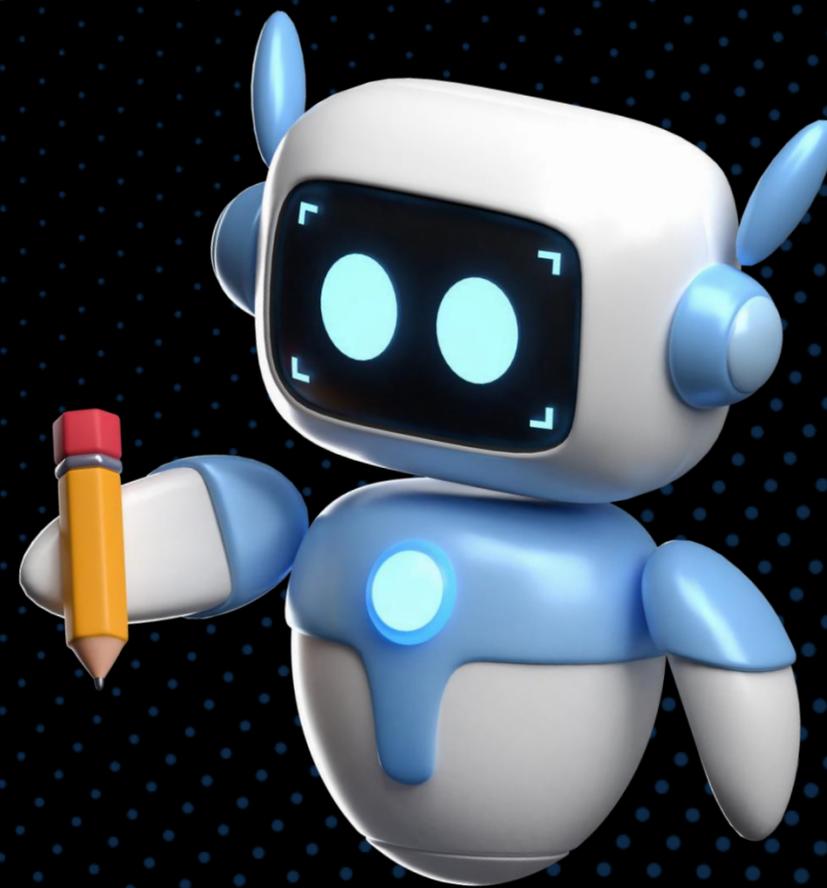
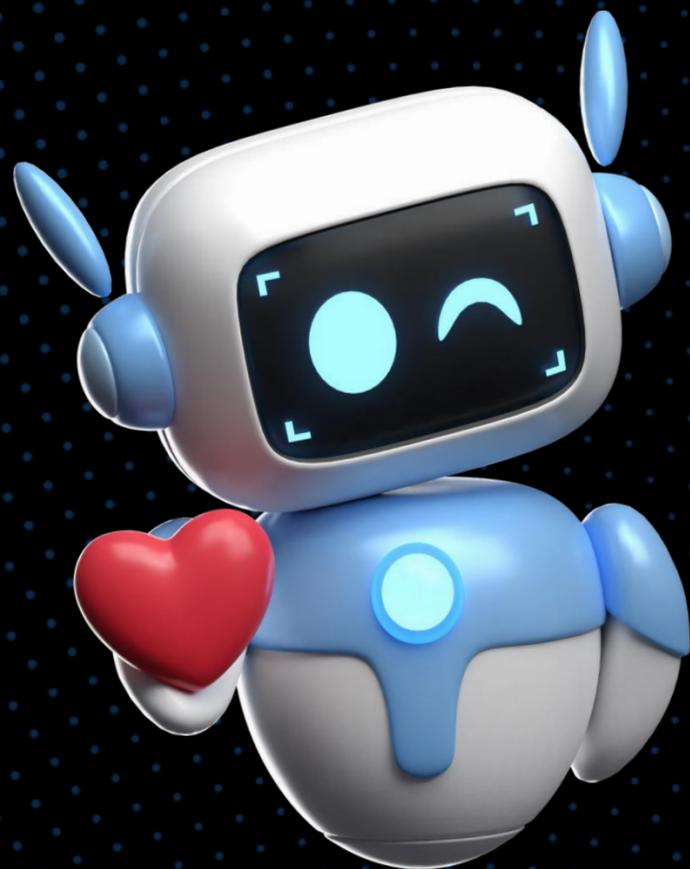


PROGETTO INFORMATICA



BEE BOOT

BEE-BOOT È UN ROBOT GIOCATTOLO PROGETTATO PER AIUTARE BAMBINI/E A MUOVERSI NELLO SPAZIO.



UTILIZZANDO BEE-BOOT, BAMBINI/E IMPARANO LE PRIME BASI DEI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE, VISUALIZZANO I PERCORSI NELLO SPAZIO E SVILUPPANO ABILITÀ LOGICHE.



CODING

L'introduzione del coding all'interno del piano didattico delle scuole primarie, richiesto nel 2015 dal Piano Nazionale scuola digitale ha l'obiettivo di sviluppare nei ragazzi il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi di media complessità che sono competenze trasversali.



SI TRATTA DI GIOCHI IN CUI FORNIRE ISTRUZIONI A UN ESECUTORE CHE NON HA UN'INTELLIGENZA PROPRIA, GLI ALUNNI IN QUESTO MODO IMPARANO A PROGRAMMARE GIOCANDO

Programma con Anna ed Elsa 2 Ho finito! Accedi Crea account

Istruzioni

Adesso vediamo se possiamo disegnare due linee con un angolo di 90 gradi tra loro. Devi usare il blocco `gira a ...` e anche il blocco `vai ...`.

Blocchi Area di lavoro: : 4 / 4 blocchi Ripristina Mostra il codice

```
quando si clicca su "Esegui"  
vai avanti di 100 pixel  
gira a destra di 90 gradi  
vai avanti di 100 pixel
```

vai avanti di 100 pixel
gira a destra di 90 gradi
gira a sinistra di 90 gradi

Ricomincia

Programma con Anna ed Elsa 2 Ho finito!

Istruzioni

Adesso vediamo se possiamo disegnare due linee con un angolo di 90 gradi tra loro. Devi usare il blocco `gira a ...` e anche il blocco `vai ...`.

Blocchi Area di lavoro: : 4 / 4 blocchi Ripristina Mostra il codice

```
quando si clicca su "Esegui"  
vai avanti di 100 pixel  
gira a destra di 90 gradi  
vai avanti di 100 pixel
```

vai avanti di 100 pixel
gira a destra di 90 gradi
gira a sinistra di 90 gradi

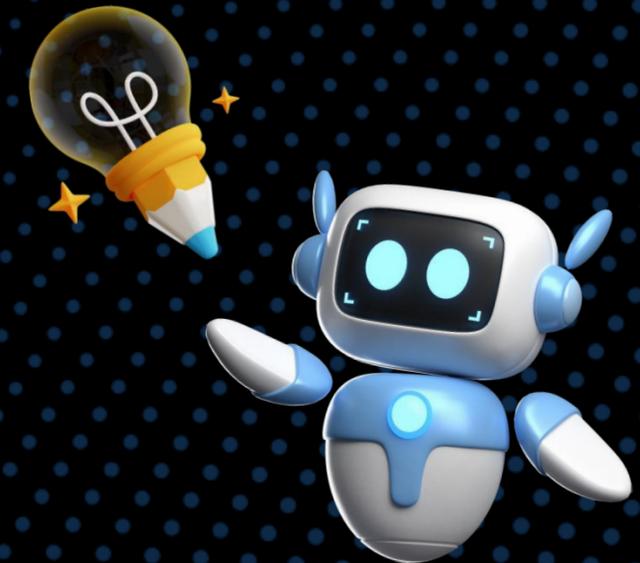
Ricomincia

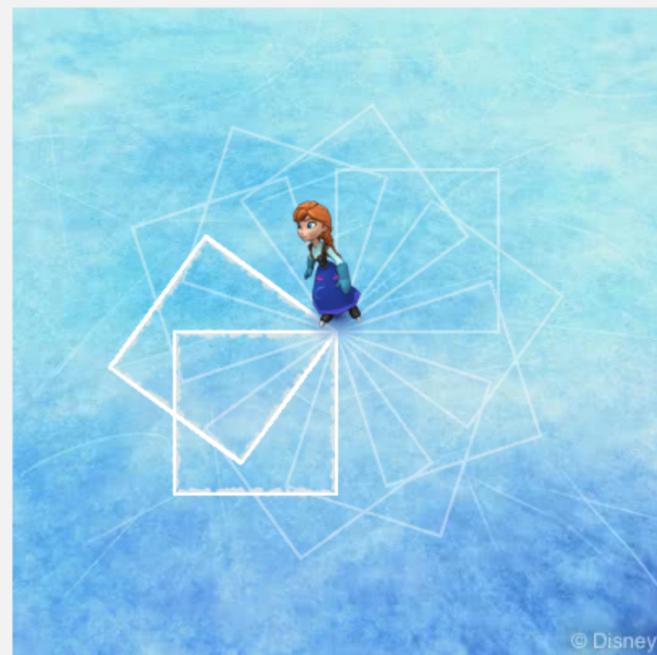
Complimenti! Hai completato l'esercizio 2.
Hai appena scritto 3 linee di codice!

► Mostra il codice

Riprova Prosegui

Ti è piaciuto questo esercizio? ❤️ 😞





Istruzioni

Riesci a creare un fiocco di neve usando il blocco "ripeti ... volte" per disegnare 10 volte un quadrato, e il blocco "gira a ..." per girare di 36 gradi tra un quadrato e l'altro?

Ancora un piccolo sforzo... dovresti usare un blocco che non hai ancora utilizzato.

Di meno

Blocchi

Area di lavoro: 8 / 6 blocchi

Ripristina

</> Mostra il codice

ripeti ??? volte
do

vai avanti di 100 pixel

gira a destra di ??? gradi

quando si clicca su "Esegui"

ripeti 4 volte

do vai avanti di 100 pixel

gira a destra di 90 gradi

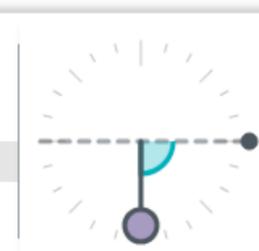
gira a destra di 36 gradi

ripeti 4 volte

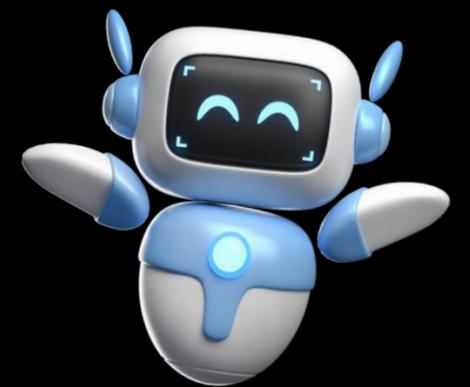
do vai avanti di 100 pixel

gira a destra di 90 gradi

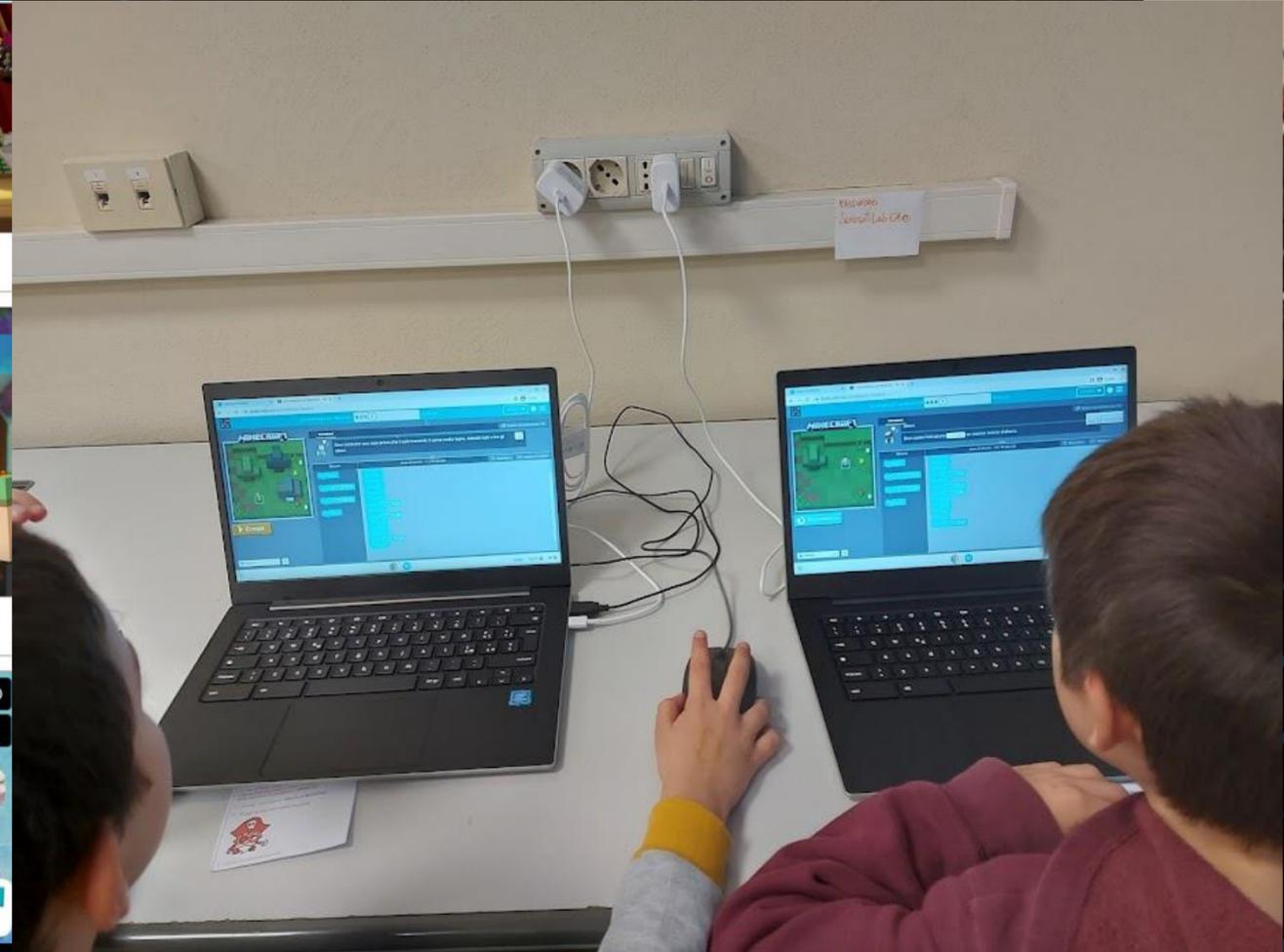
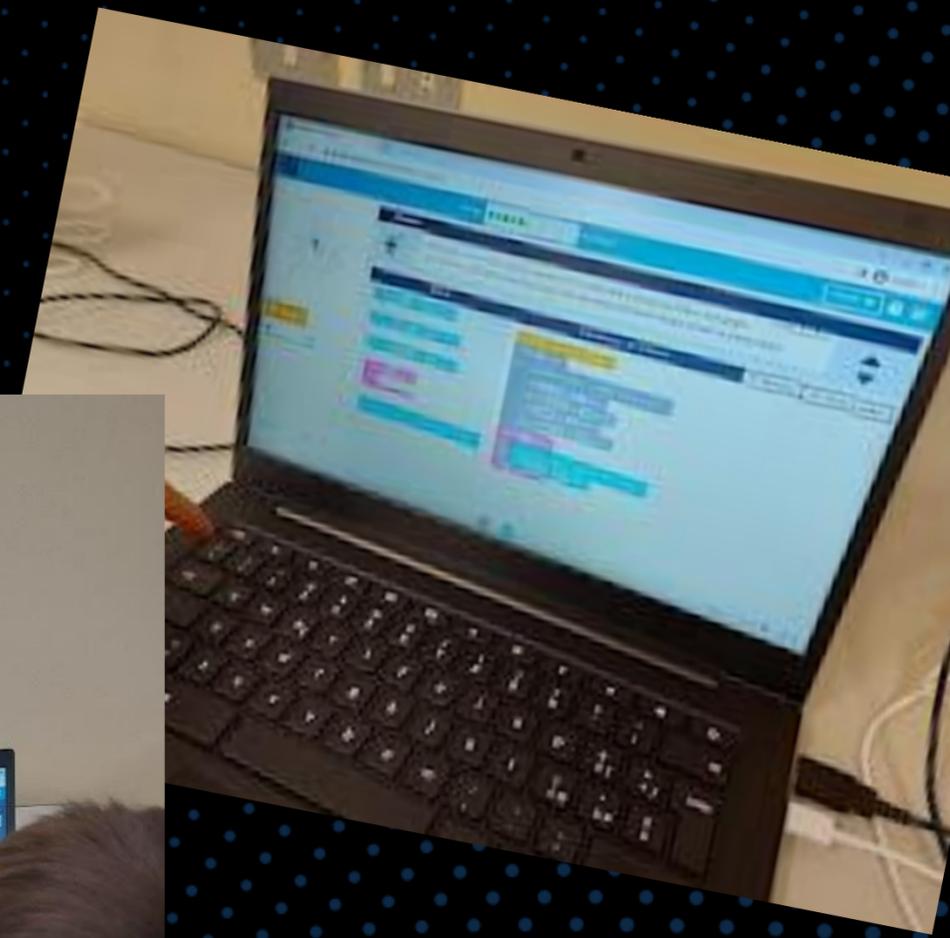
36
45
60
✓ 90
120
180



LE ATTIVITA' DIVENTANO VIA
VIA PIÙ COMPLESSE



SCELTA FRA DIVERSE TIPOLOGIE DI ATTIVITA'



<p>music lab Jam Session</p>	<p>Ballando col codice Da 7 anni in su Blocchi</p>	<p>THE SHOW MUST GO ON Da 7 anni in su Blocchi, Python</p>
<p>Inventare con Scratch e Gitanjali Rao Da 7 anni in su Blocchi</p>	<p>Diffondere la gentilezza con Scratch e Gitanjali... Da 7 anni in su Blocchi</p>	<p>MINECRAFT Ora del Codice Minecraft Da 7 anni in su Blocchi</p>
<p>CO DE</p>	<p>CO DE</p>	<p>CO DE</p> <p>move forward by 100 pixels turn right by 90 degrees</p>

OBIETTIVI CODING

01

L'informatica è fondamentale per altre attività. Insegna la risoluzione dei problemi e il pensiero critico

02

Comprendere un mondo cambiato dall'intelligenza artificiale

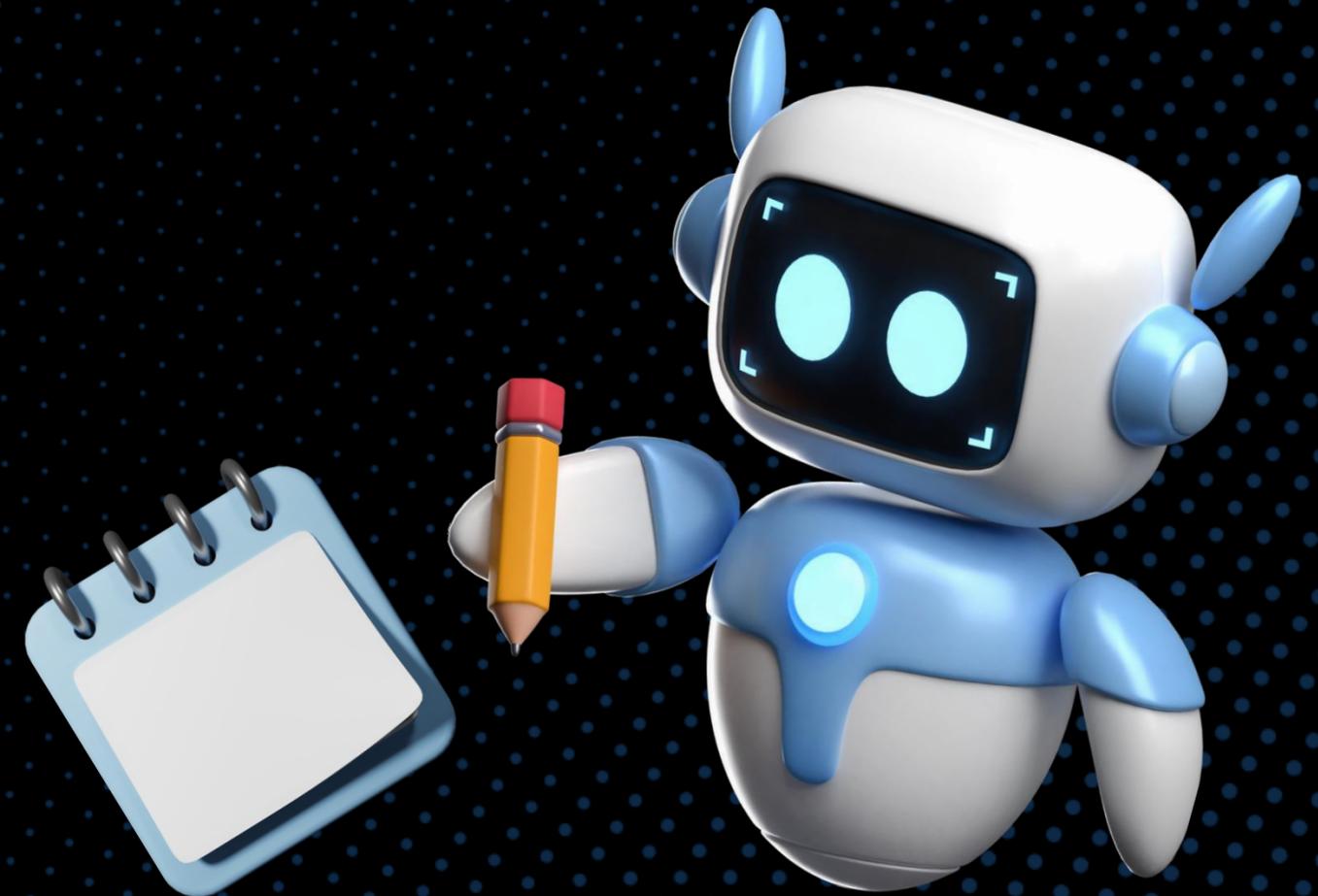
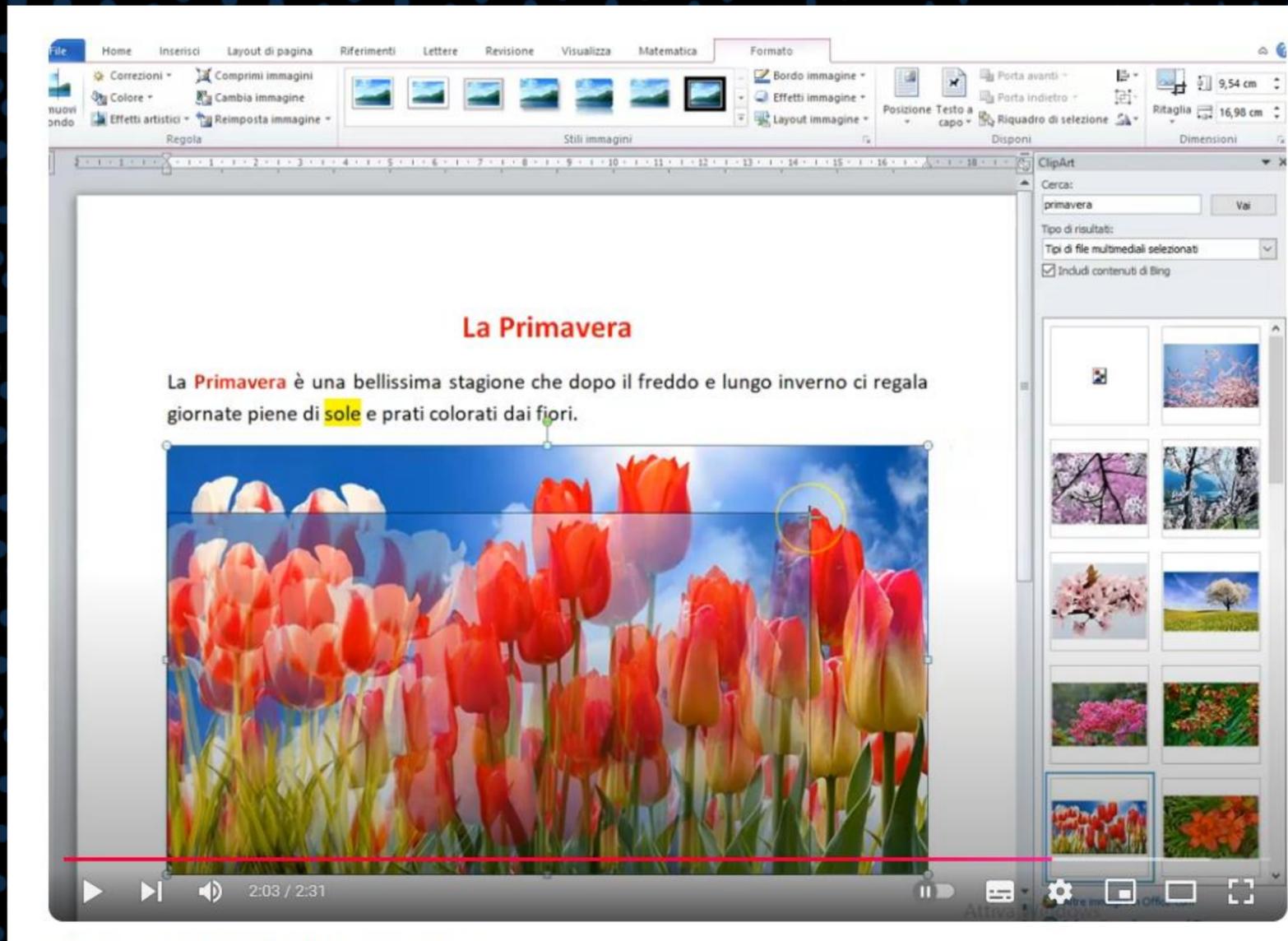
03

Problem solving: grazie allo sviluppo del pensiero computazionale, si acquisisce la capacità di risolvere problemi via via sempre più difficili.

04

Sviluppare il pensiero logico.

VIDEO SCRITTURA E INSERIMENTO IMMAGINI





GRAZIE!

