

Denominazione progetto	Robot MiM
Referente progetto	Prof.ssa Bruschi Carla
Classe o classi coinvolte	Tutte le sei classi di seconda
Disciplina o discipline coinvolte	Tecnologia
Priorità cui si riferisce	Saper svolgere attività di programmazione informatica (coding) e di 'artigianato digitale' (making) Produrre elaborati (di complessità diversa) rispettando criteri predefiniti con i programmi acquisiti.
Traguardo di risultato	Favorire l'approfondimento di semplici linguaggi di programmazione.
Obiettivo di processo	introdurre il coding (programmazione) con Scratch introdurre il linguaggio C indicare le caratteristiche e le procedure per realizzare oggetti con il taglio laser indicare le caratteristiche e le procedure per realizzare oggetti con la stampa 3D aumentare le competenze informatiche e realizzative (problem solving) aumentare le competenze e le abilità manuali
Altre priorità	Stimolare gli alunni a lavorare e ad esprimersi con altri linguaggi di programmazione.
Situazione su cui interviene	Tutti gli alunni di seconda
Attività previste	Lezioni in aula multimediale: preparazione materiali 2 ore ogni classe intervento in classe 24 ore ogni classe
Risorse umane	makers della Palestra Digitale Makeitmodena

Risorse finanziarie necessarie	4 classi sono a carico del Comune 2 classi sono finanziate da Fondi di Bilancio dell'IC7
Altre risorse necessarie	saranno indicate dagli esperti esterni
Indicatori utilizzati	saranno definiti dagli esperti esterni
Stati di avanzamento	saranno definiti dagli esperti esterni