

LA SCUOLA DELL'INFANZIA
"GIOVANNI XXIII"
DI TERRASINI

PRESENTA IL PROGETTO

"Si-STEM-i DI APPRENDIMENTO "

a.s.2024-25

**PROGETTO PNRR MISSIONE 4
ISTRUZIONE E RICERCA**




INSEGNANTI GASPARE ARCURI, MARTA SPARLA





**IN COMPAGNIA
DELL'APE
BEE-BOT**



1. SCOPRIRE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE
 2. MIGLIORARE CONSAPEVOLEZZA CORPOREA E MOTORIA NELLO SPAZIO
 3. FAVORIRE LA COLLABORAZIONE TRA COMPAGNI
 4. OFFRIRE STRUMENTI CHE PORTINO AL RAGIONAMENTO E ALLA SOLUZIONE DI PICCOLI PROBLEMI
- 
- 
- 



DESCRIZIONE PROGETTO

GIOCANDO CON BEE-BOT
I BAMBINI IMPARERANNO A TROVARE
SOLUZIONI AI VARI PROBLEMI,
DIVENTANDO SOGGETTI ATTIVI DELLA
TECNOLOGIA CHE GESTIRANNO CON
PRATICHE DI CODING SEMPLIFICATO.



SONO QUI, SONO BEE-BOT!



LE FASI DEL PROGETTO



**IN COMPAGNIA
DELL'APE BEE-
BOT**

ACCOGLIENZA

PRESENTAZIONE
DEL ROBOT
BEE-BOT

GIOCHI PER
L'ACQUISIZIONE
DELLA
LATERALITA'

RETICOLI E
CODING
UNPLUGGED

PROGRAMMAZIO
NE DEL BEE-BOT

REALIZZAZIONE DI
UN PRODOTTO
FINALE







Brainstorming

CONVERSAZIONE

- 1 COS'E'?
- 2 A COSA SERVE?
- 3 COS'E' UN ROBOT?
- 4 CHI LO COMANDA?
- 5 COSA HA SUL DORSO?

OSSERVAZIONE

ESPLORAZIONE

CONVERSAZIONE





lo comandiamo

ha i bottoni

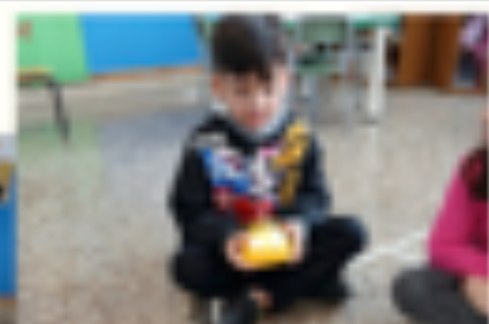
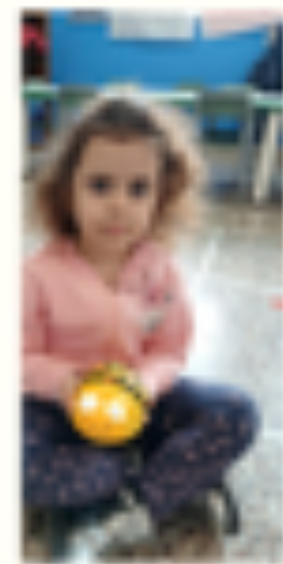
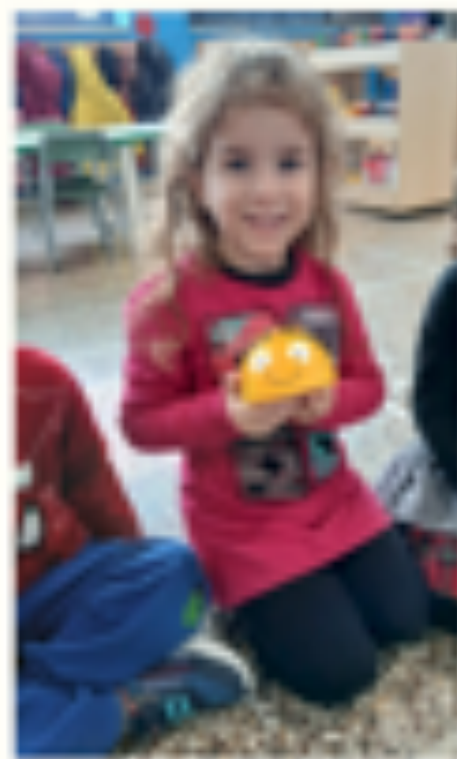
serve a pulire

AIUTA GLI INSETTI PICCOLI

**TEMPESTA DI...
RISPOSTE**

e' un robot ape

serve a volare, ma
non lo sa fare



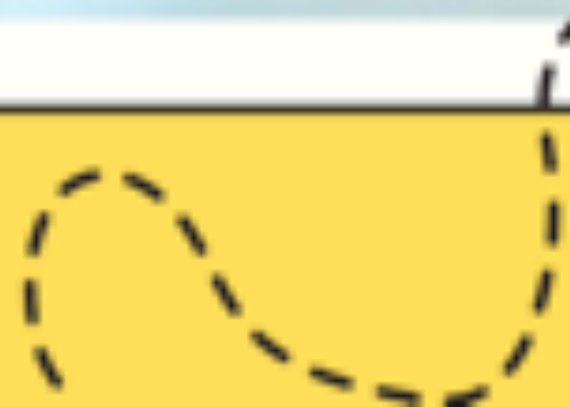
GIOCHI MOTORI

lateralità



E MUSICALI

stop and go...





MOMENTI DI GIOCO

- 1 gioco del tutti in fila
- 2 gioco del bowling
- 3 gioco della stretta di mano



**impariamo a
programmare GO!**



**PROVE SU
RETICOLO**



**PROGRAMMATORE
E ROBOT**



**SI
RAGIONA...**







prove tecniche....



*coody
feet!*







**che la
creazione
abbia inizio!**













VI
AUGURIAMO
DI DAR VITA,
SEMPRE, ALLE
VOSTRE
IDEE.....
IL FUTURO E'
NELLE VOSTRE
MANI!

MAESTRO GASPARE E
MAESTRA MARTA

Concludiamo così
il nostro divertentissimo
percorso....

Uno per tutti...tutti per uno,
perché
non resti indietro nessuno!

Grazie!

