

# Percorso coding per le III e IV classi della scuola primaria Quasimodo (30H)



*percorso che favorisce un approccio laboratoriale, creativo e costruttivo alla matematica e un apprendimento per scoperta. Gli alunni impareranno a sviluppare il pensiero matematico, attraverso un approccio ludico e saranno avvicinati al pensiero computazionale, attraverso l'uso di strumenti e app digitali come la Blue-Bot e Scratch*

FORMATORI:

**Luca Di Virgilio e Arianna Bella**

- Scuola primaria "S. Quasimodo"
- IC "via T. Mommsen, 20"
- Dal 3 al 10 giugno 2024

# AREE DI INTERESSE

**socialità e consapevolezza delle regole  
sociali di comunicazione**

**approccio creativo e laboratoriale  
nell'area logico matematica**

**capacità di problem solving**

**sviluppo di azioni in sequenza secondo un  
ordine logico e/o temporale**

**sequenze di eventi in relazione  
causa/effetto**

**scomposizione di un'attività complessa in  
tante piccole azioni semplici**

**sviluppo del linguaggio e della  
comunicazione orale**

**uso di semplici tecnologie per la  
programmazione informatica**



# OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire la collaborazione tra alunni di classi diverse
- Stimolare il pensiero creativo e divergente
- Proporre un approccio creativo e ludico alla matematica e all'informatica
- Sviluppare azioni in sequenza secondo istruzioni
- Imparare a usare la robotica educativa (Bluebot e Scratch)
- Proporre un apprendimento per tentativi ed errori

Un po' di movimento per conoscerci  
meglio!!!!



# Verifica dei livelli di apprendimento in entrata: attraverso le coordinate scoviamo l'immagine nascosta

**PIXEL ART**

16 colori a colorare i quadratini? Segui le coordinate e troverai sotto quale figura comparirà?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z

■ G 4-15 D 6-16, 11-12, 14-16, 18-19, E 4-7, 12, 13, 14, F 1-7, 12-15 G 2-2, 2-10, M 4-10, 8-14, 9-13, Q 1-4, P 2-4, 5-7, Q 2-6, R 3-1, 5-10, 8-12	■ H 7-4 Q 1-10, P 1-6 Q 1-10, R 1-10 S 1-10 T 1-10 U 1-10 V 1-10 W 1-10, 16-17, H 1-20, S 4-5, T 1-10, 15-17, 18-20, 21-22, 13-15, 17	■ E 16-20 G 1-10, D 1-10 E 1-20 G 1-10, 20-22, H 1-10, 20-22 J 1-2, 12-20, K 1-10, 14-20 L 1-2, 12-20, M 1-10, 14-20 N 1-2, 12-14, 16, 18-20, P 1-10, 12-16, 18-20, Q 1-10, 20-22, R 1-20, S 1-2, 13-16, 18-20 T 1-2, 12-16	■ J 1-10, K 1-10, L 1-10, M 1-10, 12-20, N 1-10, 12-16, 18-20, S 1-10, 12-16, 18-20, T 1-10, 12-16, U 1-10, 12-16, V 1-10, W 1-10, 12-16	■ E 1-4 P 1-5-10, Q 1-10 R 1-10, 11-15, S 1-10, T 1-10, J 2-10.
---	---	--	---	--

121



# Giochiamo con il tangram



# Qual è il linguaggio dei computer?

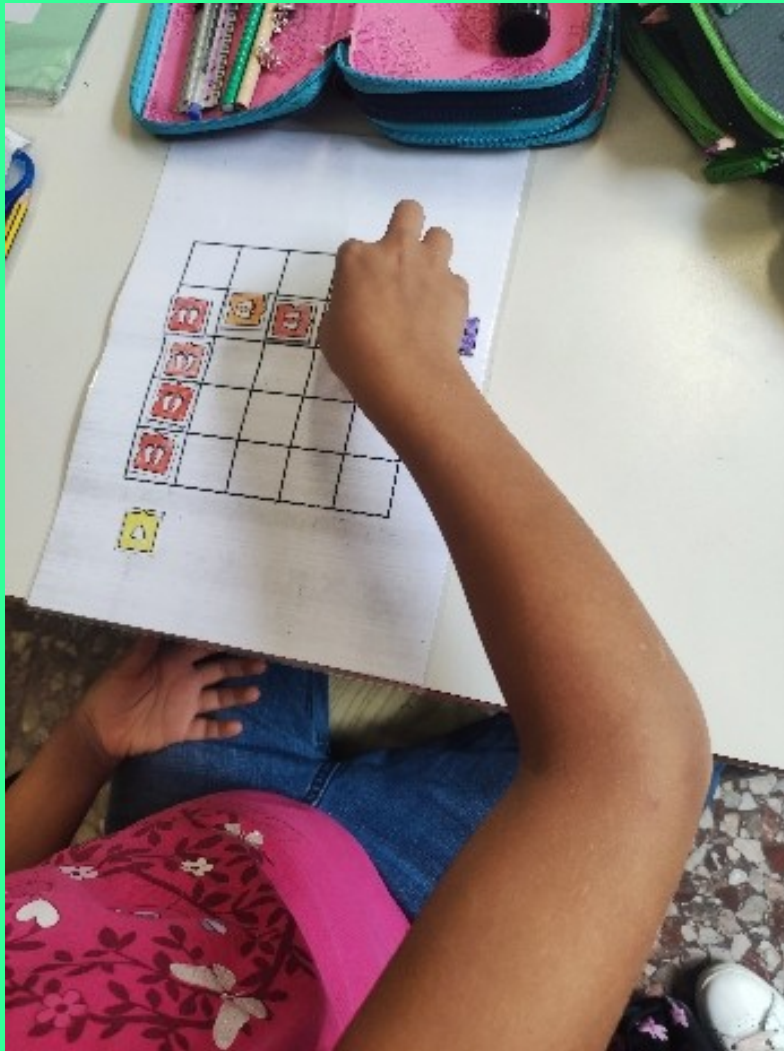
## Il codice binario





# Coding unplugged

## Cody feet: percorsi

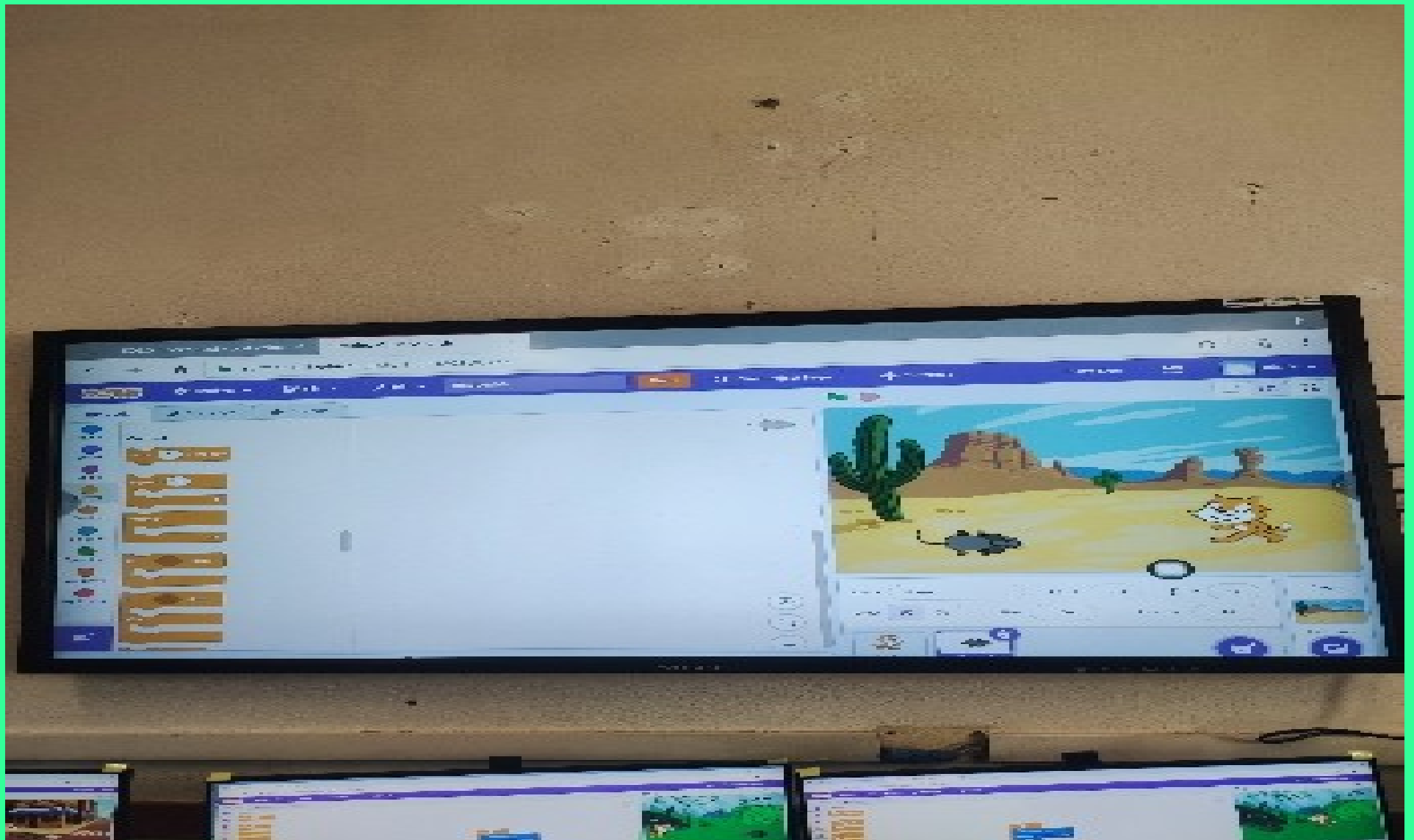




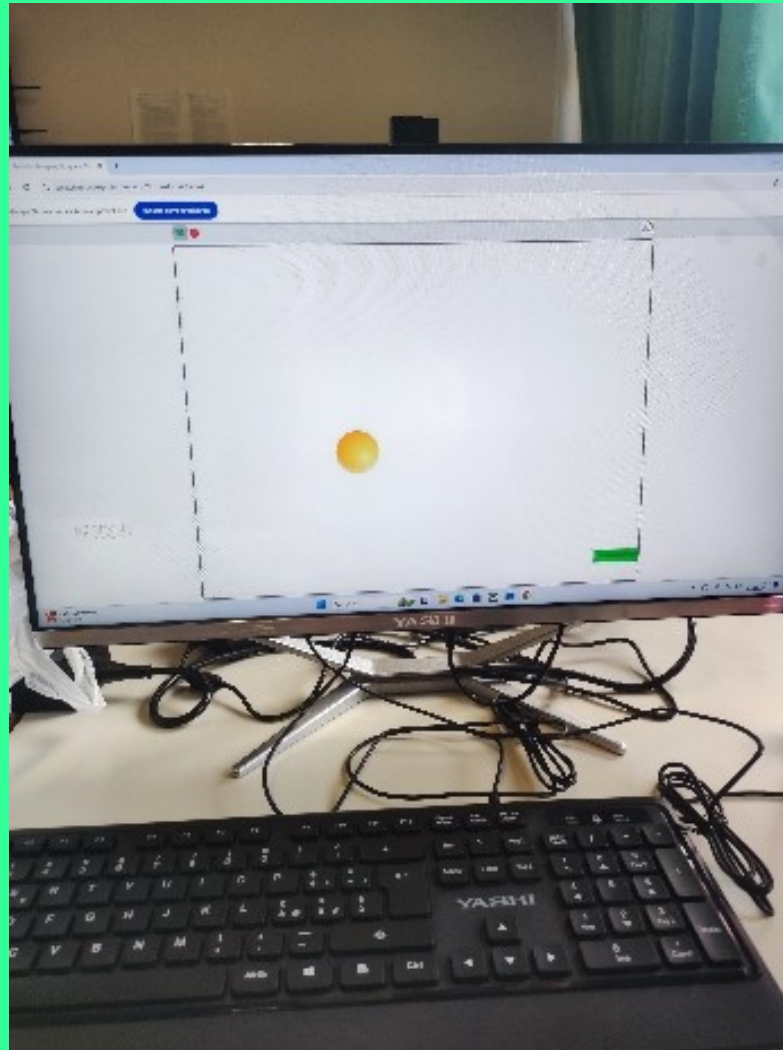
# Usiamo la Blue-bot per effettuare percorsi e lanciare sfide



# Impariamo la programmazione a blocchi con Scratch: il gatto e il topo

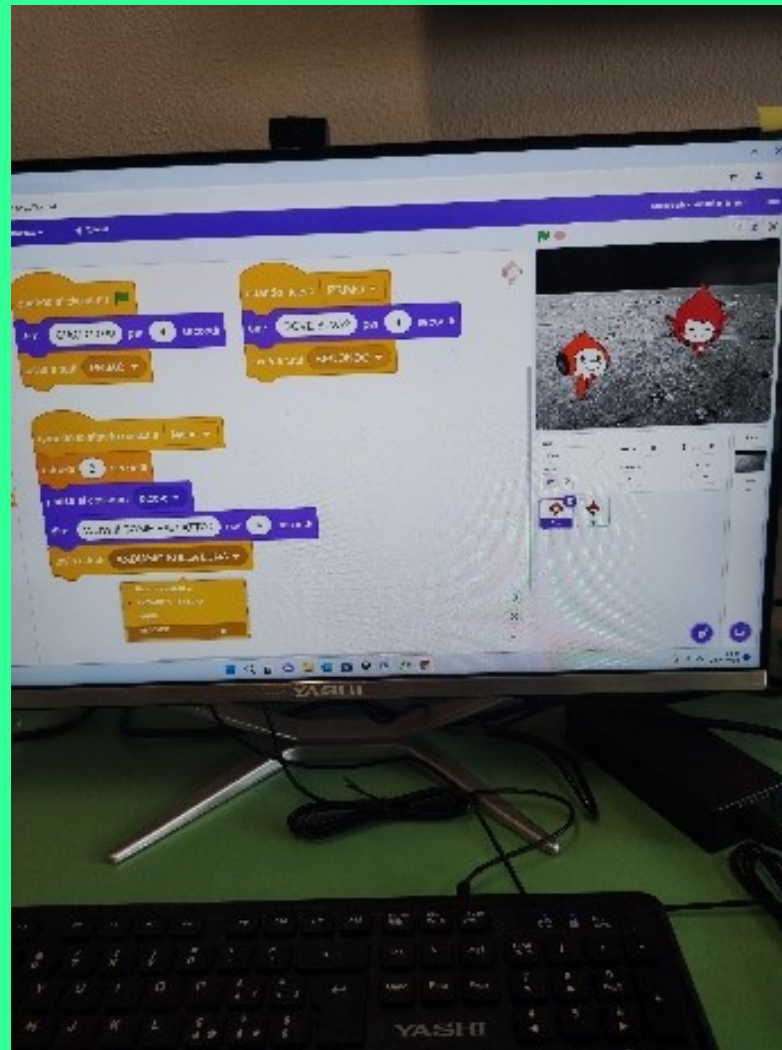


# Pong: programmare il nostro primo gioco!





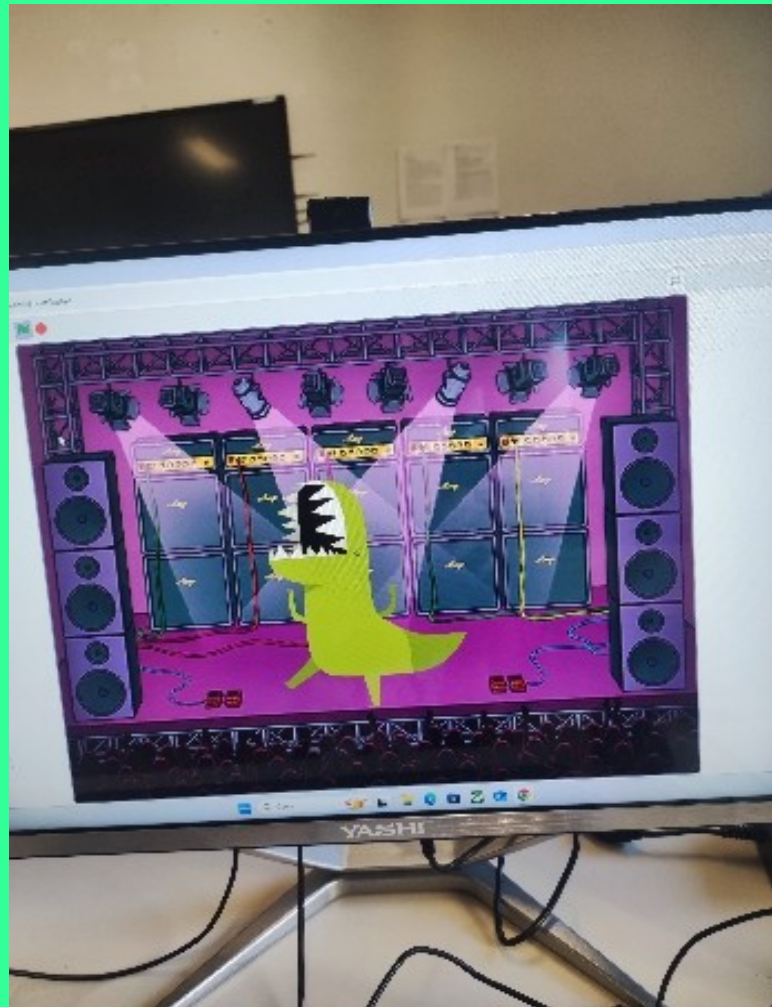
# Storytelling con Scratch



# Costruire un'intera animazione usando effetti speciali!



Verifica dei livelli di uscita:  
far muovere uno sprite a tempo di  
musica!





# Consegna dell'attestato di partecipazione e saluti finali

