



Erasmus+ **MISSION MATHS**



# Robotica con Lego Mindstorms

**Classe 2 B**

**Scuola secondaria di I grado di Rignano  
Istituto Comprensivo Rignano - Incisa**

**Insegnante: Rosaria Ferro**

## Attività prevista dal progetto:

**A14** Uso della tecnologia per attività di coding e robotica

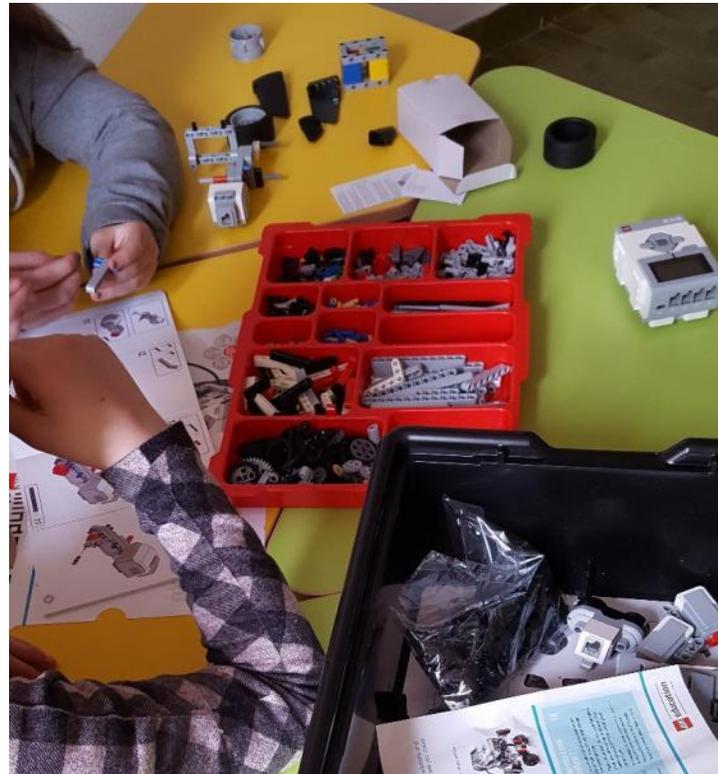
# Robotica con Lego Mindstorms



## Fase 1 - durata 2 ore

Questa fase si è svolta nell'Atelier creativo.

La classe è stata divisa in 4 gruppi in base al numero di kit robotici disponibili. Ogni gruppo ha iniziato il montaggio del robot seguendo le istruzioni fornite nel kit.



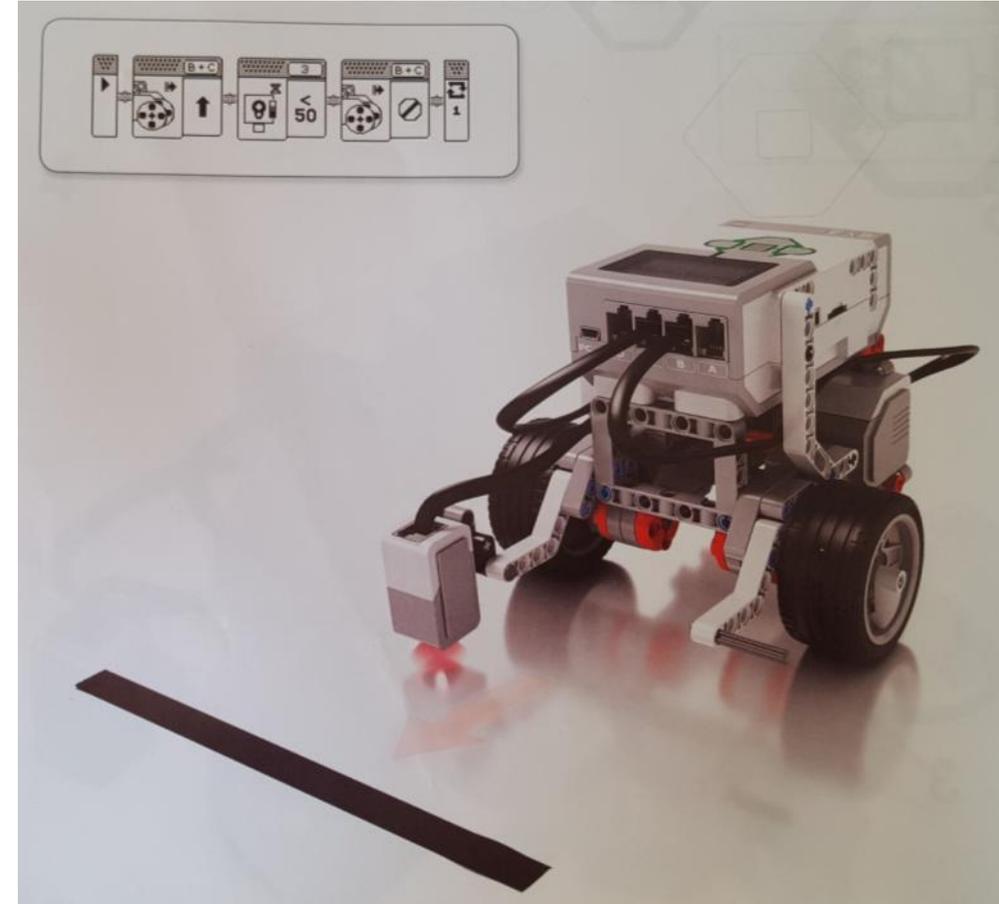
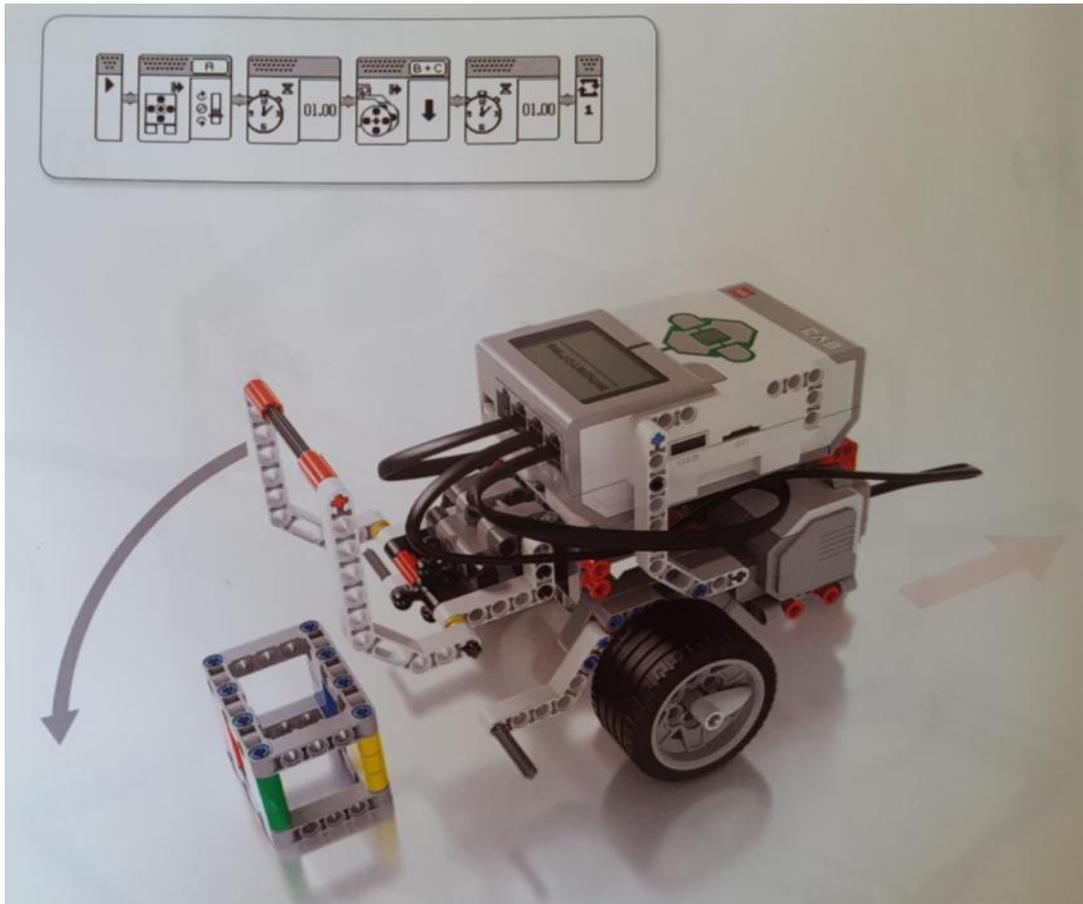
# Robotica con Lego Mindstorms



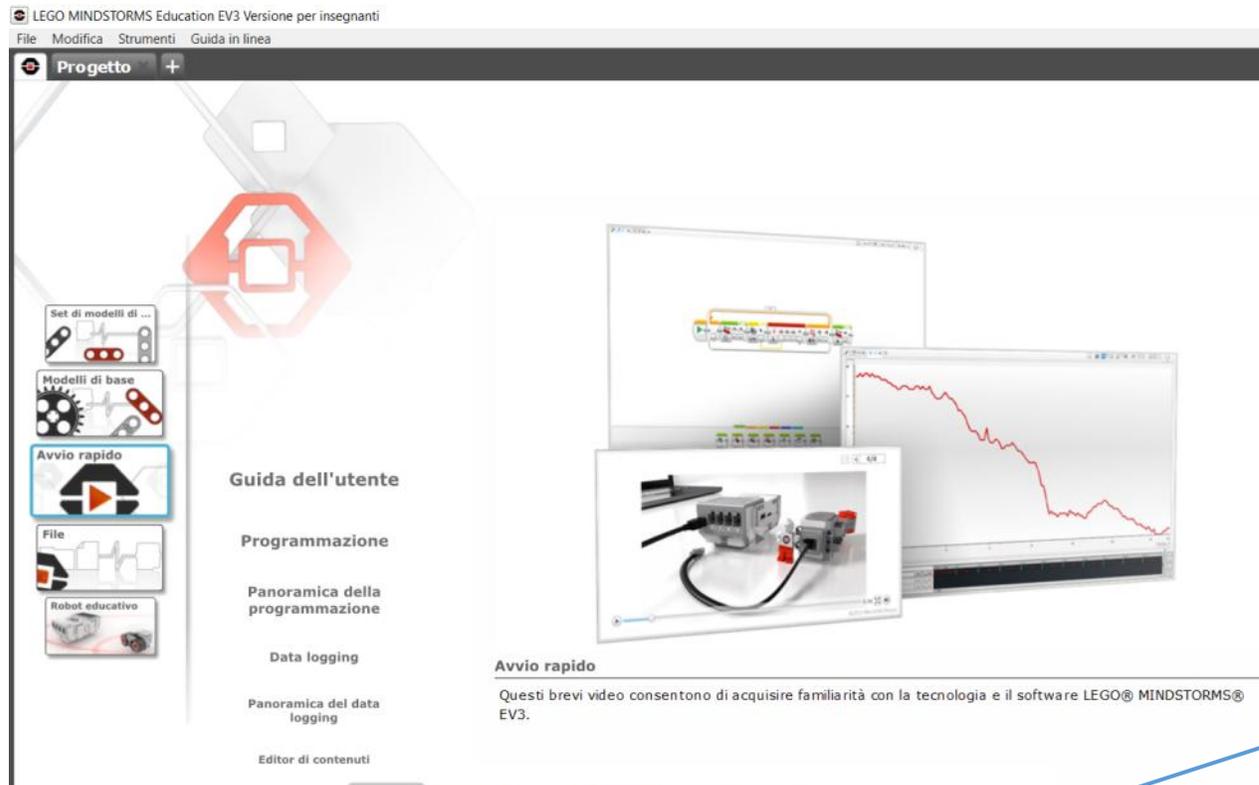
## Fase 2 - durata 2 ore

Anche questa fase si è svolta nell'Atelier creativo.

Ogni gruppo ha provato a programmare il proprio robot direttamente dal display del mattoncino intelligente, seguendo gli esempi presenti nel kit.



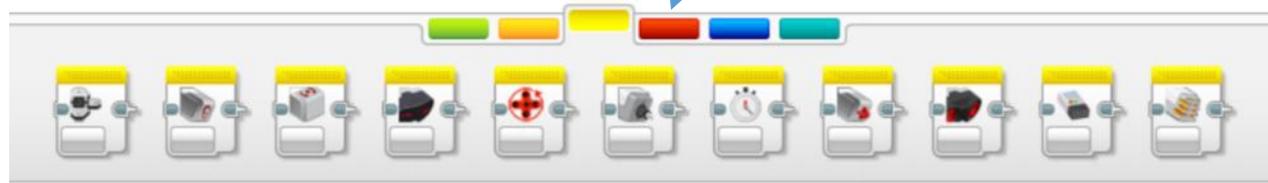
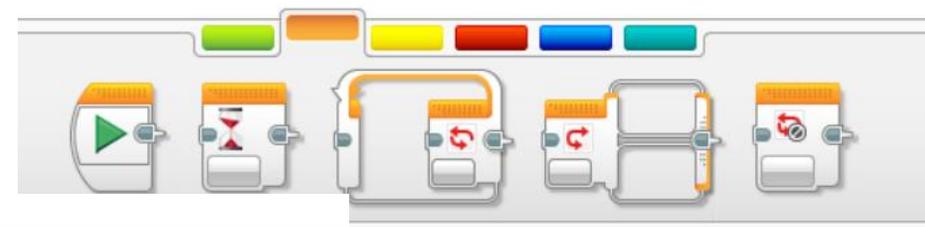
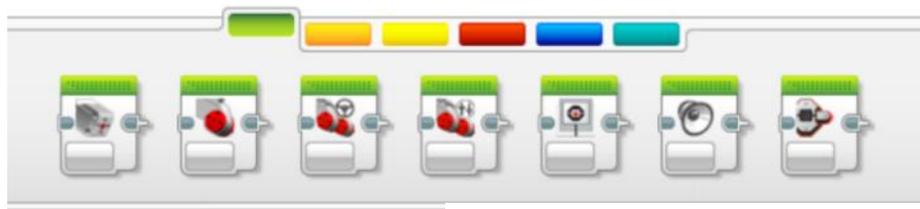
# Robotica con Lego Mindstorms



## Fase 3 - durata 2 ore

Questa fase si è svolta nell'aula di informatica.

Gli studenti sono stati disposti in coppie ai computer, sui quali era stato precedentemente scaricato il software di programmazione del robot Lego Mindstorms EV3 (versione educational in italiano). Mentre sullo schermo dell'aula veniva proiettato e spiegato il funzionamento dei principali comandi del software, i ragazzi hanno iniziato a familiarizzare con esso dai rispettivi pc.



# Robotica con Lego Mindstorms

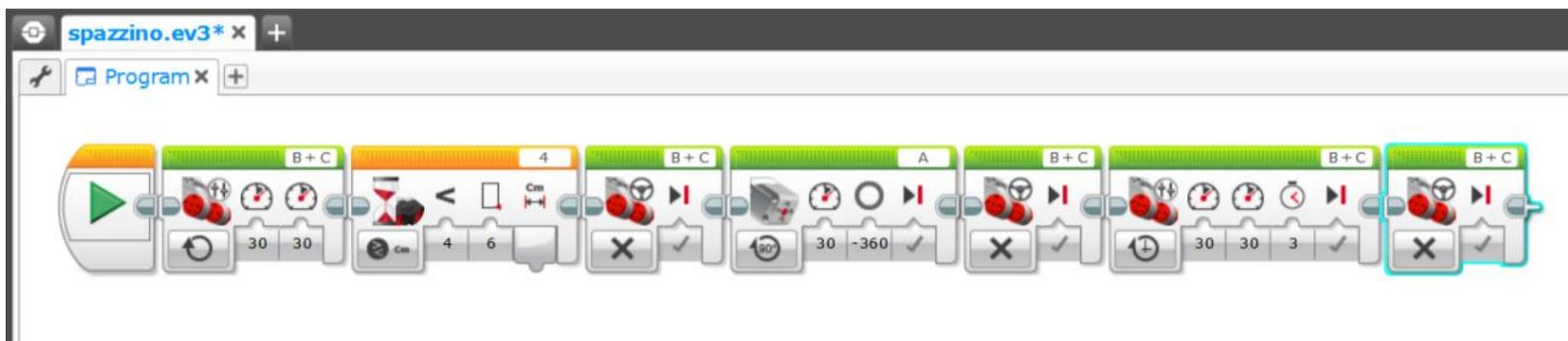


## Fase 4 - durata 2 ore

Questa fase si è svolta nell'aula di informatica.

Gli studenti a coppie hanno provato a programmare i robot, precedentemente assemblati, per far compiere loro semplici movimenti.

Qui è riportato un esempio di programma che abbiamo chiamato «spazzino» perché, come si vede nel [video](#), quando il robot incontra un ostacolo, si ferma, lo spazza via girando la leva davanti e riparte.



# Robotica con Lego Mindstorms



Con quest'altro programma, che abbiamo chiamato «prossimità e retro», il robot procede in avanti finché non si trova a 5 cm da un ostacolo, allora si ferma e torna indietro.

Guarda il [video](#).

