



Attività STEAM

“Viaggio nel tempo”



Attività STEAM

“Viaggio nel tempo”

Le alunne e gli alunni delle classi 3[^] C - D - E - F della Scuola Primaria si sono divertiti a mettere in pratica alcune attività volte a sviluppare il pensiero computazionale. Grazie all'utilizzo di un semplice robot hanno imparato a programmare brevi percorsi, sperimentando così le caratteristiche basilari della programmazione informatica. Hanno accompagnato Bee BOT alla scoperta delle trasformazioni degli esseri viventi nelle varie ere geologiche, ritrovando il piacere di giocare insieme ai compagni.













