

Aggiornamento Catalogo - Avviso LABORATORI didattici EXTRACURRICULARI LAB@Isola annualità 2026, annualità 2027 e 2028

PROPOSTA PROGETTUALE

DENOMINAZIONE OPERATORE
TechLAB4Kids S.r.l. Impresa Sociale

TITOLO LABORATORIO
Robo-Storytelling

AMBITO SELEZIONATO
Ambito 2 Educazione Digitale

GRUPPO DI LAVORO PROFESSIONISTI/ESPERTI		AMBITO ESPERIENZA
Nome e Cognome		
Giancarlo	Orrù	Programmatore e formatore STEAM

CARATTERISTICHE LABORATORIO	
N. STUDENTI	fino a 30
N ORE	30
Professionisti coinvolti	1

STRUTTURA ORGANIZZATIVA
Il percorso didattico è progettato, realizzato e condotto dal formatore Giancarlo Orrù

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE DELLE ATTIVITÀ



La proposta si basa su un approccio **interdisciplinare** che abbatte le barriere tra le materie. Il filo conduttore è lo **storytelling**, utilizzato per introdurre concetti logico-matematici e scientifici in modo coinvolgente.

Attività da realizzare e metodologie adottate:

- **Coding Unplugged:** Introduzione al pensiero computazionale senza dispositivi tramite percorsi su griglie fisiche.
- **Tinkering e Maker:** Apprendimento attraverso il "fare", realizzando artefatti analogici e circuiti elettronici.
- **Robotica Educativa:** Utilizzo di robot per risolvere problemi complessi e narrare storie in modo dinamico.
- **Physical Computing:** Programmazione di microcontrollori dotati di sensori e LED per esplorare l'IoT.
- **Digital Storytelling:** Creazione di libri digitali interattivi e contenuti multimediali.
- **Gamification:** Utilizzo di quiz e sfide ludiche per il consolidamento delle conoscenze.

Il progetto guida potrà essere personalizzato e adattato sulla base dello specifico contesto della scuola ospitante e del background delle alunne e degli alunni coinvolti.

OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI

Sviluppo del pensiero computazionale: Acquisire capacità di problem solving tramite il coding e la robotica.

Inclusività e Parità: Promuovere il benessere relazionale e dimostrare che le discipline STEAM sono accessibili a tutti.

Competenze Tecniche: Apprendere i principi dei circuiti elettrici (conduttori, isolanti, LED) e della programmazione a blocchi.

Consolidamento Didattico: Rafforzare le conoscenze curricolari (geometria, scienze, storia) attraverso la manipolazione pratica.

Obiettivi generali: migliorare e rafforzare l'inserimento, l'inclusione e l'integrazione tra compagne e compagni; saper gestire le difficoltà nel gruppo classe di coesione interrelazionale e conflittualità tra pari; sviluppare una specifica educazione all'utilizzo consapevole e critico dei devices e degli strumenti di comunicazione e condivisione online; favorire la motivazione all'impegno scolastico e all'assunzione di responsabilità;



accrescere lo spirito di iniziativa personale e di gruppo, di cooperazione e di lavoro di squadra; saper pianificare tempo e attività per il raggiungimento di obiettivi

STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

Laboratorio Mobile: Fornitura di PC server e client (fino a 15) con software Open Source.

Kit Didattici: Robot educativi, schede programmabili, componenti elettronici, e materiali per tinkering.

Verrà data priorità alle attrezzature disponibili nella scuola.

CONTINUITA' CON ESPERIENZE LABORATORIALI EXTRAC. PRECEDENTI

Il formatore ha documentata esperienza pluriennale nella progettazione, realizzazione e conduzione di progetti STEAM nelle scuole (dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria). In particolare, tra il 2024 e il 2025 ha realizzato diversi progetti per il DM 65 del MIM.

LUOGO E DATA

Carbonia 07/03/2026

Il Legale Rappresentante

(Firmato digitalmente)

