

Sphero: Controlla i movimenti e disegna–EARLY Teaching Scenario

Topic: Primi passi con Sphero Bolt – Controlla i

movimenti e disegna

Learning outcome: Imparare a :

- Primi passi nella app di Sphero (lezione 1–3)
- Connettere il robot tramite app (lesson 1–3)
- Usare un account guest (lesson 1–3)
- Calibrare il robot (lesson 1–3)
- Usare la Sphero Edu app
- Muovere il robot intorno alla stanza (controlla e disegna) (lesson 1–2)
- Progetta e crea un percorso (lesson 3)



Curriculum:

Curriculum Italiano:

Matematica, Geometria, Logica, primi passi nell'uso di una app e nella gestione dell'account (Area Digicom 1.1) Le 7 co.mpetenze chiave indicate in figura

Applying the 7 key competences



Target group: Primaria e secondaria di primo grado, principianti

Età: 9-11 anni

Numero studenti: massimo 20

Durata (tempo stimato per lezione): 3 x 45 minutes

Prerequisiti (materiale necessario e risorse):

- Ipad/tablet/smart phone con Sphero Edu app installata
- Spheros
- Carta e penarelli
- Serve avere uno spazio libero a terra
- Coni o altri oggetti per segnare lo spazio
- Un punto di inizio che sia chiaro

Introduzione allo scenario :

- è preferibile lavorare in coppia o in gruppi di non più di quattro allievi
- è inoltre preferibile che gli alunni lavorino nelle stesse coppie o negli stessi gruppi in tutto lo scenario
- il robot Sphero è resistente ma non lo si guida giù per le scale o ad alta velocità verso un muro

Lavoro preparatorio per l'insegnante:

- caricare gli Ipad e Sphero prima della lezione!
- dividere accuratamente gli alunni in gruppi
- prenotare lo spazio necessario in anticipo
- dividere la classe in isole , tante quanti sono i gruppi
- raccogliere tutte le attrezzature necessarie
- prendere in considerazione gli alunni con esigenze particolari
- guardare il tutorial fornito prima di pianificare la tua lezione: [clicca qui](#).

Le parti principali dello scenario (3 lezioni):

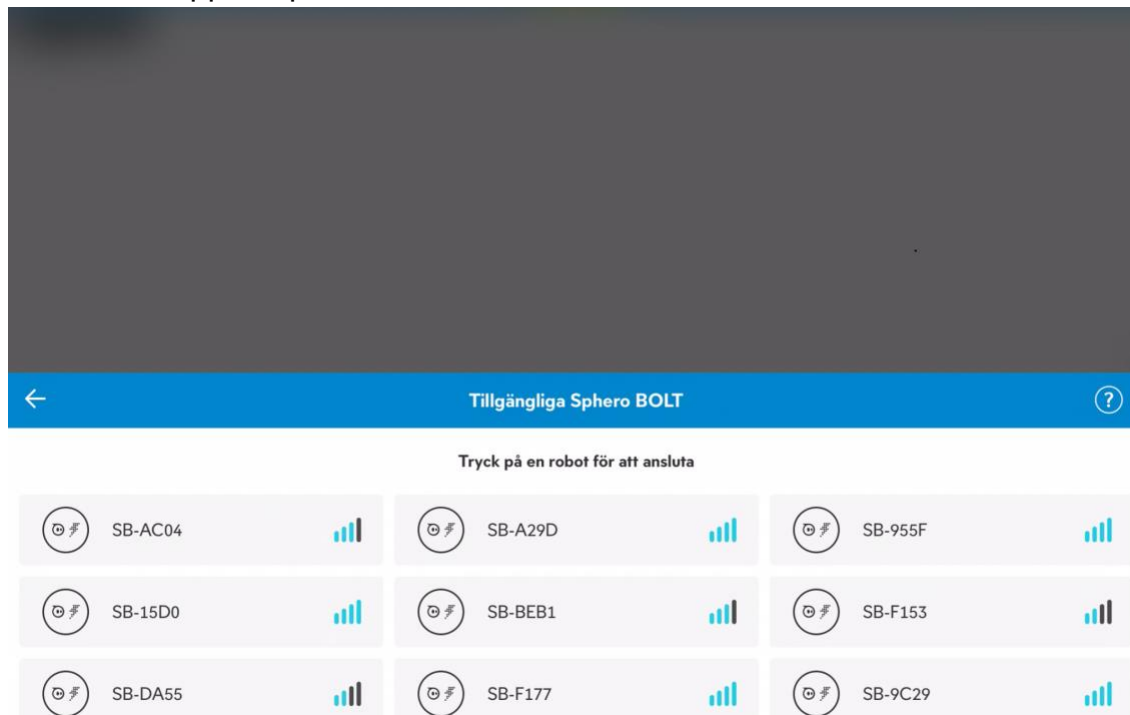
Lezione 1

Principianti, prima lezione –Conosciamo Sphero Bolt

Preparazione:

- l'insegnante crea un percorso delimitato, per esempio con due coni.

1. Accedi alla app di Sphero



2. Collegati e afferra lo Sphero che si illumina



3. Posiziona in maniera precisa Sphero sul punto di partenza. (Lo devono fare tutti i gruppi.)
4. Guida Sphero a muoversi sul percorso.

Altre attività se ti è rimasto del tempo:

5. Lascia che gli studenti modifichino il percorso.
6. Auto valutazione della lezione e dei passi avanti compiuti.

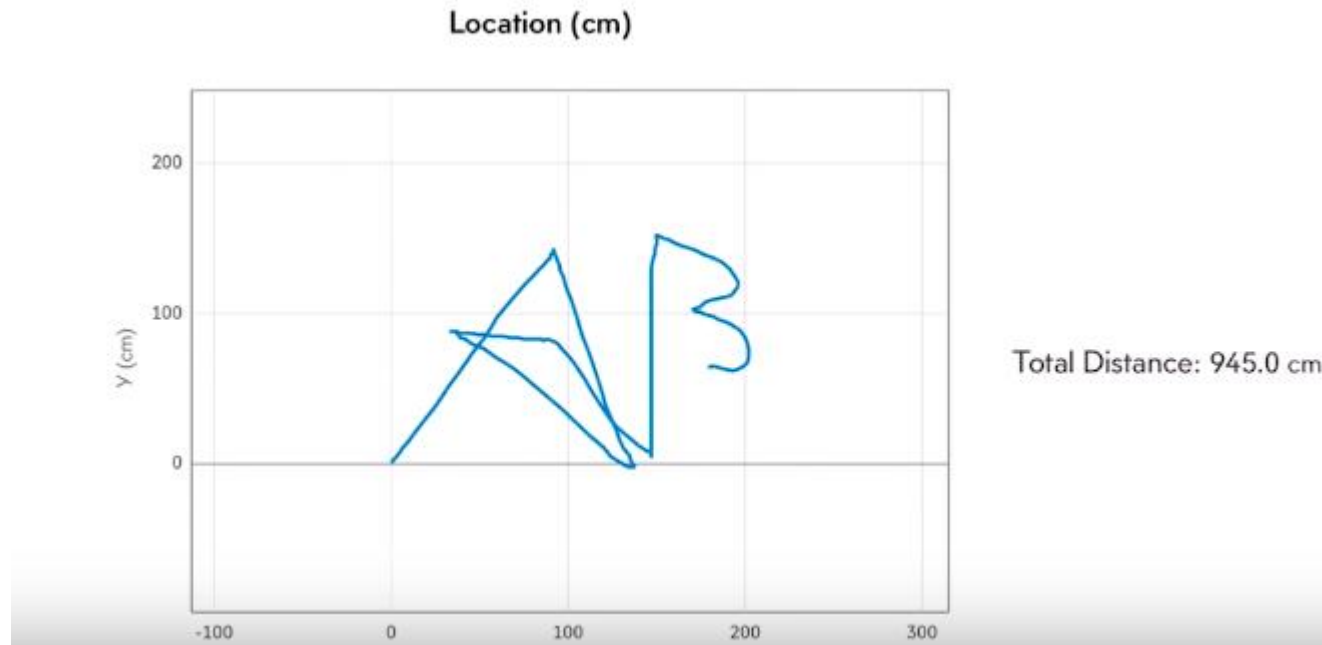
Esempi:

- Cosa hai imparato oggi?
- Cosa è stato impegnativo?
- Cosa vuoi imparare dopo?

Seconda lezione

Preparations:

1. [Guarda questo video](#) con i bambini.
2. Connetti gli sphero alle app.
3. Lascia che gli studenti esplorino la funzionalità disegno da soli.
4. E' importante che gli studenti mostrino i loro risultati ai loro pari e al docente.
5. Dopo aver visionato le opere dei bambini dargli nuovi compiti come per esempio: disegna le lettere maiuscole A e B senza separarle nel modo più "intelligente" possibile.



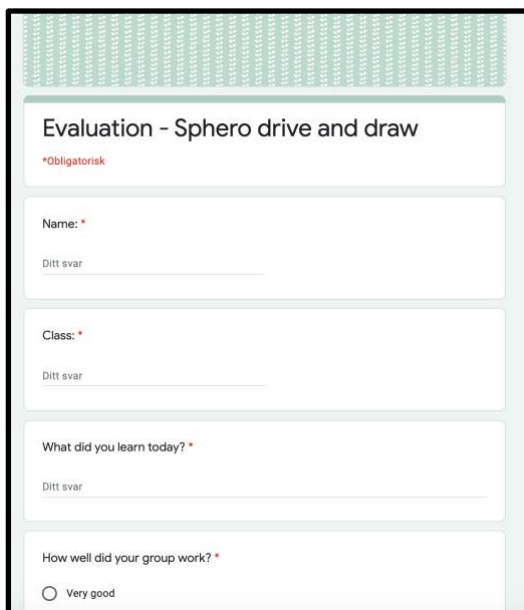
7. Autovalutazione della lezione

Esempi:

- Cosa hai imparato oggi?
- Cosa è stato impegnativo?
- Cosa vuoi imparare dopo?

Terza Lezione

Progetta e realizza un percorso.



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Evaluation - Sphero drive and draw". The form is marked as "Obligatorisk" (mandatory). It contains four text input fields, each with a red asterisk indicating it is required. The first field is labeled "Name:" and the second "Class:". The third field is labeled "What did you learn today?". The fourth field is labeled "How well did your group work?". Below the fourth field, there is a radio button next to the text "Very good".

Preparazione:

1. Lasciate che gli alunni pianifichino un percorso su carta secondo le istruzioni fornite, compresi i seguenti fattori

- a) attrezzatura
- b) ostacoli
- c) spazio disponibile.

2. Lasciate che gli alunni costruiscano la loro pista.

3. Collegare gli Spheros all'applicazione Sphero Edu.

4. All'inizio, usate la funzione di guida per guidare all'interno della pista..

5. Utilizzate la funzione di Disegno (Draw)

6. Valutate e discutete il percorso con gli alunni e fate apportare possibili miglioramenti

7. Se c'è ancora tempo, lasciate che gli alunni provino un altro percorso progettandolo in gruppo e forniscano un feedback su di esso.

Tip! Si consiglia di valutare la lezione in classe, magari utilizzando un modulo di valutazione come questo, [cliccate qui](#).

Riassunto (competenze, abilità e conoscenze):

1. Gli studenti impareranno :
 - Le azioni base su sphero
 - connettersi
 - muoversi sulla app
 - guidare
 - disegnare
 - la differenza fra guida e disegno

2. Gli studenti saranno capaci a:
 - Esplorare la app
 - Muovere Sphero in diverse modalità (drive and draw)
 - Collaborare con i propri compagni
 - autovalutarsi

3. Gli studenti capiranno:
 - Le differenti velocità di movimento di Sphero
 - Come sphero reagisce ai comandi
 - A comparare lo spazio virtuale del disegno con quello reale