

A spasso per il sistema solare con Ozobot!!!!

Lessona IC Venaria 1

Tiziana Spatola

Scopo del gioco proposto:

far percorrere ad ozobot la strada giusta per atterrare sui pianeti del sistema solare dal più vicino al più lontano rispetto al Sole. Per i dettagli visionare la presentazione caricata tra i materiali.

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Due classi seconde, una classe terza

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica, scienze, programmazione

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero computazionale Ozobot Evo

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Ordine dei pianeti
- Orientamento geometrico con visione dall'alto
- Lateralizzazione corretta

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2 ore

RISORSE: 1 ozobot ogni 4-5 studenti, una pista del sistema solare formato a3, slide con comandi essenziali da usare

AZIONI:

- Preparare le fotocopie delle piste
- Realizzare delle slide che chiariscano i pochi concetti necessari per iniziare

OBIETTIVI:

Introdurre il coding e la programmazione associandoli ad un argomento affrontato nel programma

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



La restituzione si pone come obiettivo quello di poter evidenziare tutte le potenzialità offerte dall'attività, così come i suoi limiti e la possibilità di raccogliere idee per migliorare ed arricchire l'attività stessa.



CONSIGLI

Attrezzature consigliate:

- Piste autonome da costruire in excel
- App dedicata del robot ozobot evo
- Scratch per programmare ozobot



LICENZA

- [CC BY](#)

