

D

SCHEMA DI VERIFICA DEL PROGETTO

Progetto - Robotica educativa

Responsabile – Fabrizio Iotti

PROCESSO (in sintesi)

L'attività è servita per introdurre gli studenti alla robotica e all'utilizzo del kit Lego Spike che viene utilizzato nella competizione First Lego League (FLL).

Sono stati spiegati i concetti base della robotica e della programmazione partendo da esperienze ed esempi pratici.

Mediante percorsi sempre più complessi e una gara competitiva tra squadre si è cercato di far acquisire le nozioni necessarie ad affrontare la gara robotica nell'ambito della FLL.

ASPETTI QUALIFICANTI (compilare in fase di programmazione)	VALUTAZIONE (compilare in fase di verifica)		
	BASSA	MEDIA	ALTA
Cooperative learning		X	
Creatività			X
Pensiero computazionale e capacità di risolvere problemi		X	

PROBLEMI RISCONTRATI

La problematica principale è stata quella di riuscire a lavorare in gruppo cooperando. I gruppi che hanno ottenuto i risultati migliori sono proprio quelli che sono riusciti a collaborare tra loro in modo efficace.

Data 08.06.2026

E

SCHEDA DI SODDISFAZIONE DEL PROGETTO

Progetto - Robotica educativa

Responsabile – Fabrizio Iotti

ELEMENTI CONSIDERATI	RISPOSTE IN %
Frequenza e partecipazione	87
Gradimento del percorso e delle attività	95
Miglioramento nell'autonomia	80
Miglioramento della capacità di affrontare i problemi	77

OSSERVAZIONI

La risposta degli studenti è stata molto positiva e la partecipazione assidua e attiva. Gli aspetti apprezzati sono stati legati alla tipologia di strumenti utilizzati e alla tipologia di percorso: studenti e genitori hanno apprezzato la possibilità di vedere i risultati ottenuti partecipando alle gare di fine corso, pensate come exhibit per i genitori.

Qualche difficoltà è stata riscontrata per il lavoro in gruppo e per la necessità di non avere un percorso totalmente preordinato ma dover "inventare" il proprio robot.

Data 08.06.2026

F

RELAZIONE FINALE DEL PROGETTO

Progetto - Robotica educativa

Responsabile – Fabrizio Iotti

Il docente responsabile del progetto presenta la relazione sull'andamento del progetto stesso con particolare attenzione ai seguenti punti:

Data d'inizio dell'attività: 4 marzo 2026

Data conclusiva: 13 maggio 2026

Il progetto è stato portato a termine nei tempi e nei modi previsti

(sì / no) sì (In caso di esito negativo dettagliarne i motivi) _____

Obiettivi raggiunti/materiale prodotto Autonomia e creatività. Capacità di analizzare e risolvere problemi. Il prodotto finale è stata una gara, svolta come exhibit per i genitori.

Difficoltà riscontrate nell'attuazione dello stesso Il problema principale è stato il numero elevato di adesioni che ci ha costretti ad escludere sette studenti dal percorso. Inoltre, il numero elevato di partecipanti è stato un elemento di difficile gestione, essendo solo e dovendo seguire le 9 squadre che si sono costituite. D'altro canto il numero elevato di partecipanti ha reso più coinvolgenti e divertenti le gare finali.

Interesse riscontrato L'interesse è stato elevato. Ho calcolato una frequenza media superiore al 90%, escludendo le 2 persone che hanno abbandonato (su 28)

Adesioni al progetto (prossimo a. s.) I partecipanti sono risultati motivati e hanno espresso tutti la volontà di proseguire il percorso il prossimo anno scolastico

Valutazione complessiva sull'attuazione del progetto:

<i>Inferiore alle aspettative</i>			<i>In linea con le aspettative</i>	<i>Superiore alle aspettative</i>		
-3	-2	-1	0	+1	✓2	+3

Cesate, 08.06.2026

Il docente *Fabrizio Iotti*