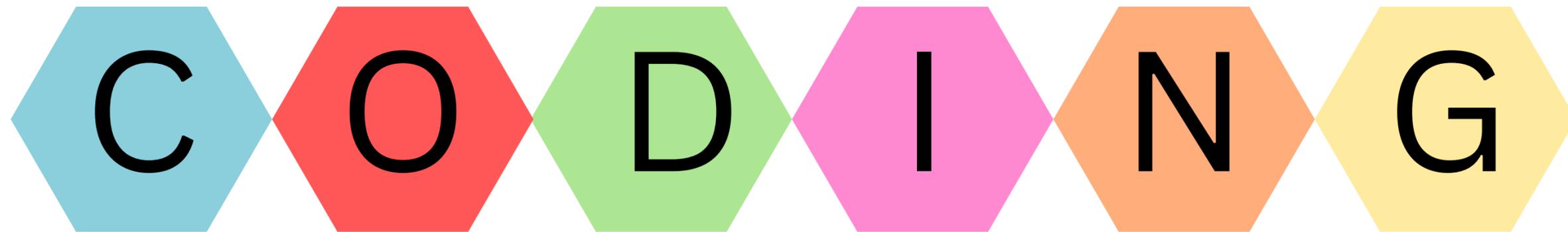


# Progetto

**Docenti:**

- Bella Arianna
- Brandini Alice



**I-II Quasimodo**

**IC Via T.Mommsen, 20**

**A.S. 2023-2024**



C

O

D

I

N

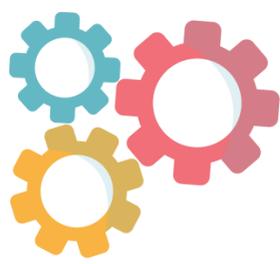
G



**Percorso che introduce, in modo intuitivo e ludico, i concetti base della programmazione per lo sviluppo del pensiero computazionale, attraverso un approccio ludico e l'uso di strumenti digitali come la Blue-bot.**

**Alla fine del percorso gli allievi saranno in grado di programmare il robot Blue-Bot per fargli eseguire dei percorsi prestabiliti o da loro inventati comprendendone il funzionamento e applicando le basi della programmazione e del pensiero informatico.**





# Quadro di riferimento

*Competenze potenziates nell'approccio integrato STEM*

**Critical thinking**  
(pensiero critico)

**Communication**  
(comunicazione)

**4C**

**Collaboration**  
(collaborazione)

**Creativity**  
(creatività)



# Obiettivi da raggiungere

---

- Programmare il robot Blue-Bot per fargli eseguire dei percorsi prestabiliti o inventati
- Interagire con il computer per assegnare l'esecuzione di comandi e compiti

# Strumenti di valutazione

---

- Prova pratica (programmazione Blue-Bot e al computer)
- Osservazione sistematica

# Tempi

---

- 30 ORE di lezione
- 11-18 giugno 2024

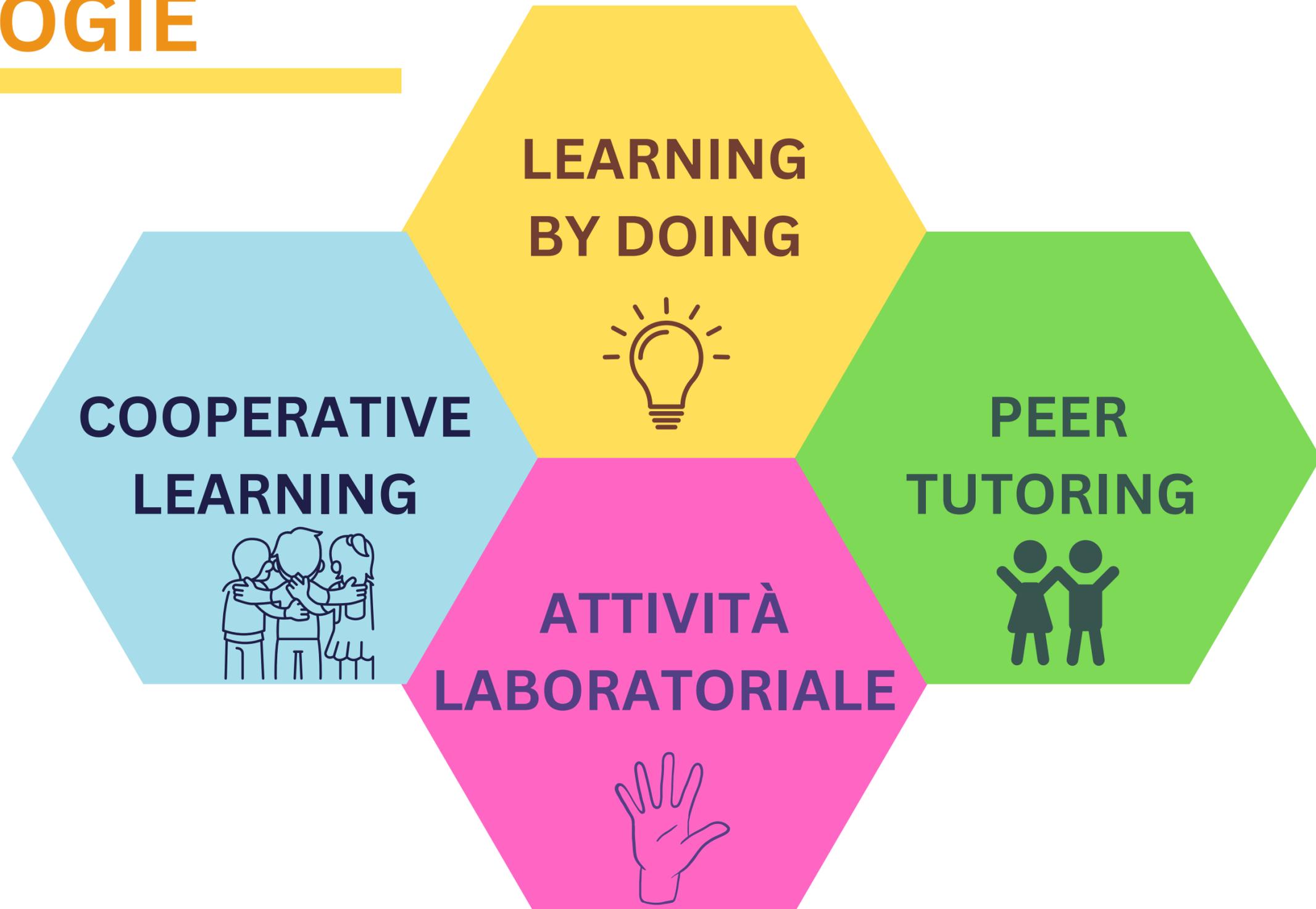
# Spazi

---

- Aula multimediale
- Giardino

# METODOLOGIE

---



# Verifica dei livelli di ingresso

*attraverso:*

- Osservazione sistematiche
- Conversazione guidata

- Distinguere la destra dalla sinistra
- Sapersi muovere nello spazio seguendo indicatori topologici





# Gioco dell'esploratore

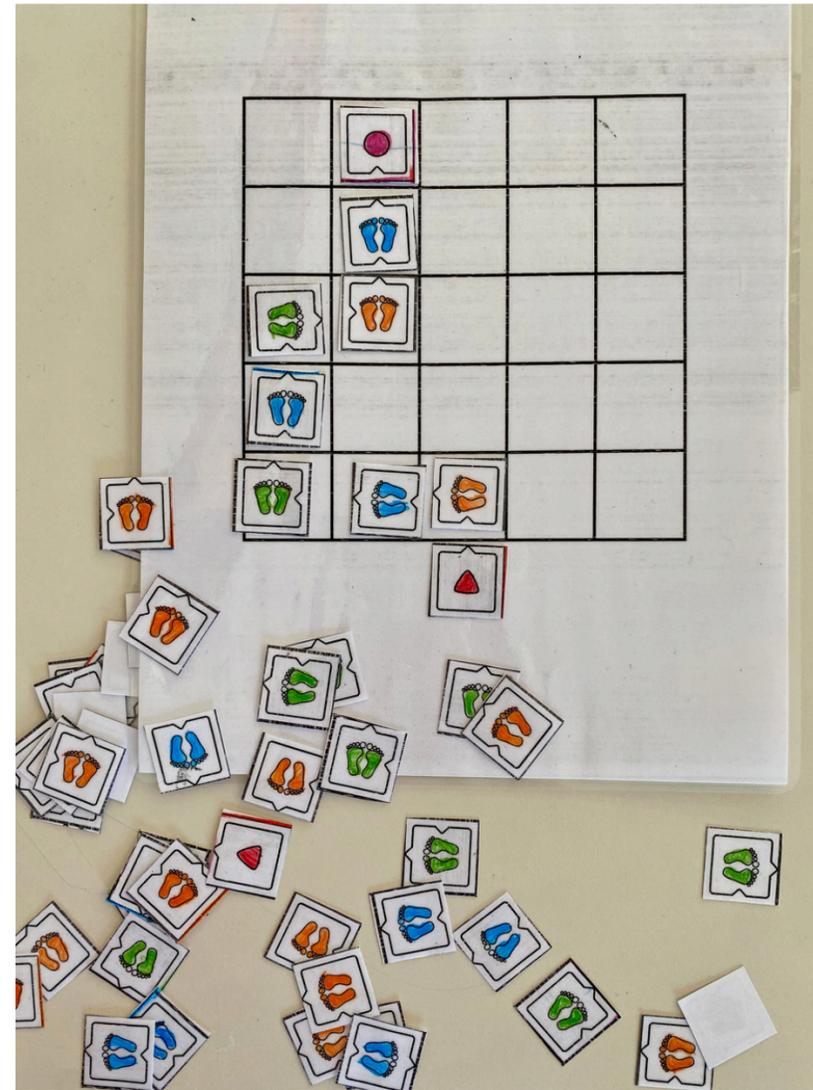
## CODING con il corpo



# Cody-feet



*Propedeutico all'uso di CodyRoby e alla programmazione visuale a blocchi*



# “Animali affamati”



Tracciare percorsi seguendo un codice



**ANIMALI AFFAMATI**

★ Traccia il percorso che devono fare l'ape e la scimmia per raggiungere il cibo preferito seguendo i comandi.

↑↑↑ → → → → → ↑↑↑↑↑↑↑↑

↑↑↑ ← ← ← ← ← ↑↑↑ ← ↑↑↑↑↑

# “Il percorso in città”

Scegliere il codice giusto

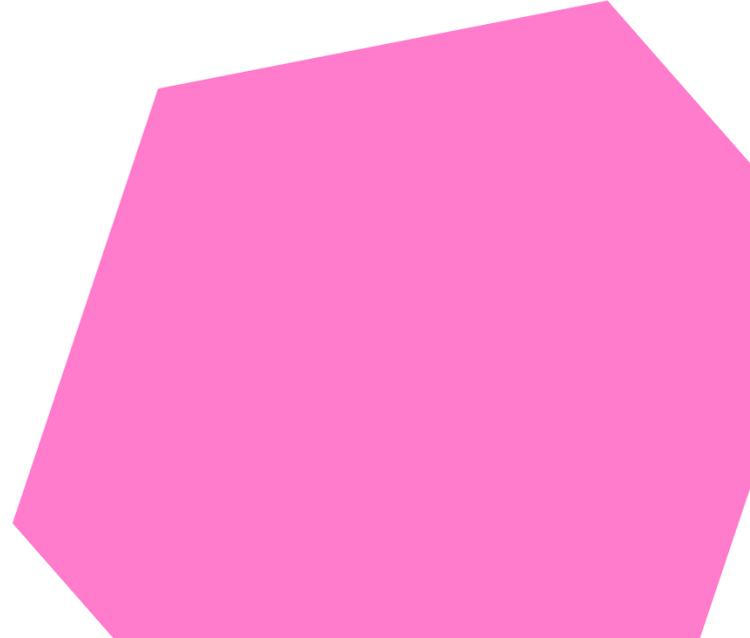
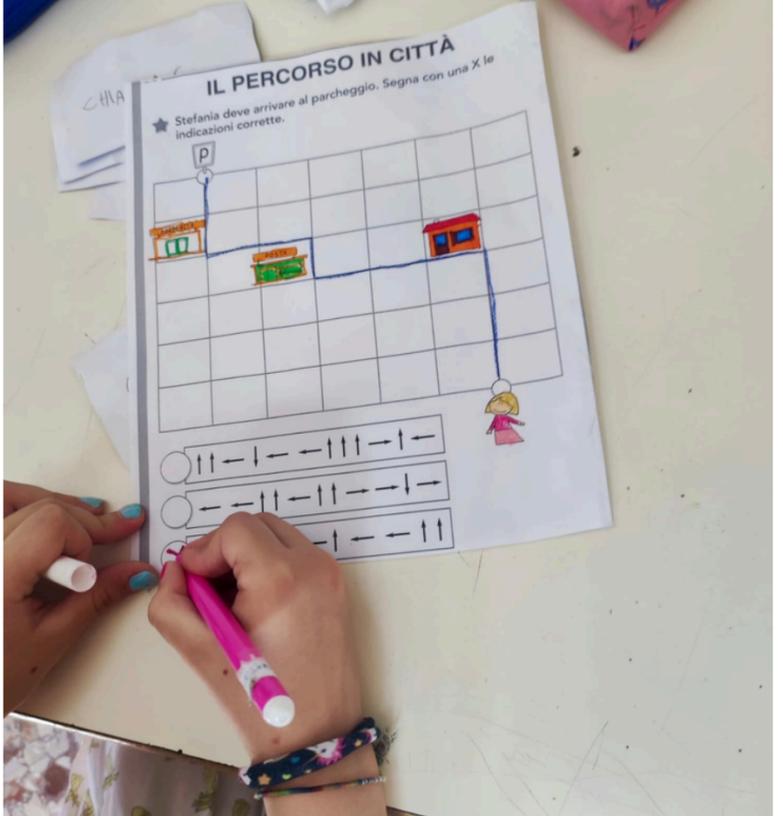


### IL PERCORSO IN CITTÀ

★ Stefania deve arrivare al parcheggio. Segna con una X le indicazioni corrette.

Below the grid are three rows of directional arrows, each preceded by a circle:

- Circle 1:  ↑ ↑ ← ↓ ← ← ↑ ↑ → ↑ ←
- Circle 2:  ← ← ↑ ↑ ← ↑ → → ↓ →
- Circle 3:  ↑ ↑ ↑ ← ← ← ↑ ← ← ← ↑ ↑





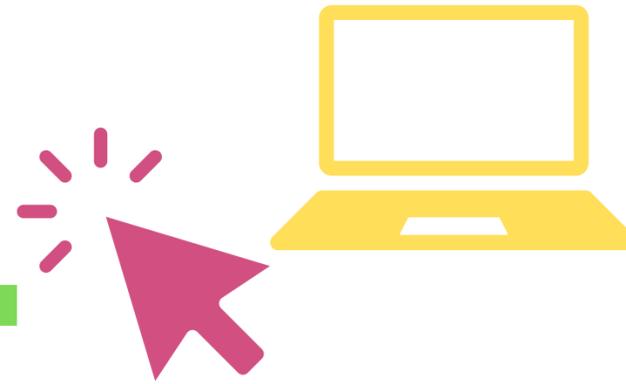
# Blue-Bot

*Sviluppare la logica, la lateralizzazione, la visualizzazione nello spazio*

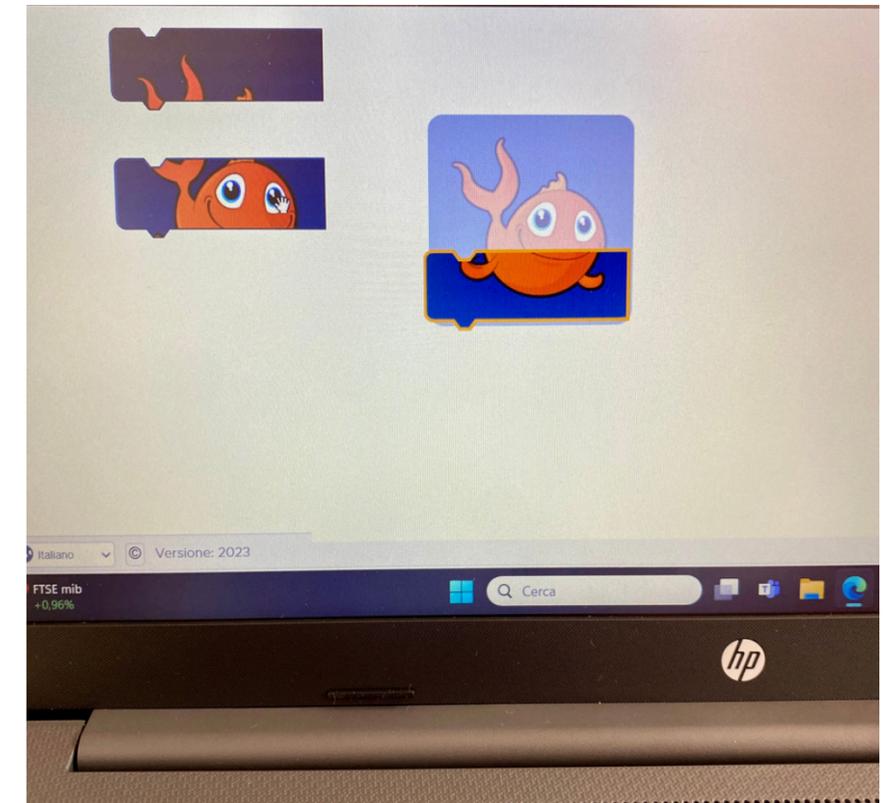
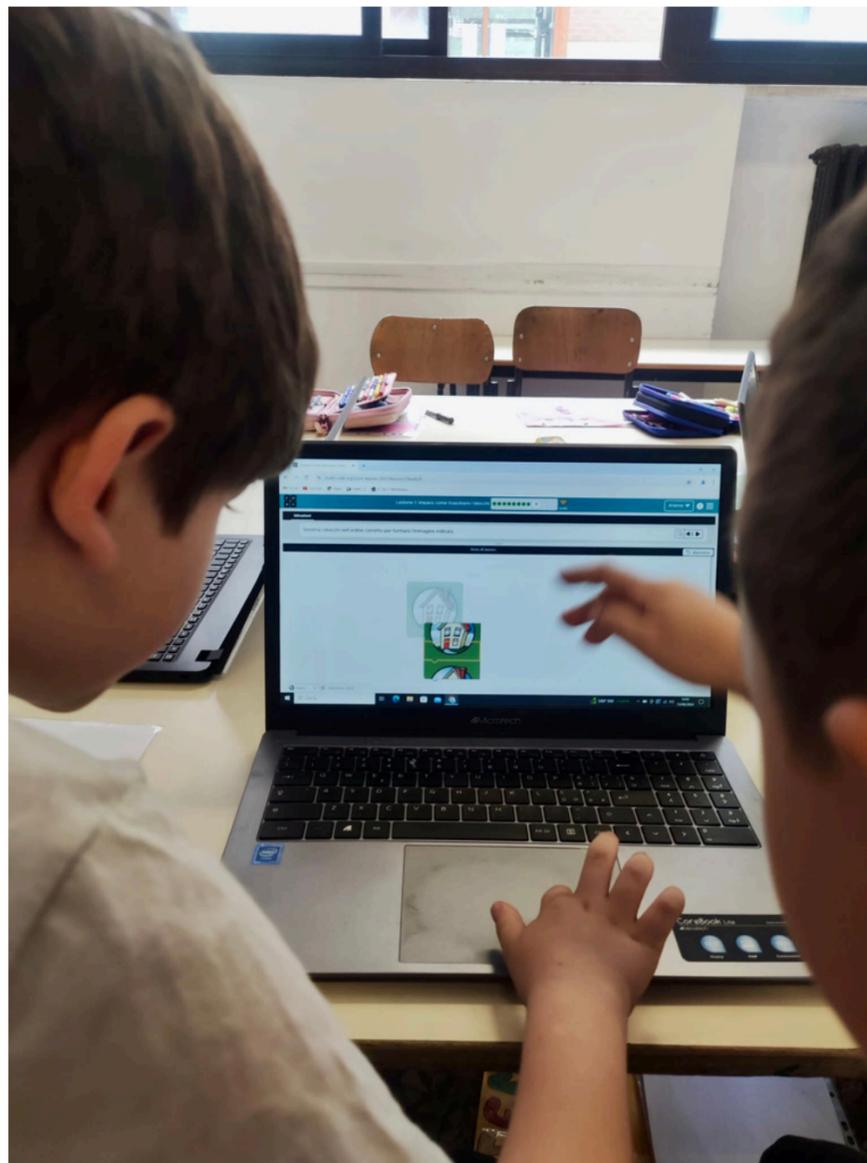
*Robotica educativa e Coding*



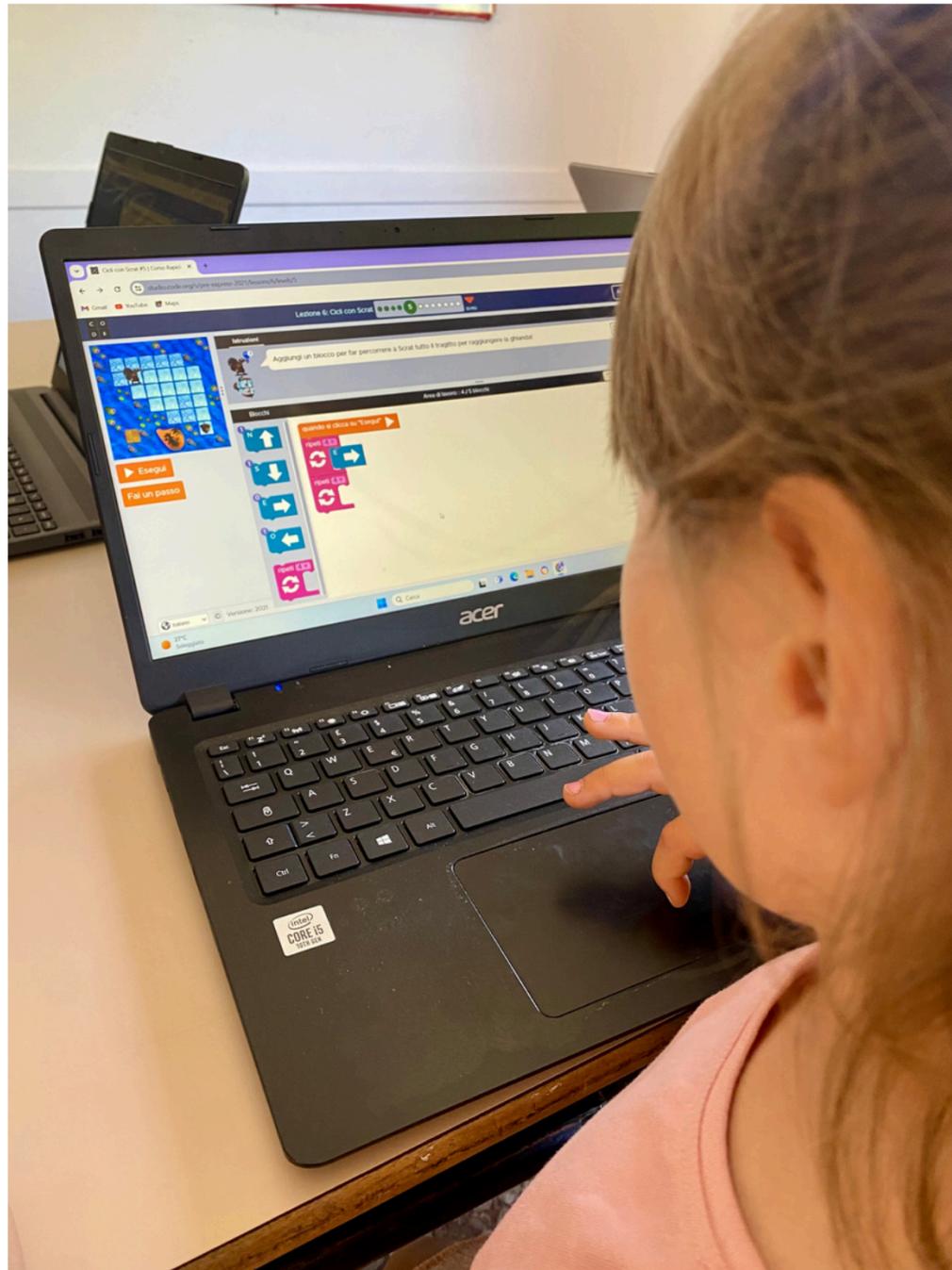
# Sequenziamento



*Imparare a trascinare e a rilasciare*



# Sequenziamento con lo scoogliattolo Scrat



Lezione 6: Cicli con Scrat

**Istruzioni**

La ghianda è così lontana! Riesci ad ai

**Blocchi**

quando si clicca su "Esegui" ▶

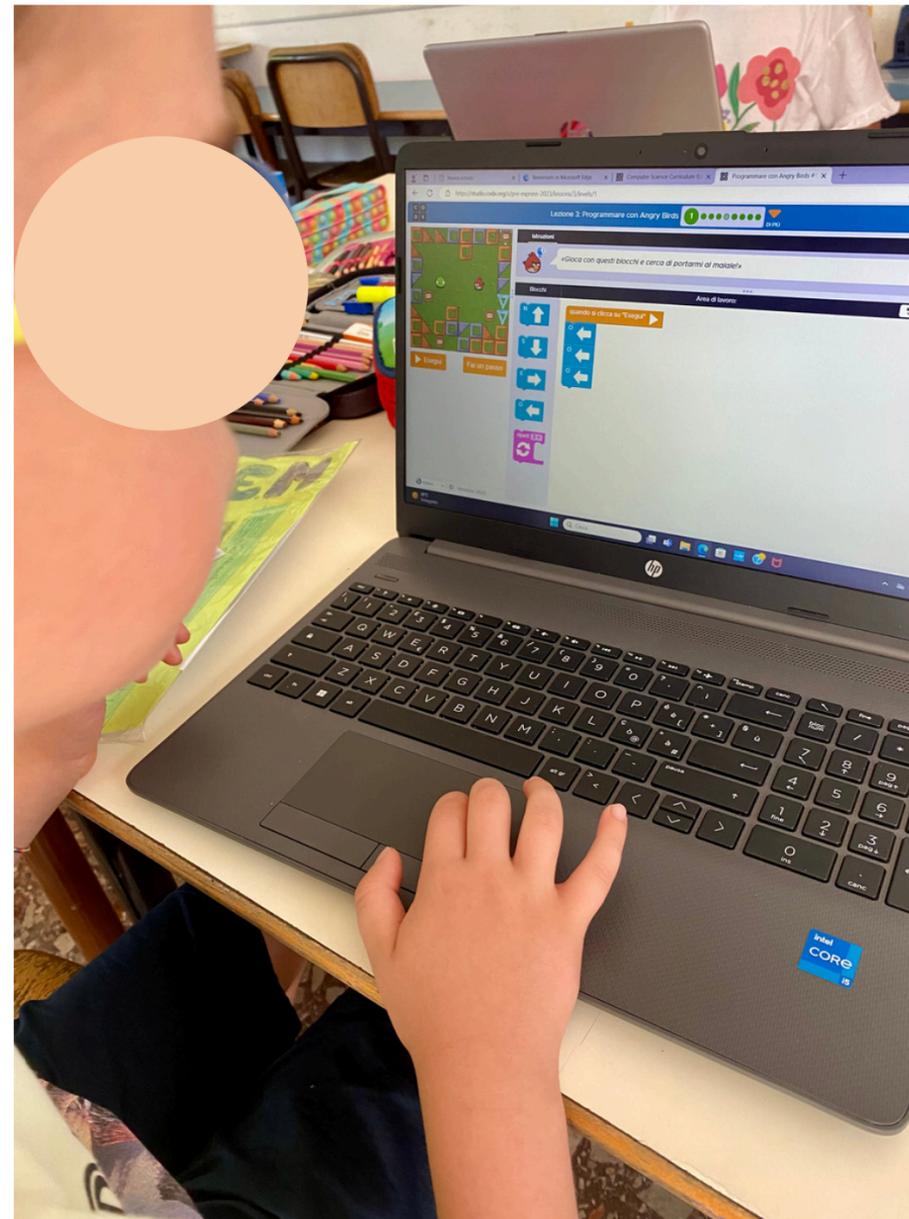
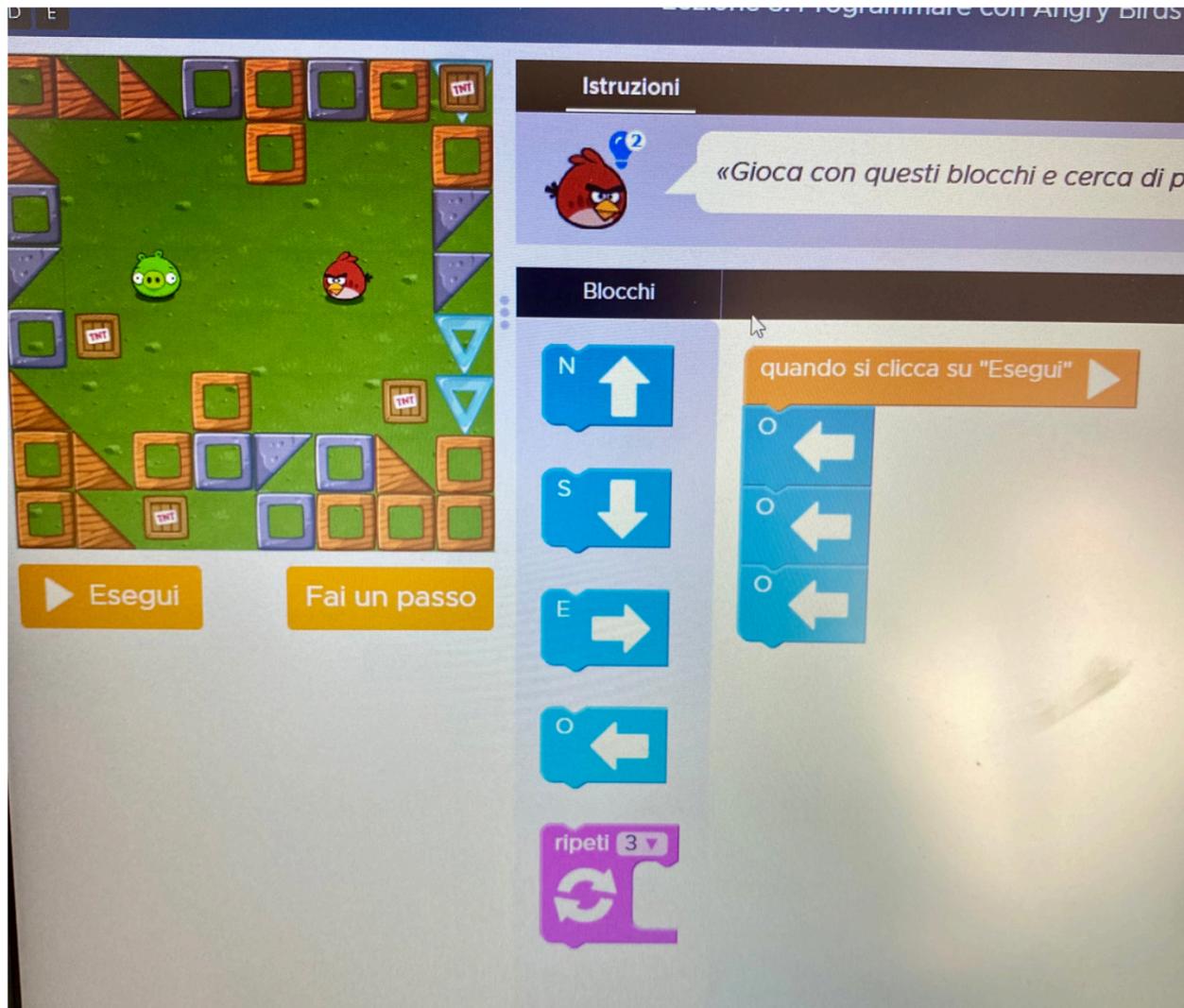
- ripeti 5
- ripeti 5
- ripeti 3
- ripeti 3

Italliano | © Versione: 2023



# Programmare con Angry Birds

## Programmazione visuale con i blocchi





# Realizzazione di una casetta



Seguendo le istruzioni passo dopo passo:

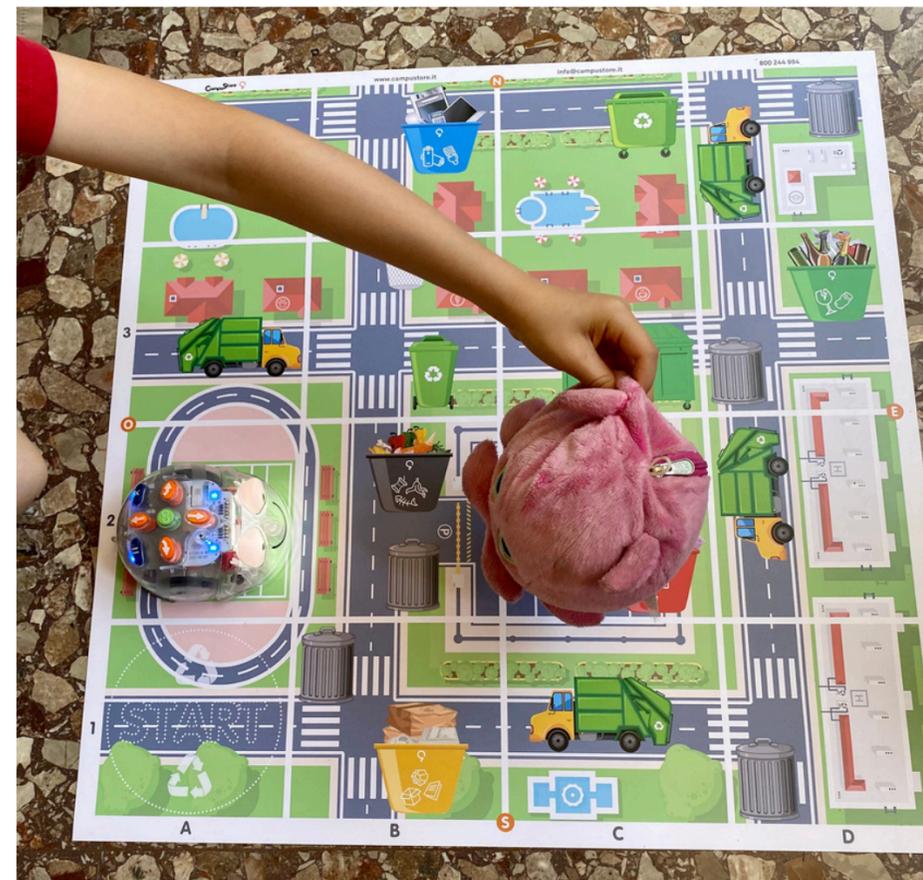
- taglia
- piega
- incolla



# Verifica dei livelli di uscita

attraverso:

- Osservazione sistematiche
- Prova pratica (programmazione di Blue-Bot)

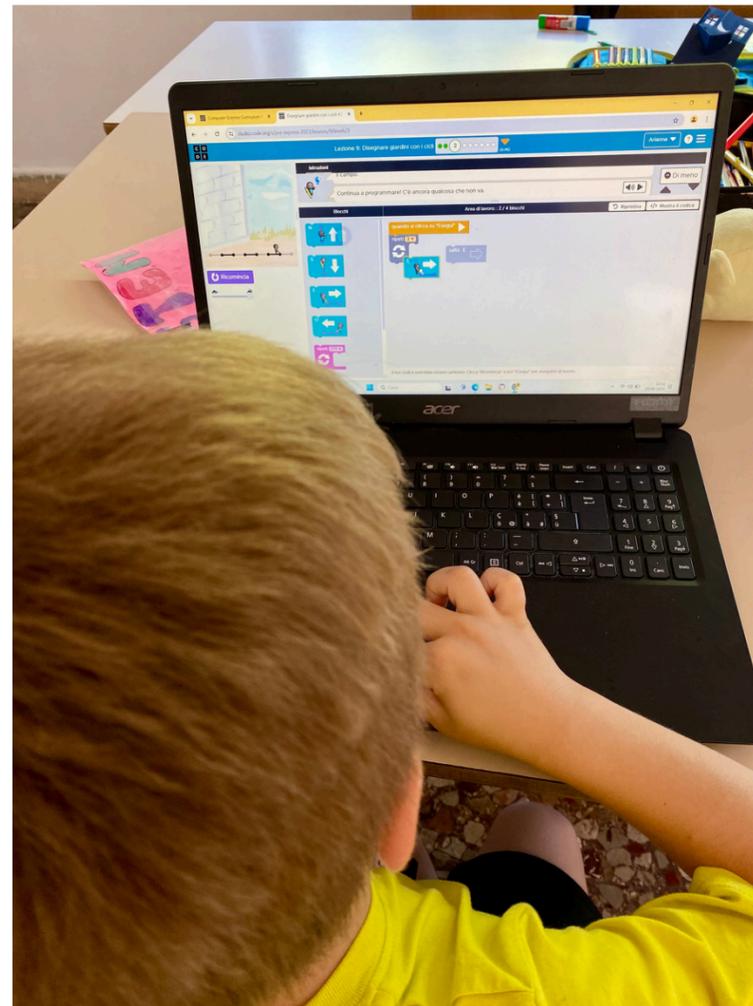
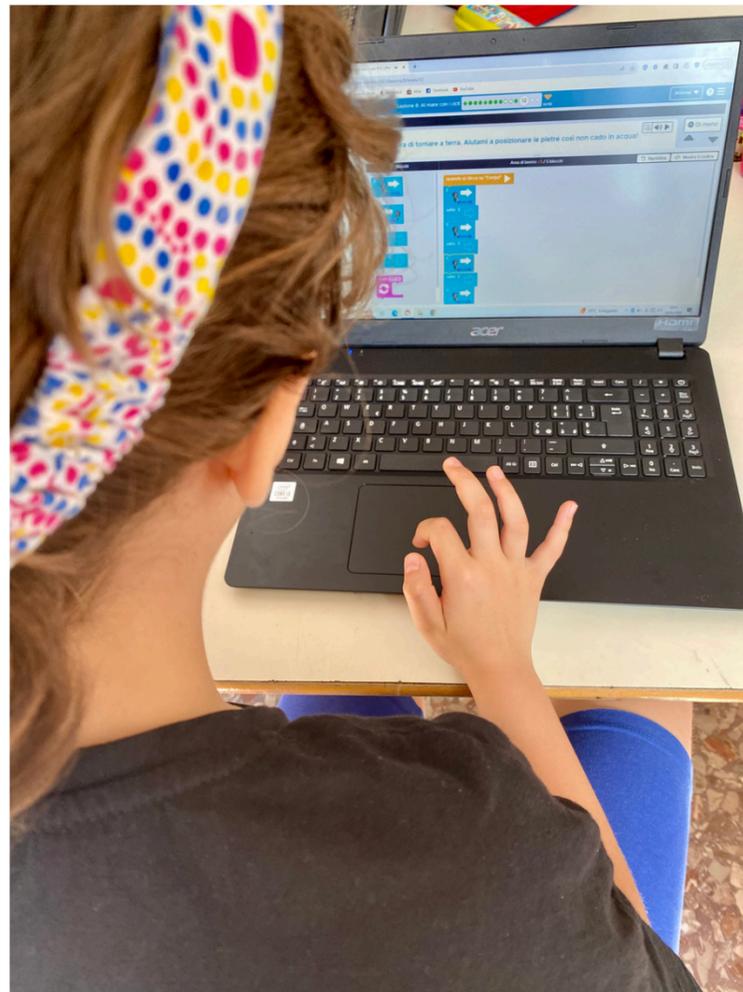


# Verifica dei livelli di uscita



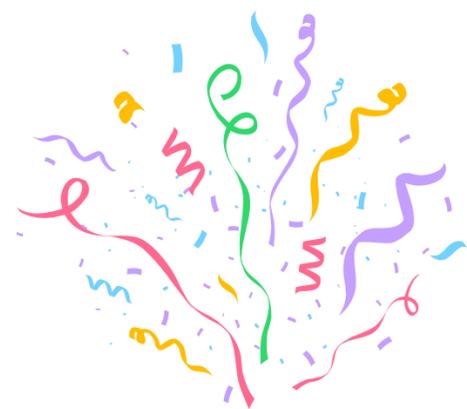
*attraverso:*

- Osservazione sistematiche
- Prova pratica al computer: programmazione a blocchi (code.org)

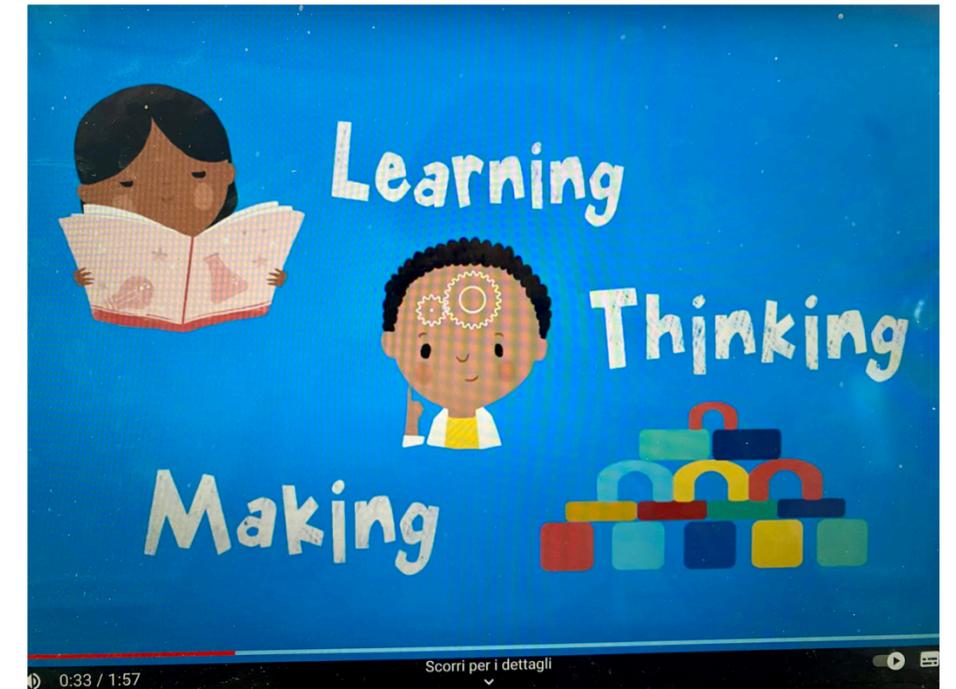




Ora sì che sappiamo  
programmare la  
Blue-bot e creare  
codici al computer!



# Documentazione

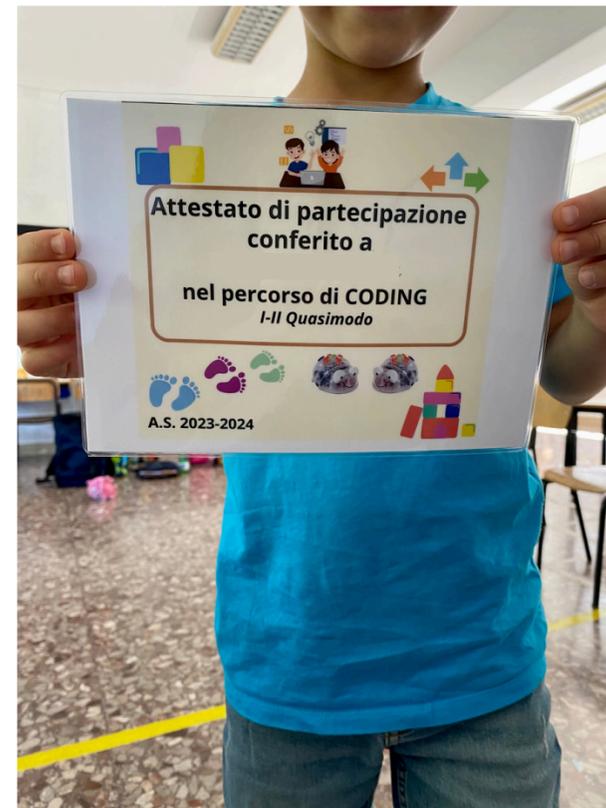


*“STEM song”*

MARTEDÌ 11 GIUGNO	MERCOLEDÌ 12 GIUGNO	GIOVEDÌ 13 GIUGNO	VENERDÌ 14 GIUGNO	LUNEDÌ 17 GIUGNO	MARTEDÌ 18 GIUGNO

PROGETTO "CODING I-II QUASIMODO"

*Cartellino presenze*



*Attestato di fine corso*