



Attività didattica del team Robotica Contro il Bullismo
From Peer to Peer Project – Erasmus+ KA2

Docente di riferimento – Nome e Cognome	Emanuele Miliani
Email e sito web	http://www.istitutobosco.gov.it/scuola-2-0/robotica/ emanuele.miliani@istitutobosco.gov.it
Titolo dell'attività	
Pronti, attenti VIA! il bullo	
Obiettivi generali	
<p>La partecipazione alla FIRST® LEGO® League (competizione internazionale) implica di adottare dei valori fondamentali chiamati "Core Values".</p> <p>I partecipanti imparano così che la competizione amichevole e il guadagno reciproco non sono obiettivi separati, e inoltre capiscono che aiutarsi gli uni con gli altri fonda il lavoro di squadra. Ecco l'elenco dei Core Value:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siamo una squadra2. Lavoriamo per trovare soluzioni sotto la guida dei nostri allenatori e mentori.3. Sappiamo che i nostri allenatori e mentori non hanno tutte le risposte; impariamo insieme.4. Onoriamo lo spirito della competizione amichevole.5. Quello che scopriamo è molto più importante di quello che vinciamo.6. Condividiamo le nostre esperienze con gli altri.7. Dimostriamo Gracious Professionalism® e Coopertition® in tutto quello che facciamo.8. DIVERTIAMOCI <p>La competizione robotica non è che un pretesto per formare la mente dei futuri scienziati. Attraverso lo studio e la ricerca di un problema inerente un tema specifico i ragazzi imparano il piacere della "Scoperta", dell'integrazione e dell'inclusione attraverso una competizione amichevole dove si sono aiutati gli uni con gli altri e hanno aiutato le altre squadre a prepararsi a questa esperienza potenzialmente stressante.</p> <p>La capacità di collaborare e di lavorare in squadra è elemento FONDAMENTALE ed imprescindibile per la formazione di una squadra, che ha le sue basi nella collaborazione e nel rispetto reciproco</p>	

Tempi Necessari per l'attività: da Settembre a Gennaio

Metodologia didattica / organizzazione attività / luogo / spazi

Laboratorio, divisione in gruppi di lavoro, peer education.

La suddivisione in gruppi avviene attraverso una loro preferenza tra "costruttori" - "programmatori" - "ricercatori" - "supporter" per poi arrivare ad individuare attraverso votazioni chi meglio rappresenta il lavoro di TUTTI.

Gli spazi utilizzati sono: aula rovesciata (dotata di Cromebook e tablet) e il laboratorio di robotica dotato di Lego Mindstorm EV3 e tavolo da gara.

Il gruppo viene coordinato attraverso la creazione di una classe virtuale in google classroom.

La classe virtuale mostra all'intero istituto il lavoro svolto dal gruppo di lavoro.

Strumenti:

Kit Lego Mindstorm, Ipad, Cromebook, PC con software specifici

Video link dell'attività se disponibile:

<https://www.youtube.com/watch?v=tPPhVZ8bj6s>
https://www.youtube.com/watch?v=jPOckgdLq_U
http://fll-italia.it/fll_context.jsp?ID_LINK=114208&area=341#FLL20
https://www.youtube.com/watch?v=lggPcuZRt_c
<https://www.facebook.com/rtrr.it/videos/1547710571920766/>

Classi coinvolte

2° e 3° scuola secondaria di primo grado

Descrizione dell'attività. Con fotografie se disponibili





Conclusioni e verifiche

Oltre alla valutazione scolastica, alla fine di ogni competizione le 4 giurie

1. Giuria progetto scientifico
2. Giuria progetto tecnico
3. Giuria Core Value
4. Giuria robot game

Consegnano una rubrica di valutazione oggettiva.