

PROGETTO INNOVATIVA	
ROBOT@ scuola	
Progetto Robotica " Nel mondo di Bee-Bot "	
Scuola dell'infanzia	
Docente referente: Egidia Di Lascio	
CAMPI DI ESPERIENZA	Criteri/evidenze osservabili
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> - Potenziare le capacità di comunicare; - arricchimento lessicale; - produrre il linguaggio verbale a livello creativo (inventare nuove storie). - Scoprire semplici termini in lingua inglese " Nel mondo di Bee-Bot ".
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> - Saper compiere attraverso l'uso di tasti direzionali viaggi virtuali " Nel fantastico mondo di Bee-Bot ".
LINGUAGGI, CREATIVITA',EPRESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il nuovo strumento liberamente con prove ed errori e passare poi ad un apprendimento tipico del " learning by doing ".
Destinatari	Bambini di cinque anni
Fasi di applicazione	1)fase di pura esplorazione ; 2) fase di discussione sull' esplorazione del robot; 3) fase di gioco; 4) fase di discussione sull'utilizzo del robot; 5) fase propositiva.
Campo di Esperienza Il Sé e L'altro	Sviluppare atteggiamenti positivi nei confronti degli altri; riconoscere e rispettare le regole confrontandosi e collaborando con i compagni, vivere ed elaborare insieme le emozioni in riferimento alla nuova esperienza.
Campo di Esperienza Il corpo e il movimento	Percepire le posizioni del proprio corpo in relazione agli oggetti; osservare gli spazi circostanti e i rapporti topologici; osservare e stabilire le relazioni spaziali (vicino-lontano, in mezzo , ai lati); vivere con il corpo esperienze di direzione e di lateralizzazione.
Campo di Esperienza Linguaggi, Creatività Espressione	Realizzare disegni, cartelloni, percorsi da proporre all'apina " Bee-Bot "; - proporre canzoni a tema informatica – robotica.
Campo di Esperienza I Discorsi e Le Parole	Narrazione e ascolto di racconti e storie a tema ; realizzazione di cartelloni sul quale far muovere l'apina per: - riordinare la storia; - arricchire il linguaggio;

	- scoprire il significato dei tasti sul dorso dell'ape per programmarlo.
Campo di Esperienza La conoscenza del mondo	Realizzazione di cartelloni sul quale l'ape si può muovere per : - sviluppare la logica; - imparare a riconoscere i numeri; - riconoscere i simboli; - imparare a riconoscere i cambiamenti stagionali e climatici
Tempi	Una volta a settimana
Esperienze da attivare	Le esperienze da attivare saranno di tipo ludico, grafico e laboratoriale , tutte finalizzate allo sviluppo di un apprendimento basato sulla comprensione di messaggi diversi ,sul ragionamento , sull'interpretazione e l'individuazione di strategie appropriate per la soluzione di problemi.
Metodologia	La metodologia si baserà sulla: - narrazione di racconti che avvicinano il bambino al mondo della robotica attraverso un approccio ludico e sperimentale; - realizzazione di cartelloni con percorsi semplici e complessi con diverse variazioni di direzione; - costruzione di artefatti con materiale da recupero e con costruzioni.
Risorse umane	Insegnanti , bambini
Strumenti	Video, libri, cd musicali, dvd, materiali strutturati e non, giocattoli, costruzioni, cartoncino, forbici colla.
Monitoraggio e valutazione	Osservazione diretta del bambino durante le attività e diario di bordo.
Prodotti	Illustrazione di Percorsi e rappresentazioni grafiche di attività di lateralizzazione.
Documentazione	Foto
Pubblicazione	