Gare territoriali Robocupjr per la Puglia I ed.

PROGRAMMA SVOLGIMENTO EVENTO

- **16 marzo inaugurazione – convegno USR Puglia**

ore 15,00 registrazione docenti al convegno

ore 15,30
inaugurazione evento gare

ore 15,30-18,00
convegno organizzato in collaborazione con l'USR Puglia dal titolo PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING E ROBOTICA: I EDIZIONE GARE TERRITORIALI ROBOCUPJR PER LA PUGLIA
l'articolazione del convegno sarà inviata direttamente dall'USR. I docenti interessati potranno iscriversi e ricevere l'attestato di partecipazione.

- **17 marzo Non competitive- competitive – premiazioni- workshop**

Ore 8,30 12,30
Esibizione squadre non competitive Onstage presso Sala Teatro

Ore 10,30- 12,30
Esibizione squadre non competitive Rescue presso palestra grande

Ore 12,00 registrazione squadre competitive presso palestra piccola

Ore 15,00 – 17,00
Competitive Onstage presso Sala teatro

Ore 14,00 – 18,00
Competitive Rescue U 14 campo 1 palestra grande
Competitive Rescue U 19 campo 2 palestra grande

Ore 18,30
Classifiche e premiazioni

- **Workshop a cura di formatori di Campus Store. Iscrizione on line: saranno ammessi al massimo 30 partecipanti per corso**

Aula A

14.30-15.30 **iscrizione on line:** https://www.eventbrite.it/e/biglietti-costruire-la-robotica-educativa-con-lego-education-ev3-campustore-academy-32469044787
Costruire la robotica educativa con LEGO Education EV3 – Campustore Academy
Workshop per docenti della scuola secondaria di secondo grado

Descrizione: Come coinvolgere gli studenti e rendere l'apprendimento più efficace attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana: questo è l'obiettivo di LEGO Education MINDSTORMS EV3. Migliora le curve di apprendimento e aiuta tutti gli studenti a raggiungere gli obiettivi del programma scolastico in informatica, scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Una soluzione per l'insegnamento - sviluppata da insegnanti - volta a coinvolgere attivamente gli studenti nelle lezioni.

16.00 – 17.00 ***iscrizione on line: https://www.eventbrite.it/e/biglietti-costruire-la-robotica-educativa-con-lego-education-ev3-campustore-academy-32468857226***
Costruire la robotica educativa con LEGO Education EV3 – Campustore Academy
Workshop per docenti della scuola secondaria di secondo grado

Descrizione: Coinvolgere gli studenti e rendere l'apprendimento più efficace attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana: questo è l'obiettivo di LEGO Education MINDSTORMS EV3. Migliora le curve di apprendimento e aiuta tutti gli studenti a raggiungere gli obiettivi del programma scolastico in informatica, scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Una soluzione per l'insegnamento - sviluppata da insegnanti - volta a coinvolgere attivamente gli studenti nelle lezioni.

Aula B

14.30-15.30 **iscrizione on line: https://www.eventbrite.it/e/biglietti-primi-passi-di-robotica-educativa-alla-scoperta-dello-spazio-con-cubetto-campustore-academy-32469149099**
Primi passi di robotica educativa: alla scoperta dello spazio con Cubetto
Workshop per docenti della scuola d'infanzia e primaria

Descrizione: Cubetto è un robot di legno programmabile attraverso un codice tangibile, che non usa schermi, né lettere. Giocando con Cubetto i bambini possono imparare le basi della programmazione e del pensiero computazionale prima ancora di saper leggere o scrivere, per poi continuare a sviluppare problem-solving e pensiero divergente attraverso un'attività solo apparentemente ludica.

16.00 – 17.00 **iscrizione on line: https://www.eventbrite.it/e/biglietti-lo-zoo-degli-animali-unire-stem-e-creativita-grazie-allelettronica-educativa-campustore-academy-32469282498**
Lo zoo degli animali: unire STEM e creatività grazie all'elettronica educativa
Workshop per docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado

Descrizione: Scopriamo il modo più semplice per sviluppare i concetti STEAM (Scienza, Tecnologia, Progettazione, Arte, Matematica) in classe grazie a littleBits. littleBits è un sistema di semplici moduli elettronici che permette di creare qualsiasi cosa la fantasia suggerisca. I moduli littlBits si collegano tra loro tramite magneti, non sono quindi necessari saldature, cablaggi e programmazione; proprio per questo motivo i circuiti littleBits sono ideali anche per i più piccoli. Durante il laboratorio si cercherà di combinare questa tecnologia con la creatività, riscoprendo la voglia di sporcarsi le mani, di capire come funziona il mondo continuando a chiedersi "perché?".

Workshop a cura di formatori di Clementoni. Iscrizione attraverso compilazione e invio all'indirizzo baic88400x@istruzione.it , entro il 7 p.v., della scheda presente sul sito.

Aula C
Ore 15,30 – 16,30
In classe con DOC: da gioco educativo per le famiglie, a strumento didattico. Per introdurre coding e robotica in modo divertente, sia a casa che a scuola. Consigli per l'uso.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Patrizia Rossini