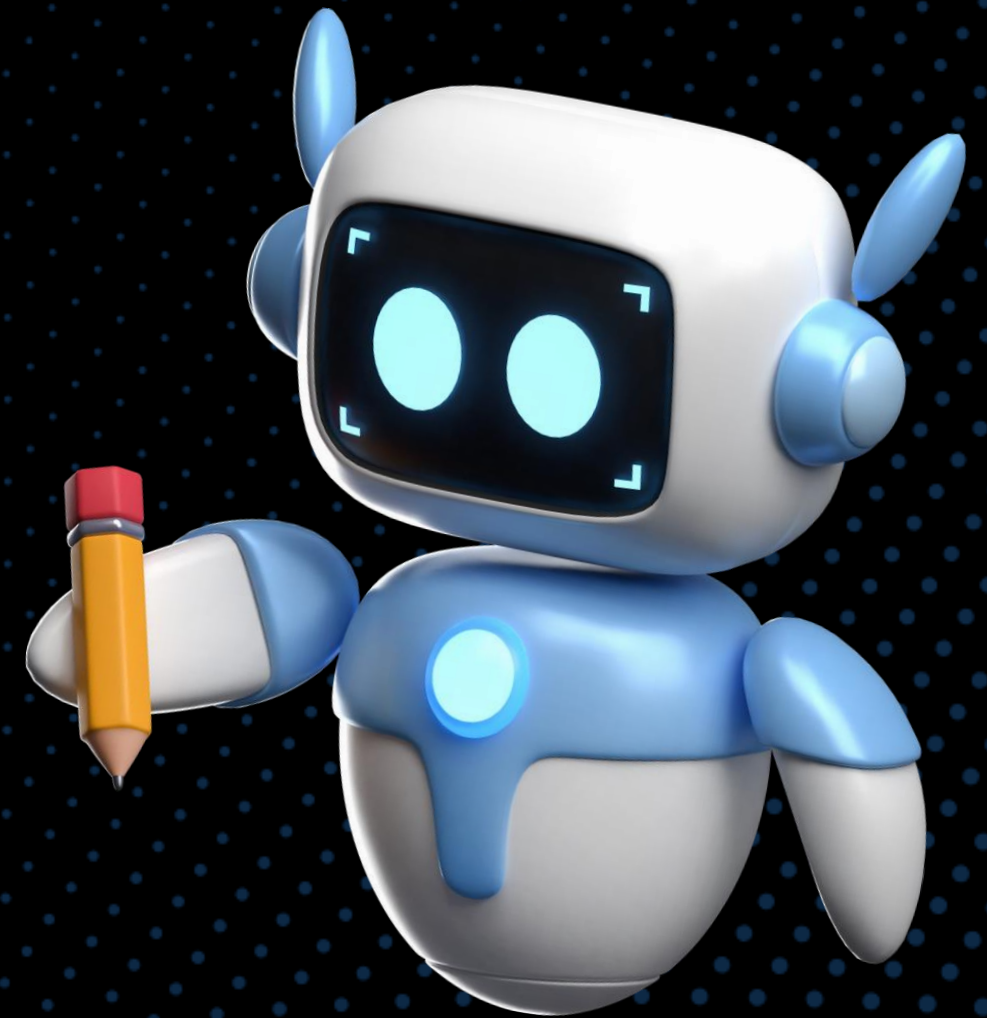
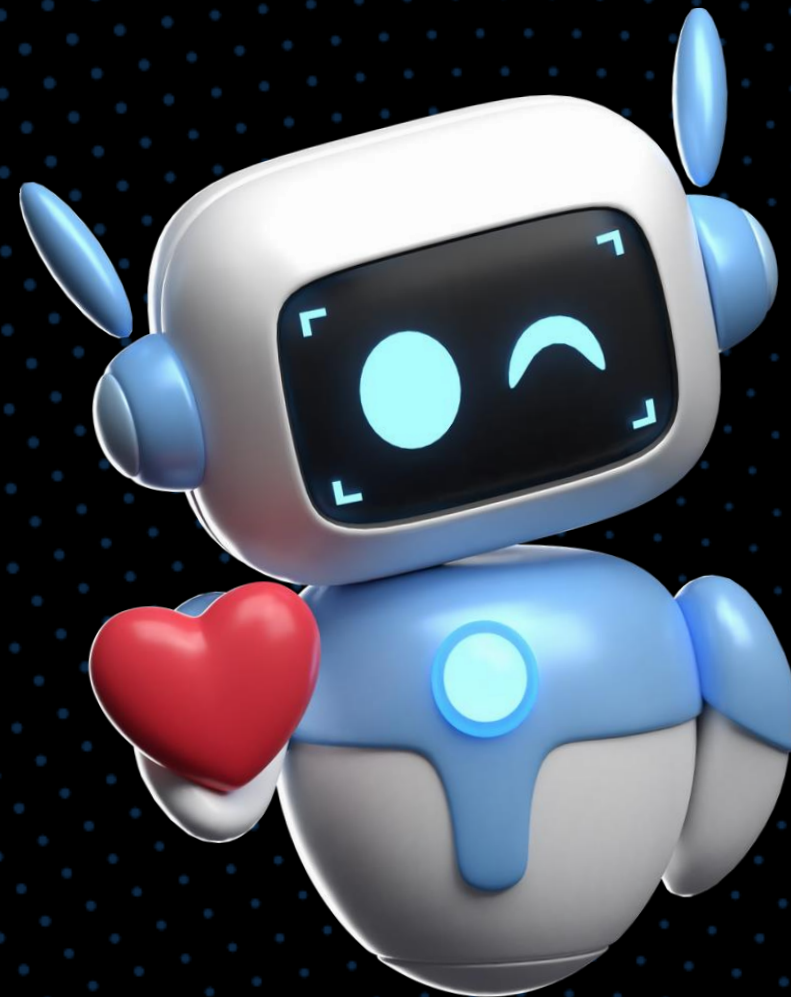


# PROGETTO TECNOLOGIA INFORMATICA





# 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

C O  
D E

Programma con Anna ed Elsa 2 Ho finito!

Accedi Crea account ?



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

vai avanti di 100 pixel

gira a destra di 90 gradi

gira a sinistra di 90 gradi

quando si clicca su "Esegui"

vai avanti di 100 pixel

gira a destra di 90 gradi

vai avanti di 100 pixel

Ricomincia



C O  
D E

Programma con Anna ed Elsa 2 Ho finito!



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

► Mostra il codice

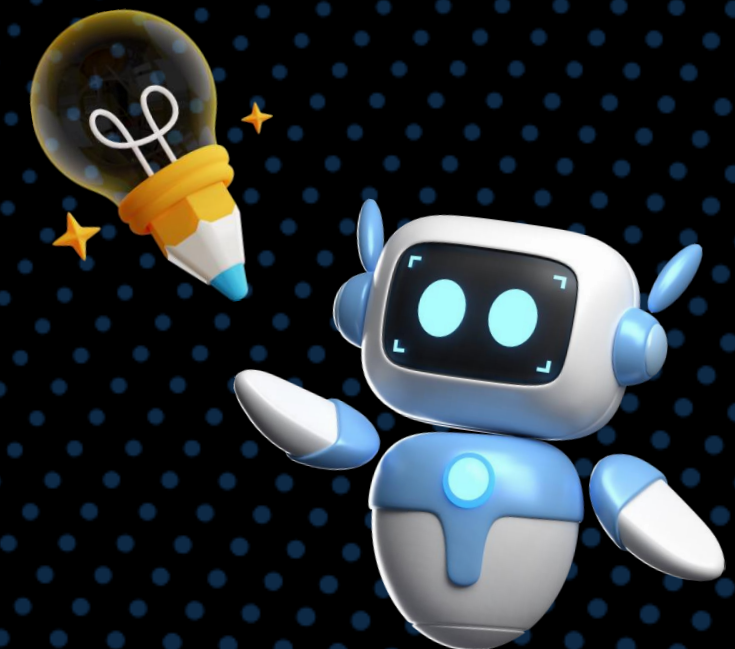
Riprova Prosegui

Ti è piaciuto questo esercizio?  

vai avanti di 100 pixel

gira a destra di 90 gradi

gira a sinistra di 90 gradi



C  
O  
D  
E

Programma con Anna ed Elsa

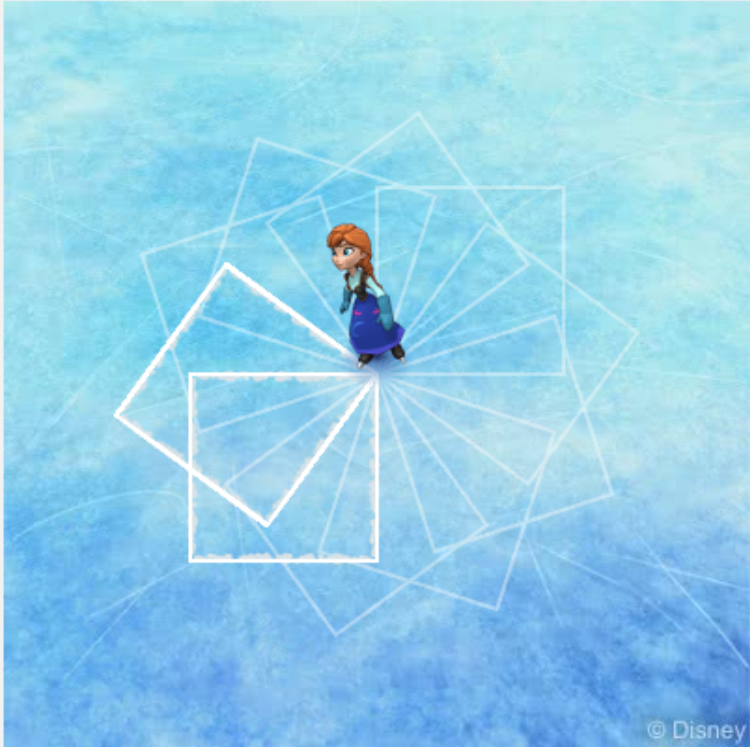
6

Ho finito!

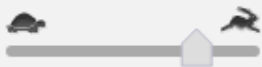
Accedi

Crea account

?



Ricomincia



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.

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

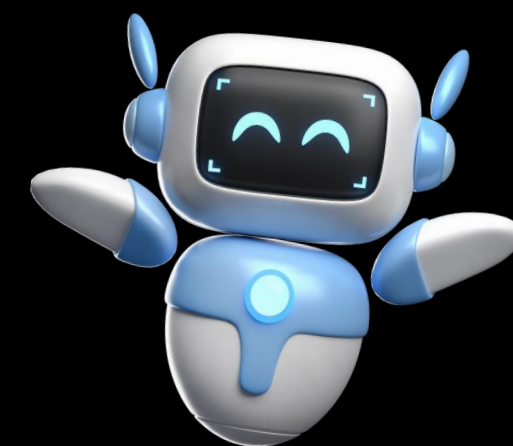
90

120

180



LE ATTIVITA' DIVENTANO VIA  
VIA PIÙ COMPLESSE





# SCELTA FRA DIVERSE TIPOLOGIE DI ATTIVITA'



Music Lab: Jam Session  
Dalla 3ª elementare in poi | Blocchi



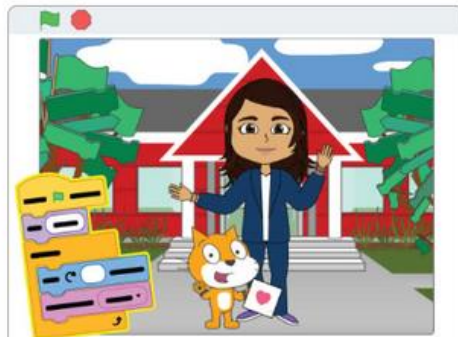
Ballando col codice  
Da 7 anni in su | Blocchi



The Show Must Go On  
Da 7 anni in su | Blocchi, Python



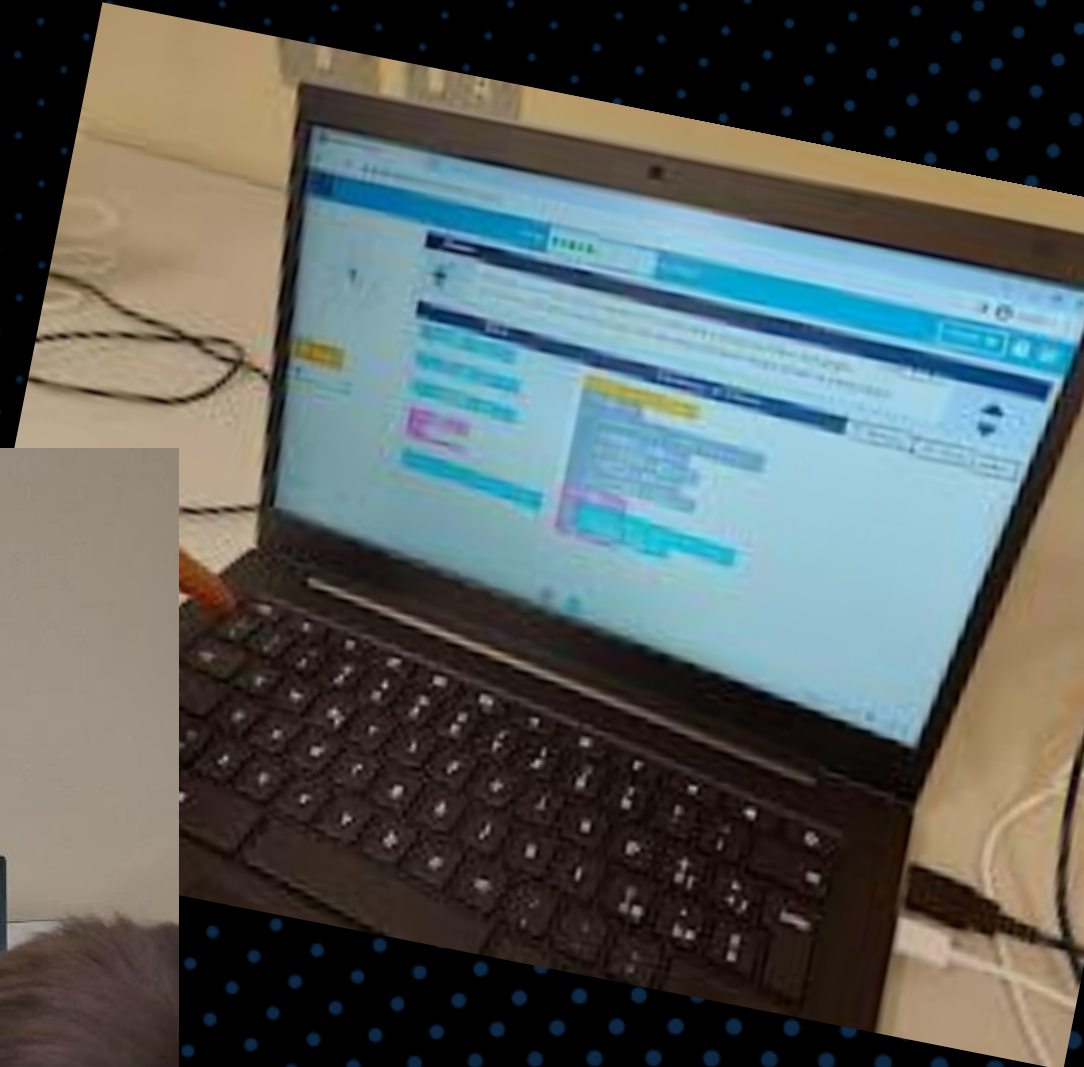
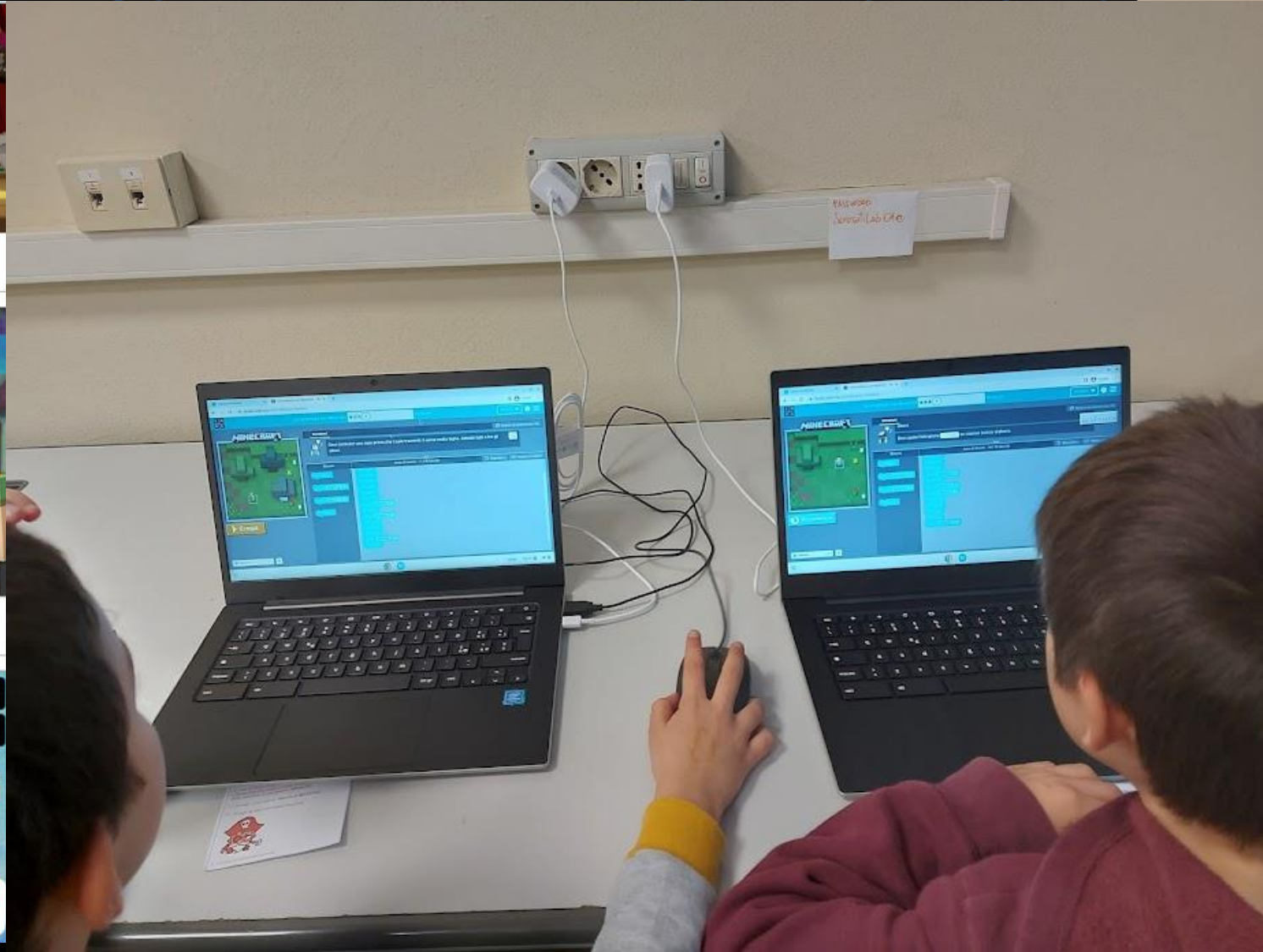
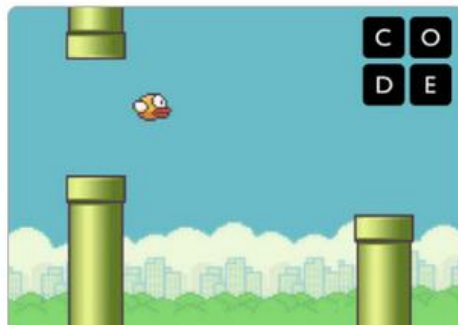
Inventare con Scratch e Gitanjali Rao  
Da 7 anni in su | Blocchi



Diffondere la gentilezza con Scratch e Gitanjali Rao  
Da 7 anni in su | Blocchi



Ora del Codice Minecraft  
Da 7 anni in su | Blocchi





# OBIETTIVI CODING

01

L'informatica è fondamentale per altre attività. Insegna la risoluzione dei problemi e il pensiero critico e consente a studenti/esse di partecipare attivamente a una società sempre più digitale.

02

Comprendere un mondo cambiato dall'intelligenza artificiale

03

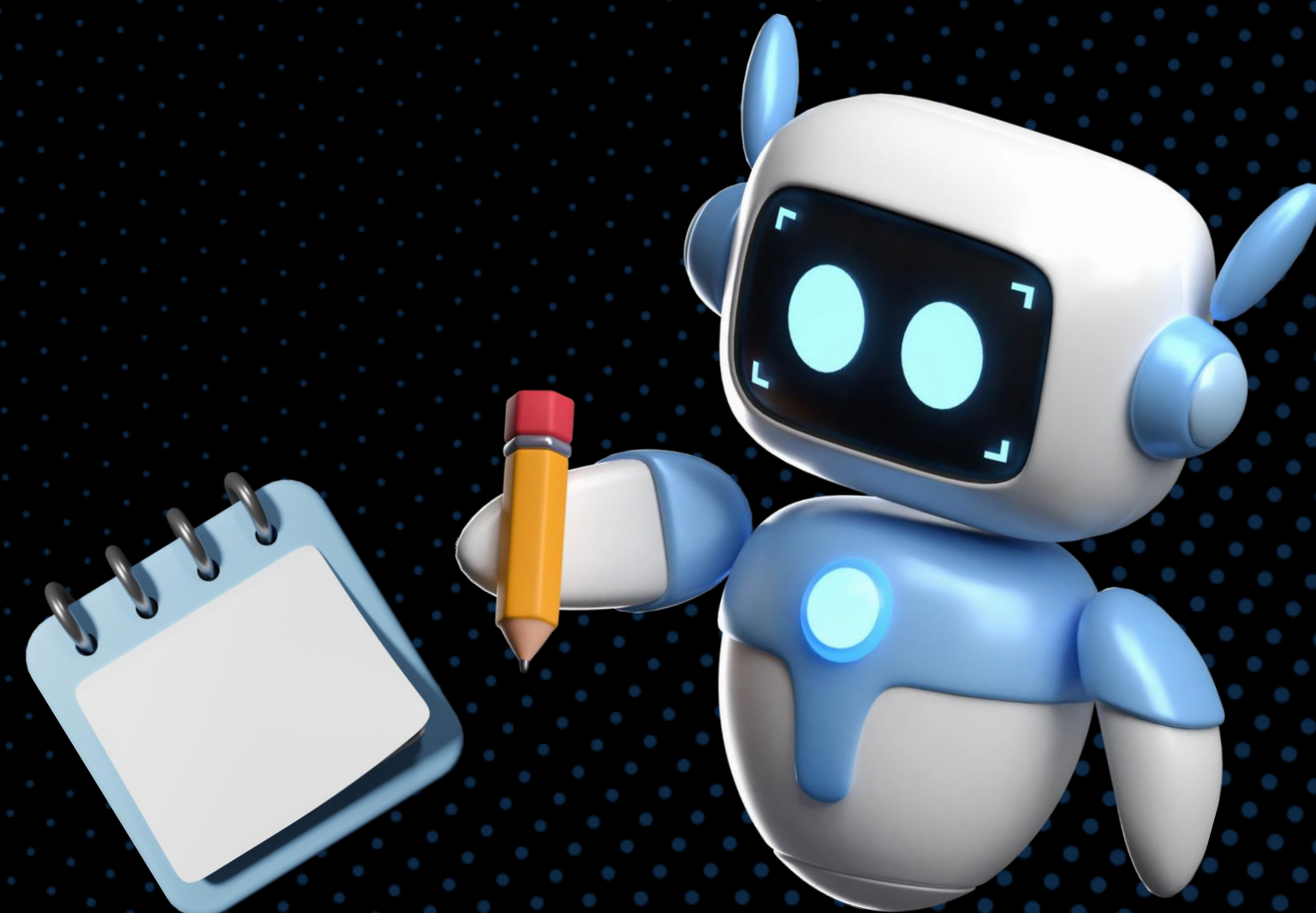
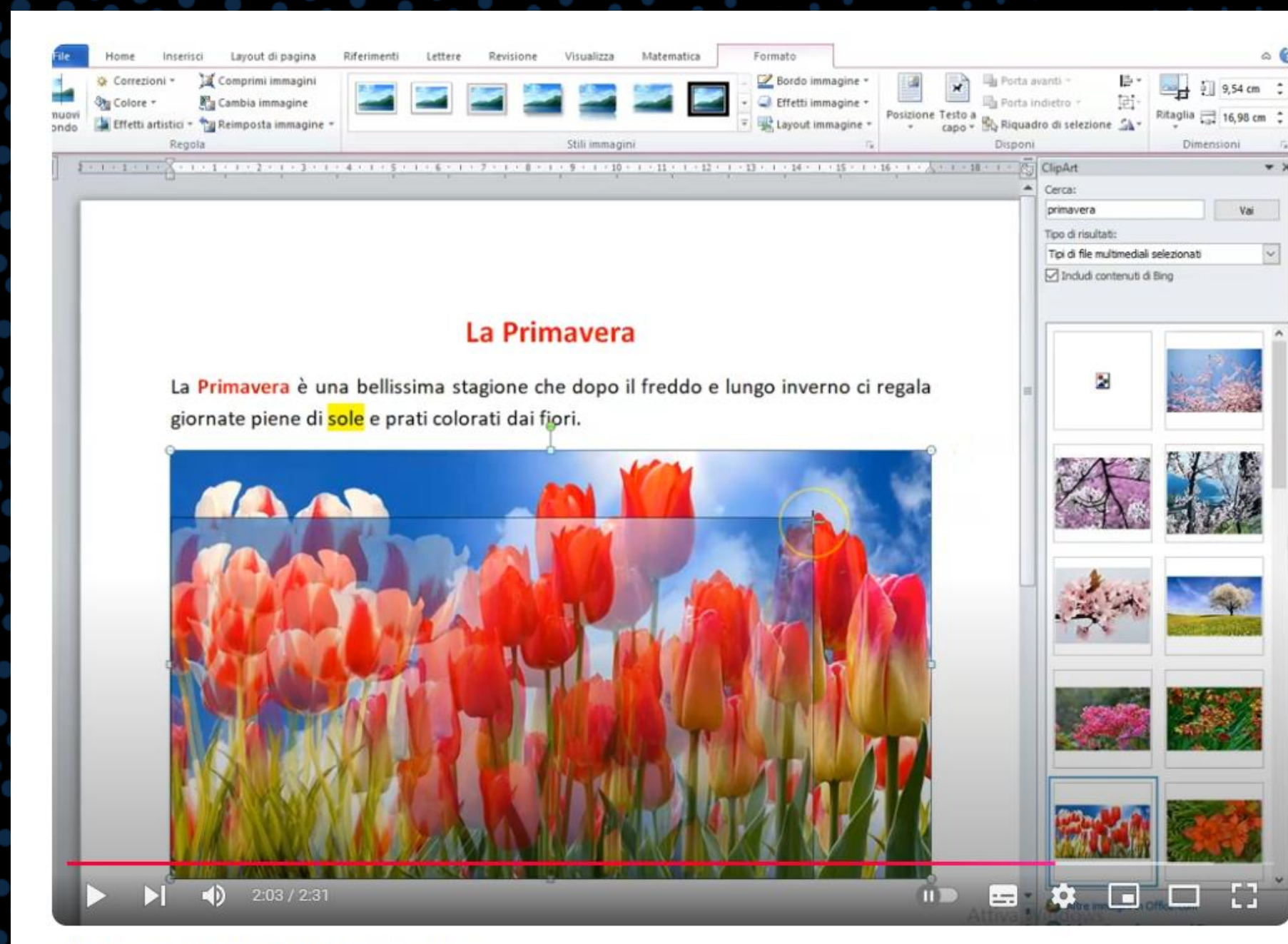
problem solving: grazie allo sviluppo del pensiero computazionale, si acquisisce la capacità di risolvere problemi via via sempre più difficili.

04

Sviluppare il pensiero logico.



# VIDEO SCRITTURA E INSERIMENTO IMMAGINI

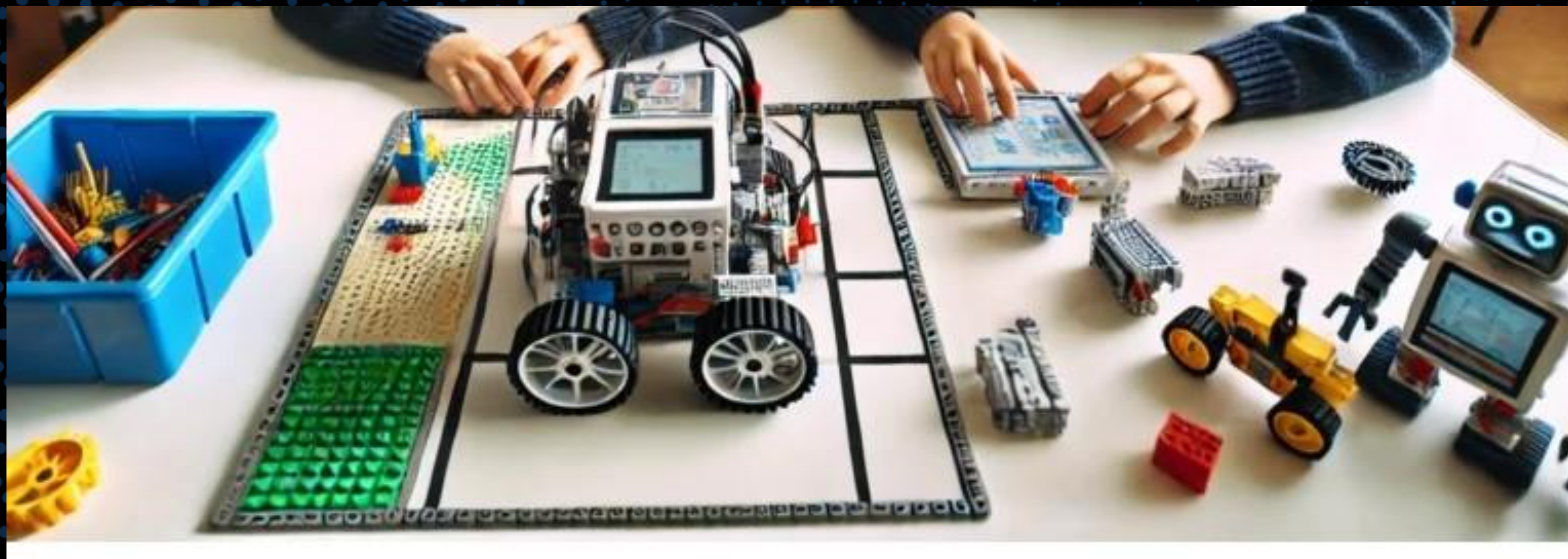




# ROBOTICA

Kit educativi della Lego consentono ai bambini di cimentarsi nella progettazione e realizzazione di semplici macchinari, come automobiline, slitte, barche, ruote panoramiche.

Progettare e sperimentare possibili soluzioni e riflettere sui possibili risultati.







GRAZIE!