

EUROPEAN ROBOTICS WEEK 2016

Publicato il 22 novembre 2016 da Linda Giannini

INVITO A PARTECIPARE ALLA EUROPEAN ROBOTICS WEEK 2016
21 al 25 novembre 2016



Sono aperte le iscrizioni alla European Robotics Week 2016: immaginate, organizzate e pubblicate i vostri eventi sul sito della euROBOTICS che organizza la Settimana Europea della Robotica. Ogni attività ed evento sono benvenuti, purché riguardino la robotica: per l'industria, l'artigianato, l'agricoltura, i trasporti, lo shipping, l'esplorazione spaziale, la ricerca oceanografica, l'assistenza, il rescue, la logistica, per la scuola, la ricerca, l'arte, le attività museali, il cinema, l'assistenza, e ogni altro campo della nostra vita in cui la robotica sia entrata, stia per affacciarsi o vorremmo che entrasse. Dal 18 al 27 novembre 2016 si svolgerà in tutta Europa, in più di 25 Nazioni, la Sesta Edizione della Settimana Robotica Europea. Questa manifestazione è importante per spingere l'Europa verso obiettivi alti di scienza e conoscenza e per comunicare ai giovani i benefici della robotica, nelle sue diverse applicazioni. La Settimana Robotica Europea è anche l'occasione per discutere degli aspetti etici, legali e sociali di questa nuova disciplina. Nelle passate cinque edizioni l'Italia ha organizzato un alto numero di eventi che hanno coinvolto dalle università ai centri di ricerca, dalle società produttrici agli integratori, alle arti al teatro, e alle centinaia di scuole dove migliaia di ragazzine e ragazzini (e anche bambini piccoli) hanno costruito e programmato i loro kit robotici. Questo movimento grass-roots, dal basso, è importantissimo: queste bambine e questi bambini saranno i robotici e gli utenti della robotica di domani. Dove andrà la robotica dipenderà anche da loro. Scuola di Robotica è Coordinatore Nazionale della European Robotics Week 2016.

Il sito della Settimana Robotica Europea:

https://eu-robotics.net/robotics_week/index.html

Il sito italiano: <http://euroweek.scuoladirobotica.it/>

Leggete la storia della Settimana Robotica Europea e notizie sulle precedenti cinque edizioni qui: https://eu-robotics.net/robotics_week/about/history/index.html

L'evento centrale della Settimana Robotica Europea 2016 si svolgerà ad Amsterdam, dal 18 al 22 novembre 2016, presso la Marine Base e sarà incentrato sui seguenti temi:

- l'assistenza agli anziani, per sano invecchiamento;
- incoraggiare le ragazze e le donne nelle discipline scientifiche e tecnologiche;
- promuovere l'educazione alle materie STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica);

COME PARTECIPARE:

Tutti possono partecipare alla Settimana Robotica Europea, non occorre essere ricercatori robotici, ingegneri, produttori o integratori di robot, esperti. La robotica, come già l'ICT, sta entrando nelle nostre vite. Impareremo a programmare robot, come abbiamo imparato a usare lo smart phone o gli oggetti intelligenti" (IoT). Siete appassionati di tecnologie ICT, un Fablab, o una scuola dove bambine e bambini imparano divertendosi con i robot? Siete benvenuti: organizzate un evento, e sarete ospitati e promossi sul sito della Settimana Robotica Europea 2016.

COME FARE:

Una volta immaginato il vostro evento, progettate subito il programma e il materiale illustrativo e pubblicitario. Per caricare il vostro/ i vostri eventi sul sito della European Robotics Week 2016:

Se siete già registrati dalle precedenti edizioni:

Andate direttamente al "Login for ERW Partners"

https://eu-robotics.net/robotics_week/events/index.html

sul lato destro della pagina inserite Login e Password. Se l'aveste persa, cliccate su Password lost per recuperarla. Vi sarà inviata una nuova password, che potrete poi cambiare.

Dopo il Log in, cliccate su "Manage events"

https://eu-robotics.net/robotics_week/members-area/manage-events/index.html e poi su "Create new event".

Comparirà una pagina/form (come quella qui allegata) dove potrete inserire i vostri dati.

RICORDATE:

- I testi sul sito europeo devono essere in inglese.
- Gli eventi organizzati possono essere anche più di uno per organizzazione
- Se gli eventi durassero più giorni, occorre inserirne uno per ogni giorno
- Si può caricare un solo logo (ma nulla osta che in un unico logo siamo uniti più loghi)
- Le organizzazioni coinvolte indicate nel form possono essere più di una
- L'indicazione del sito di riferimento é solo una (ma vi é la possibilità di inserire alcuni link, italiano/inglese)

A presto, e non esitate a scriverci se vi occorrono consigli.

Cordialmente. Fiorella Operto

EUROPEAN ROBOTICS WEEK 2016 [IC don Milani Latina]

Publicato il 22 novembre 2016 da Linda Giannini



Ecco il padlet delle foto ricordo che le famiglie hanno condiviso con noi. Grazie!!!!

<https://padlet.com/LindaGiannini/roboticsWeek2016>



Carissimi genitori,

se volete, potete realizzare a casa, con i vostri figli, dei piccoli robot utilizzando materiale di riciclo.

Grazie per la collaborazione, le maestre



Bee bot a Cimarosa [scuola infanzia Cimarosa Latina]

Pubblicato il 22 novembre 2016 da Linda Giannini

Nel pomeriggio, al gruppo di bambini di 5 anni della sez. D é stata assegnata un'ape robot con il compito di "esplorarla". Dopo aver compreso il funzionamento dei tasti, il gruppo si é divertito a giocare facendo spostare l'ape, attraverso i comandi, sulle loro fotografie, rispettando il giusto percorso. Non tutti i bambini hanno indovinato ma si rifaranno alla prossima lezione!!!



NEW: Minecraft Hour of Code Designer. Students make the rules!

Pubblicato il 22 novembre 2016 da Linda Giannini

If you did the Hour of Code last year with your class, you might have used our Minecraft tutorial. Since launching, it's been used over 31 million times by students—thank you for making this fun and exciting introduction to computer science so popular! For 2016, Code.org, Microsoft and Mojang are announcing the all-new **Minecraft Hour of Code Designer**, a tutorial that lets students code their own Minecraft rules. This year, students can use code to control how animals and other Minecraft creatures behave—they can create a totally unique Minecraft experience, and then share it with friends or play it on their phones! The new tutorial begins in a Minecraft world where sheep don't move, the chickens don't cluck, and nothing attacks: it's a blank slate without movement or defined action. Over the course of an hour, students will bring this world to life using computer science. At the final level, they get to define the rules of Minecraft however they wish. If they want, the cows can lay eggs, sheep can explode, and zombies can run away from players! If you used last year's Minecraft activity, the new one provides a perfect way to expand your students' knowledge of computer science. For new teachers, we are pleased to offer both tutorials, which require *no experience* to teach. We're thrilled to add **Minecraft Hour of Code Designer** to our list of activities for this year's Hour of Code. If you haven't checked out the expanded list yet, there are tons of new activities that you can filter on our site based on grade level, experience level, subject area, and more. Find the perfect activity for your class at <https://code.org/learn>. Computer Science Education Week (December 5-11, 2016) is almost here! [Sign up your Hour of Code event here](#) if you haven't yet and get ready to do the new Minecraft tutorial with your class!

Hadi Partovi, Code.org