

PROGETTO MECCATRONICA e ARTE (APPROCCIO STEAM)

ATTIVITÀ 2 pomeriggi (6 ore) + 2+1 lezioni con Arte e Open Day a Paulo con 2 rientri

- 1. OSSERVAZIONE** - Come progettare, costruire e programmare semplici robot come: una macchina segui-linea, un camioncino evita-ostacoli e un insetto robotico
- 2. ASPETTI TEORICI** - Spiegazione ed esercitazioni sulla meccatronica, la progettazione e la programmazione.
- 3. ATTIVITÀ PRATICHE**

A) Attività con metodo STEAM di realizzazione di una visita virtuale che alla scoperta di alcune architetture inserite nella cittadella d'Arte. Progetto in collaborazione con le docenti di Arte Milka Zdunic, **classe 3°B/T**, e Anna Quaiotti, **classe 3°D**.

Visita virtuale in Barcellona

Visita le opere di Gaudì, giraci intorno, entra, scatta foto. Raccogli informazioni

Crea una mostra da visitare virtualmente girando per le sale...

CASA BATLÒ
Barcelona - 1877
Antoni Gaudì

Oppure crea una cartolina virtuale interattiva con informazioni, foto, audio, video, ecc.

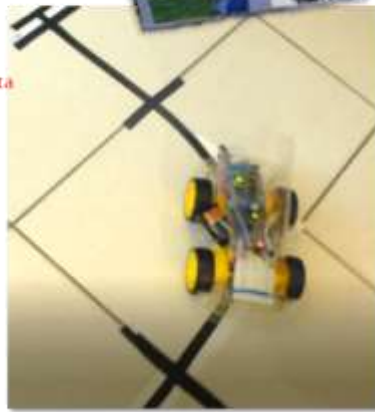
Interni

B) Realizzazione della cittadella d'Arte.

Quinta in 3D



Quinta disegnata



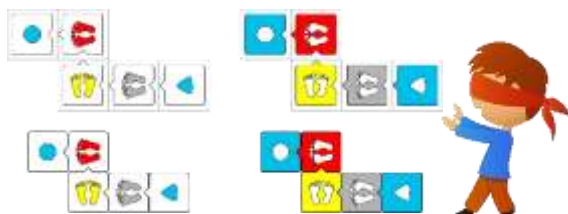
Scatola «illustrativa»



Modellino

GRUPPO DI MECCATRONICA

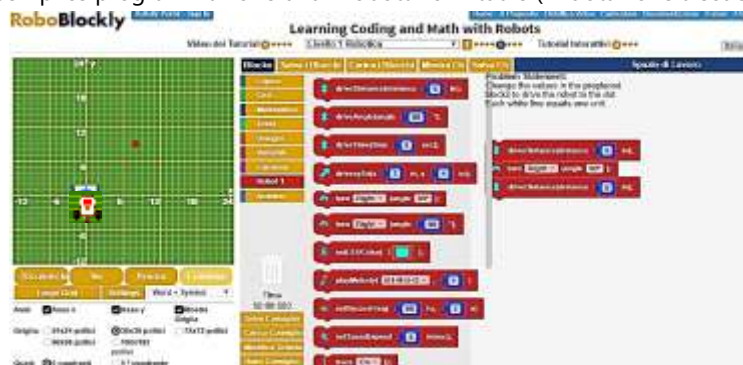
C) Attività ludiche propedeutiche alla programmazione.



...2 avanti,
gira a destra...

D) Attività con RoboBlockly di semplice programmazione di un robottino virtuale (in dotazione a scuola).

Esercizi per fasce di livello.
Programmazione a blocchi
dell'insetto robotico



E) Progetto e programmazione dei percorsi dell'auto nella cittadella d'Arte e dimostrazione in occasione dell'Open-day.



F) Progetto di una attività con il camioncino evita-ostacoli e prova pratica. Realizzazione/programmazione di un insetto robotico

