

mBot

Programmare una piccola macchina

CoderDojo Voghera e Iria Geeks

(alunni classi primaria e secondaria)

Laboratorio di scienze
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

Arduino

Laboratorio pratico

*LUGDucale
Sergio Camici, Denis Scarabottolo,
Pierangelo Di Palma, Fulvio Restelli*

(alunni classi 3^a secondaria)

Atelier creativo
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

Programmiamo e giochiamo con
Bee Bot

*Maestra Antonietta Magnesa
IC Gambolò*

(alunni classi infanzia e primaria)

Laboratorio 2
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

3D

Creiamo con la stampante 3D
e lo scanner 3D

*Prof. Antonio Salzano
e Prof. Giulia Cavagna
IC via Dante — Voghera*

(alunni classi 3^a secondaria)

Classe 3C
plesso Plana
ore 10:00 ÷ 12:00

Scratch

CoderDojo Voghera e Iria Geeks

(alunni classi primaria e secondaria)



Laboratorio Scratch - mBot

mBot è un robot pensato per avvicinare al mondo della robotica e della programmazione.

Nato da un progetto Kickstarter, è basato su Arduino (linguaggio C), e il software di programmazione, chiamato mBlock, è un derivato del progetto Scratch, realizzato dal MIT e ormai in circolazione da diversi anni.



Laboratorio pratico di Arduino

Panoramica su Arduino

Gestione uscita digitale (accensione led, variabili, istruzione #include)

Gestione dei timer (accensione e spegnimento del led ad intervalli di tempo, blink, istruzioni if, while, confronto tra variabili)

Gestione ingresso (controllo di un pulsante che scateni un evento, introduzione alle funzioni)



Laboratorio KTurtle

Breve introduzione (come reperire il software, le caratteristiche principali e le motivazioni didattiche)

L'ambiente di lavoro

Le istruzioni per il movimento (input-output; selezione ed iterazione)

Esempi ed esercitazioni pratiche sul computer



Laboratorio Bee Bot

Questo simpatico robot a forma di ape è un strumento didattico ideato per alunni dalla scuola materna alla primaria

È in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati



Laboratorio 3D Creiamo oggetti del Natale con la stampante 3D

Utilizzando il software Tinkercad per il disegno cad 3D, i ragazzi arriveranno a creare oggetti natalizi che poi saranno stampati con le stampanti 3D in diversi modelli e colori



Minori e consapevolezza

Un professionista informatico ci aiuterà a riflettere sull'uso consapevole della Rete da parte dei minori (e non solo)

Seppure conscio dei suoi doveri e della bontà delle sue intuizioni, come può un adulto affiancare i ragazzi per educarli allo strumento tecnologico... se neppure lui lo conosce?

Con il patrocinio di
Associazione Informatici Professionisti
Informatici Senza Frontiere
Consorzio AIPNET