



CURRICULUM STEM DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO GIUSEPPE BAGNERA

Anno scolastico 2017-2018

- Corso di potenziamento sul **coding** per le eccellenze delle classi prime della scuola secondaria di primo grado (10 ore);
- L'IC Bagnera ha acquistato n.12 robot programmabili mBot per la scuola secondaria di primo grado;
- In orario curricolare sono state svolte regolarmente attività di coding da alcuni docenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado con le loro classi.

Anno scolastico 2018-2019

Nell'ambito del progetto *"La scuola per tutti, tutti per la scuola"* del PON 10862 - FSE - *Inclusione sociale e lotta al disagio*, sono stati attivati i seguenti moduli, di 30 ore ciascuno, sul **coding** e la **robotica educativa**:

1. A scuola di coding 01: imparare videogiocando (per gli alunni della scuola secondaria di primo grado);
2. A scuola di coding 02: imparare videogiocando (per gli alunni della scuola secondaria di primo grado);
3. A scuola di coding 03: imparare videogiocando (per gli alunni della scuola primaria);

- L'IC Bagnera risultato vincitore del concorso di Enel *"Play Your Power"*, ha ricevuto una dotazione di robotica consistente in un robot *Fable* e due kit completi *Samlab*. Inoltre *"La scuola di robotica di Genova"* ha erogato presso l'Istituto, dei corsi relativi all'utilizzo di tale dotazione. Ai corsi hanno partecipato docenti ed alunni;

- Sono stati acquistati n.4 robot mBot per la scuola primaria;

- In orario curricolare sono state svolte regolarmente attività di coding da alcuni docenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado con le loro classi.

Anno scolastico 2019-2020

- Nell'ambito del progetto *"DigitAmo: il digitale per comprendere, imparare, interpretare e creare"* del PON 2669 - FSE - *Pensiero computazionale e cittadinanza digitale*, sono stati attivati i seguenti moduli, di 30 ore ciascuno, sul **coding** e la **robotica educativa**:

1. "Digitalizziamoci!" n.2 (per gli alunni della scuola secondaria di primo grado);
2. Impariamo giocando con le nuove tecnologie: "Coding for beginners" (per gli alunni della scuola primaria);

È stato inoltre attivato il seguente modulo di 30 ore sulle **competenze di cittadinanza digitale**:

3. Password=digitale (per gli alunni della scuola secondaria di primo grado);



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIUSEPPE BAGNERA"

Sede centrale - Via Bagnera 64 - 00146 - Roma - Tel. 06/5580690 - Fax 06/5599317

Distretto Scolastico 23 - Municipio XI (ex XV) - Cod. Mecc. RMIC8FS007 - Cod. Fisc. 97713450589
Sito web: www.icbagnera.edu.it - E-Mail: rmic8fs007@istruzione.it Pec: rmic8fs007@pec.istruzione.it

- Una docente dell'Istituto ha pubblicato il libro *"Il manuale di coding e robotica"* (libro di testo per gli alunni della scuola secondaria di primo grado sul coding e la robotica educativa).

Anno scolastico 2020-2021

- Una docente dell'Istituto ha partecipato come relatrice al convegno nazionale (svoltosi a distanza) *Interazione Bambini-Robot 2021 (IBR21)* organizzato da Indire e dall'Università Politecnica delle Marche, con un intervento dal titolo *"Esperienze significative di coding e robotica educativa nella scuola secondaria di primo grado"*;

- Nell'ambito del progetto *"DigitiAmo: il digitale per comprendere, imparare, interpretare e creare"* del PON 2669 - FSE - *Pensiero computazionale e cittadinanza digitale*, sono stati attivati i seguenti moduli di 30 ore ciascuno sul **coding** e la **robotica educativa**:

1. "Digitalizziamoci!" n.1 (per gli alunni della scuola secondaria di primo grado);
2. Impariamo giocando con le nuove tecnologie: Coding for kids (per gli alunni della scuola primaria).

I due moduli sono stati svolti a distanza.