

Progetto DOKEOS

*Utilizzo di una piattaforma e-learning per
l'insegnamento della robotica.*

Istituto Comprensivo di Gambolò

Cesare D'Angelo - Francesca Rebuffi

Progetto Dokeos: contesto

- ◆ Sperimentazione attuata all'interno del progetto ABIWEB promosso da IRRE Lombardia per a.s. 2006/2007 (Gen/Giu 2007)
- ◆ Strumento utilizzato: DOKEOS
- ◆ Coinvolgimento di docenti sperimentatori di tutto il nostro Istituto Comprensivo
- ◆ "Cultura della Documentazione"
- ◆ Scuola Secondaria di 1° grado: Robotica

DOKEOS: perché?

◆ Obiettivi

- Familiarizzare con uno strumento informatico collaborativo;
- accrescere le capacità informatiche dei docenti coinvolti;
- consolidare il valore della documentazione del percorso formativo
- sperimentare la modalità collaborativa on line

◆ Fasi operative

- Creazione del corso all'interno di DOKEOS denominato I.C. Gambolò
- Training in presenza sulla piattaforma
- Apertura Lavori

Corso I.C. Gambolo'

Staff

Area di comunicazione/lavoro
tra Docenti/Tutor
accesso solo Docenti

corso **Infanzia**

Area di comunicazione/lavoro
tra Docenti/Utenti

corso **Robotica**

Area di comunicazione/lavoro
tra Docenti/Utenti
utenti esperti esterni

corso **Primaria**

Area di comunicazione/lavoro
tra Docenti/Utenti

DOKEOS: strumenti collaborativi

- ◆ AGENDA
- ◆ AREA Gruppi
 - FORUM
 - DOCUMENTI
- ◆ CHAT
- ◆ SITOGRAFIA

apertura Piattaforma DOKEOS
<http://dokeos.irrelombardia.it/>

Corso Robotica: obiettivi

- ◆ Sperimentare un nuovo strumento di documentazione del laboratorio ROBOTICA delle classi seconde
- ◆ Interazione sincrona con esperti Scuola di Robotica (sessioni di CHAT)
- ◆ Contatto/Interazione dei gruppi di lavoro “in trasferta”: Rovereto - Corsico

Corso Robotica: contenuti

- ◆ Costruire robot: a) secondo schemi predefiniti; b) seguendo la fantasia dei gruppi.
- ◆ Programmare robot: a) possono muoversi liberamente nell'ambiente; b) devono svolgere un determinato compito.

Si tratta di una felice combinazione tra un'attività manuale (operativa e concreta: costruire qualcosa) e un'attività di problem solving (di natura più riflessiva e cognitiva: progettare un automa e programmarne il comportamento).

Corso Robotica: attività

- ◆ partecipazione a gare, a Milano SU 18 e a Corsico, (far uscire un robot da un labirinto, spingere una pallina in un buco illuminato, portare fuori da uno spazio delimitato dei contenitori di succo di frutta).
- ◆ exhibit: a) a Crema e a Rovereto abbiamo esposto i nostri lavori e abbiamo insegnato ai visitatori a costruire dei robot con l'aiuto dei nostri alunni; b) dato un tema, i gruppi partecipanti erano invitati a progettare e realizzare una scenografia-coreografia in modo più libero e creativo (senza cioè il vincolo di uno specifico problema da risolvere). Per questo tipo di progetti l'evento più impegnativo è stato realizzato nell'edizione 2006 di SU 18, con la ricostruzione de "la fabbrica di cioccolato".