

# “A SCUOLA DI CODING”

NOME

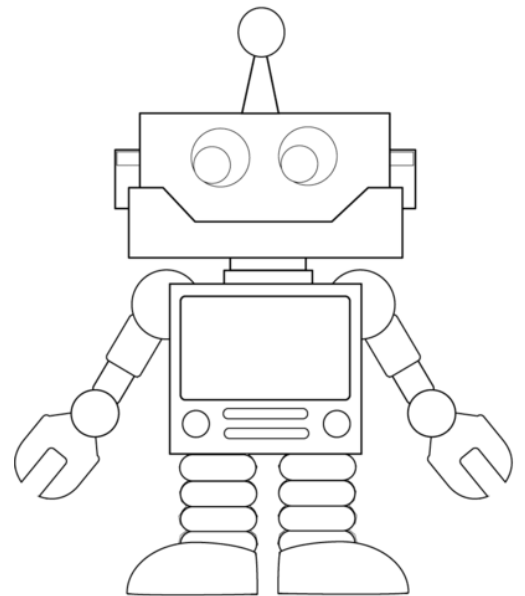
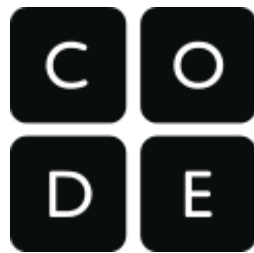
---

COGNOME

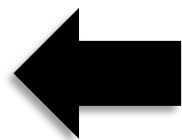
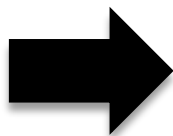
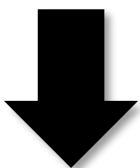
---

CLASSE

---

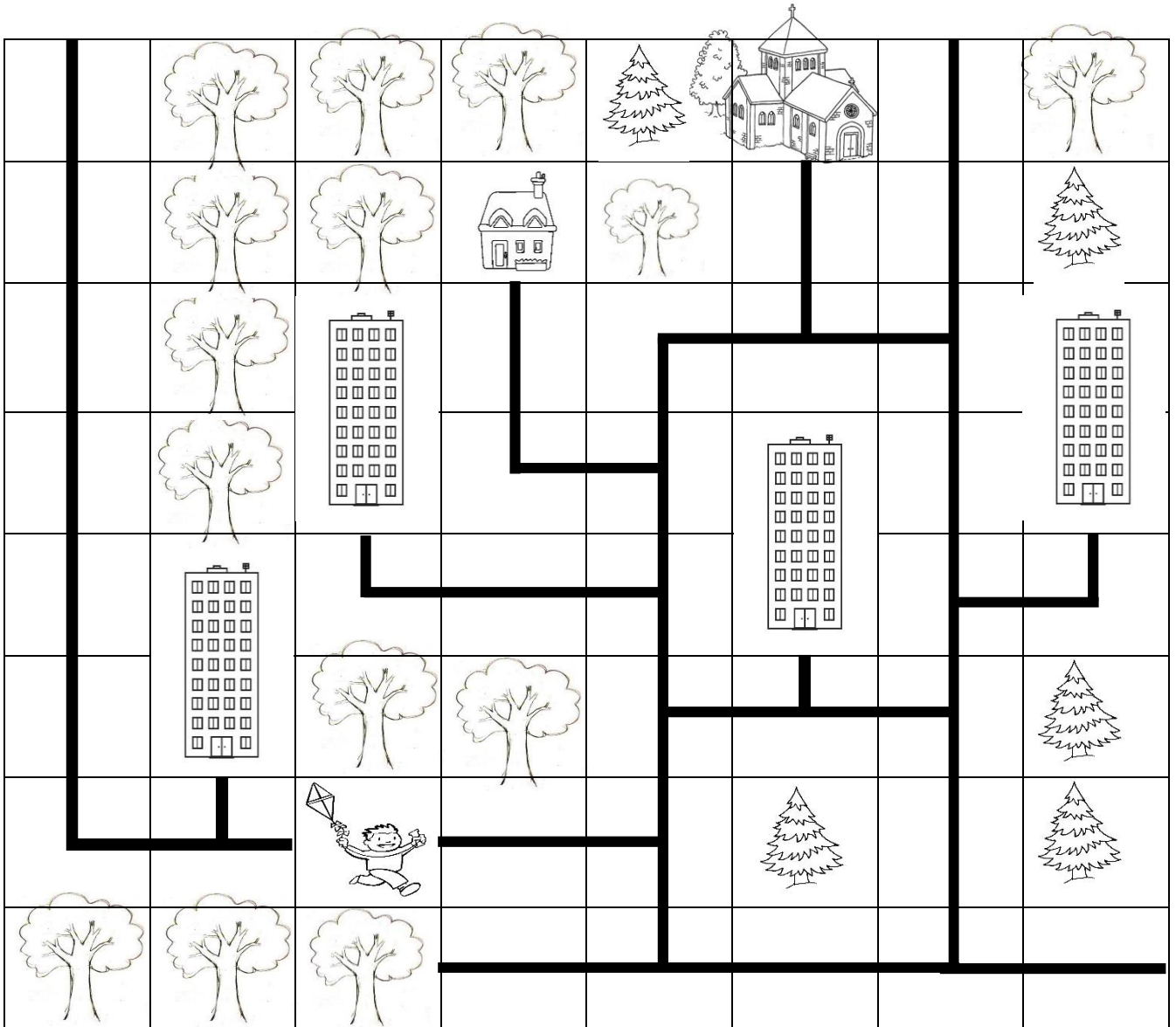


IL MIO QUADERNINO DEL  
**CODING**

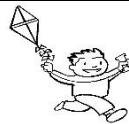


# “NON TROVO PIU’ LA STRADA PER RITORNARE A CASA”

ALESSIO E’ AL PARCO GIOCHI CON I SUOI AMICI MA NON SI RICORDA PIU’ LA STRADA PER RITORNARE A CASA. AIUTIAMO IL BAMBINO ALESSIO.



CASA DI ALESSIO



ALESSIO

SCRIVERE QUI SOTTO IL PERCORSO CORRETTO:



## “ALLA RICERCA DELLA FIGURA NASCOSTA”

*RAPPRESENTIAMO LA FIGURA NEI QUADRETTI*

- LEGGERE IL CODICE E COLORARE I QUADRETTI PER VEDERE CHE COSA APPARE.

A	2		2		2					
B	1		4		1					
C	6									
D	1		4		1					
E	1		1		2		1		1	
F	1		1		2		1		1	

	1	2	3	4	5	6
<b>A</b>						
<b>B</b>						
<b>C</b>						
<b>D</b>						
<b>E</b>						
<b>F</b>						

## “ALLA RICERCA DELLA FIGURA NASCOSTA”

*RAPPRESENTIAMO LA FIGURA NEI QUADRETTI*

- LEGGERE IL CODICE E COLORARE I QUADRETTI PER VEDERE CHE COSA APPARE.

A	6									
B	2		1		3					
C	1		2		1		1		1	
D	2		3		1					
E	2		3		1					
F	2		1		1		1		1	

	1	2	3	4	5	6
<b>A</b>						
<b>B</b>						
<b>C</b>						
<b>D</b>						
<b>E</b>						
<b>F</b>						

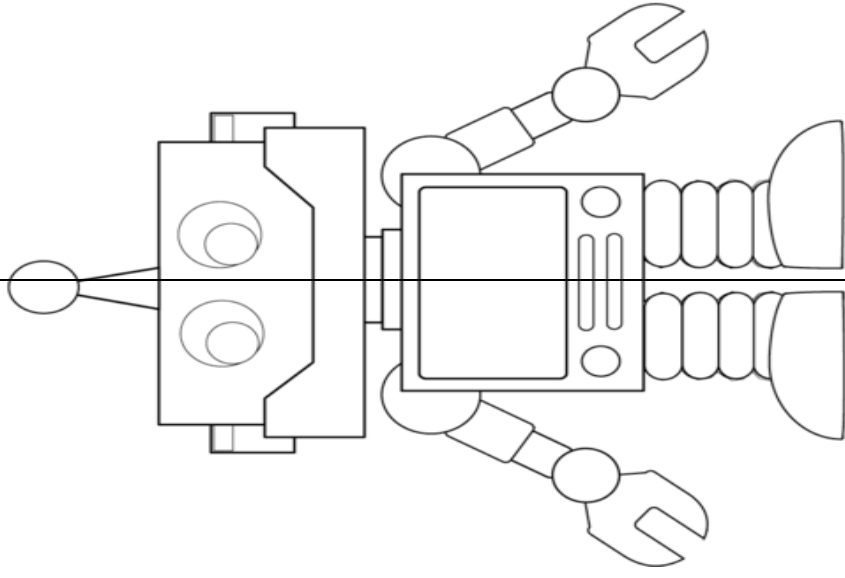
## “ALLA RICERCA DELLA FIGURA NASCOSTA”

*RAPPRESENTIAMO LA FIGURA NEI QUADRETTI*

- LEGGERE IL CODICE E COLORARE I QUADRETTI PER VEDERE CHE COSA APPARE.

A	1		1		1		1		1	
B	2		1		2					
C	5									
D	1		3		1					
E	1		3		1					

	1	2	3	4	5
<b>A</b>					
<b>B</b>					
<b>C</b>					
<b>D</b>					
<b>E</b>					



**Coding**

**INFORMATICA**  
**Unplugged**

C	O	D	E
---	---	---	---

# “CODING”

## CHE COS'È IL CODING?

IL CODING E' UN LINGUAGGIO CHE CI PERMETTE DI DIALOGARE CON UNA MACCHINA (ES. I ROBOT). ALLA MACCHINA VENGONO ASSEGNATI DEI COMANDI IN MODO SEMPLICE.

## CHE COS'È UN ALGORITMO?

E' UNA SERIE DI ISTRUZIONI CHE CI CONSENTONO DI ESEGUIRE DELLE ISTRUZIONI, PROPRIO COME UN PROGRAMMA.

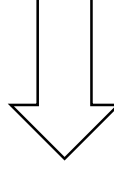
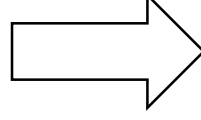
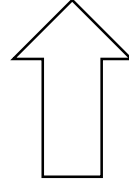
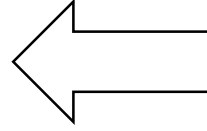
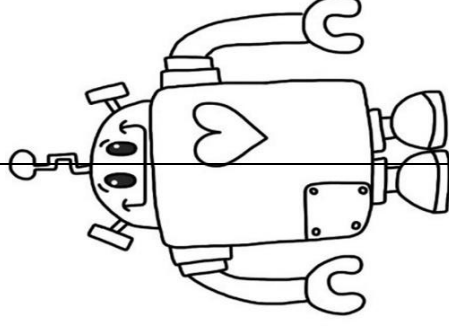
## COME FUNZIONANO LE MACCHINE (ES. I ROBOT)?

I ROBOT UTILIZZANO DELLE ISTRUZIONI PER ESEGUIRE UN COMPITO BEN PRECISO.

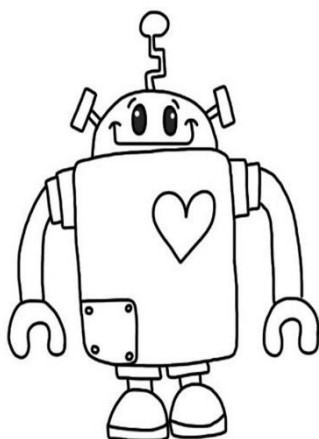
## PERCHE' E' UTILE IL CODING?

IL CODING E' UTILE PERCHE':

- CI AIUTA A PENSARE E RIFLETTERE PER TROVARE NUOVE SOLUZIONI;
- ESEGUIAMO DELLE ISTRUZIONI BEN PRECISE PER UN COMPITO;
- AIUTA LA CLASSE A LAVORARE IN COPPIA O IN GRUPPO;
- CI AVVICINIAMO UN PO' AL MONDO DI UNA GRANDE MATERIA, CIOE' L'INFORMATICA.








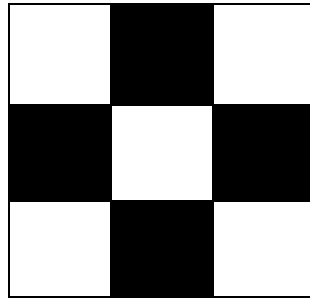
## “COME FUNZIONANO I ROBOT?”

UN ROBOT E' UNA MACCHINA CHE FUNZIONA SEGUENDO SPECIFICHE ISTRUZIONI, CIOE' COMPIE DELLE AZIONI CHE GLI VENGONO ASSEGNATE PER SVOLGERE UN COMPITO. INFATTI, UN ROBOT HA BISOGNO DI UNA PRECISA SERIE DI ISTRUZIONI, SIMILE AD UN PROGRAMMA, DA POTER ESEGUIRE.

SIMBOLI PER LA PROGRAMMAZIONE:

	VAI AVANTI DI UNA CASELLA
	VAI INDIETRO DI UNA CASELLA
	VAI SOPRA DI UNA CASELLA
	VAI SOTTO DI UNA CASELLA
	RIEMPI CON UN COLORE UNA CASELLA

UN ESEMPIO:



ALGORITMO:

AVANTI – COLORA – AVANTI – RIGA SUCCESSIVA

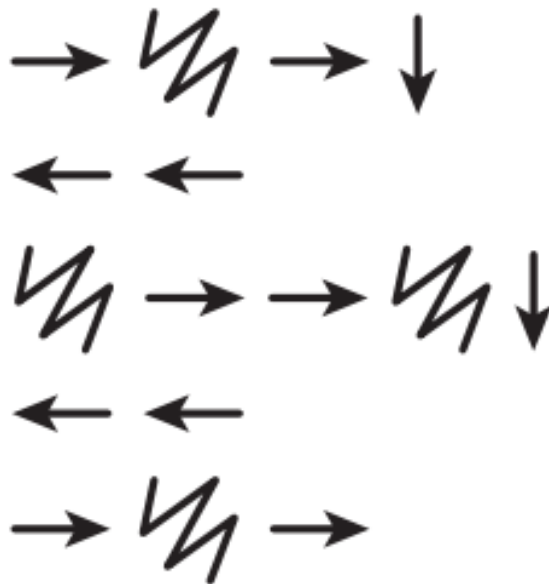
INDIETRO – INDIETRO

COLORA – AVANTI – AVANTI - COLORA – RIGA SUCCESSIVA

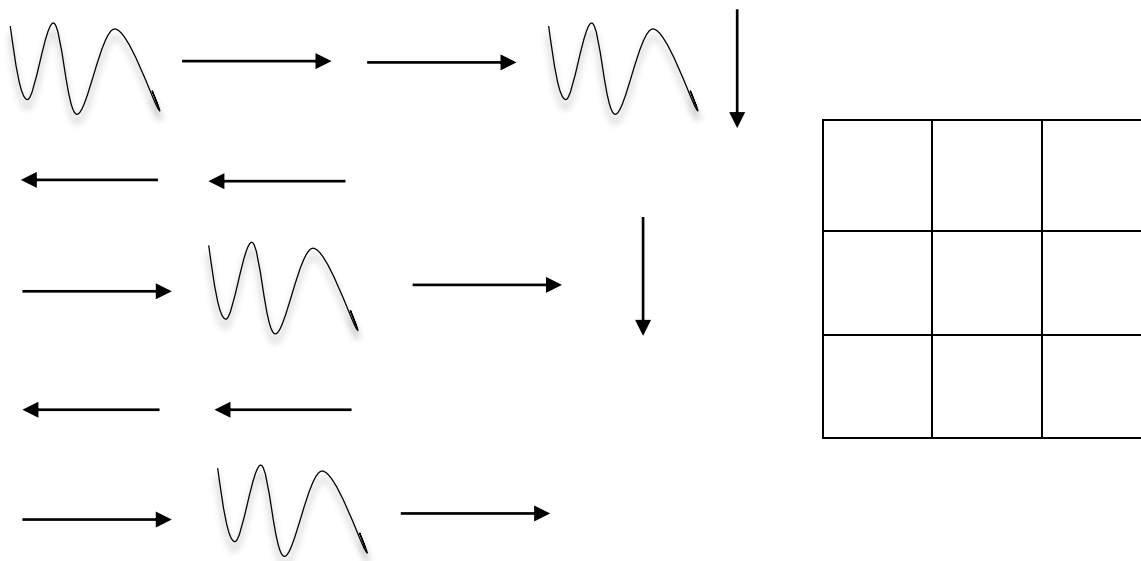
INDIETRO – INDIETRO

AVANTI – COLORA – AVANTI

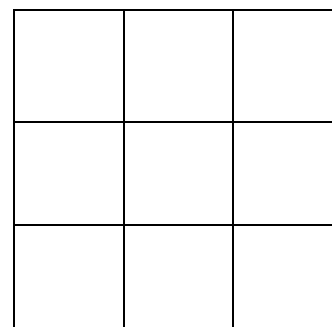
ECCO LA PROGRAMMAZIONE DELL'ALGORITMO:



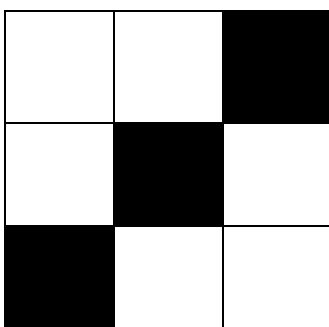
ESEGUI I SEGUENTI COMANDI E COLORA LE GIUSTE CASELLE:



COLORA – AVANTI – AVANTI - SOTTO  
 INDIETRO – INDIETRO  
 AVANTI – COLORA – AVANTI – SOTTO  
 INDIETRO – INDIETRO  
 AVANTI – AVANTI – COLORA



SCRIVI LE INDICAZIONI E POI I SIMBOLI PER LA PROGRAMMAZIONE:




---



---



---



---



---



---

## **“GLI ALGORITMI: CODING”**

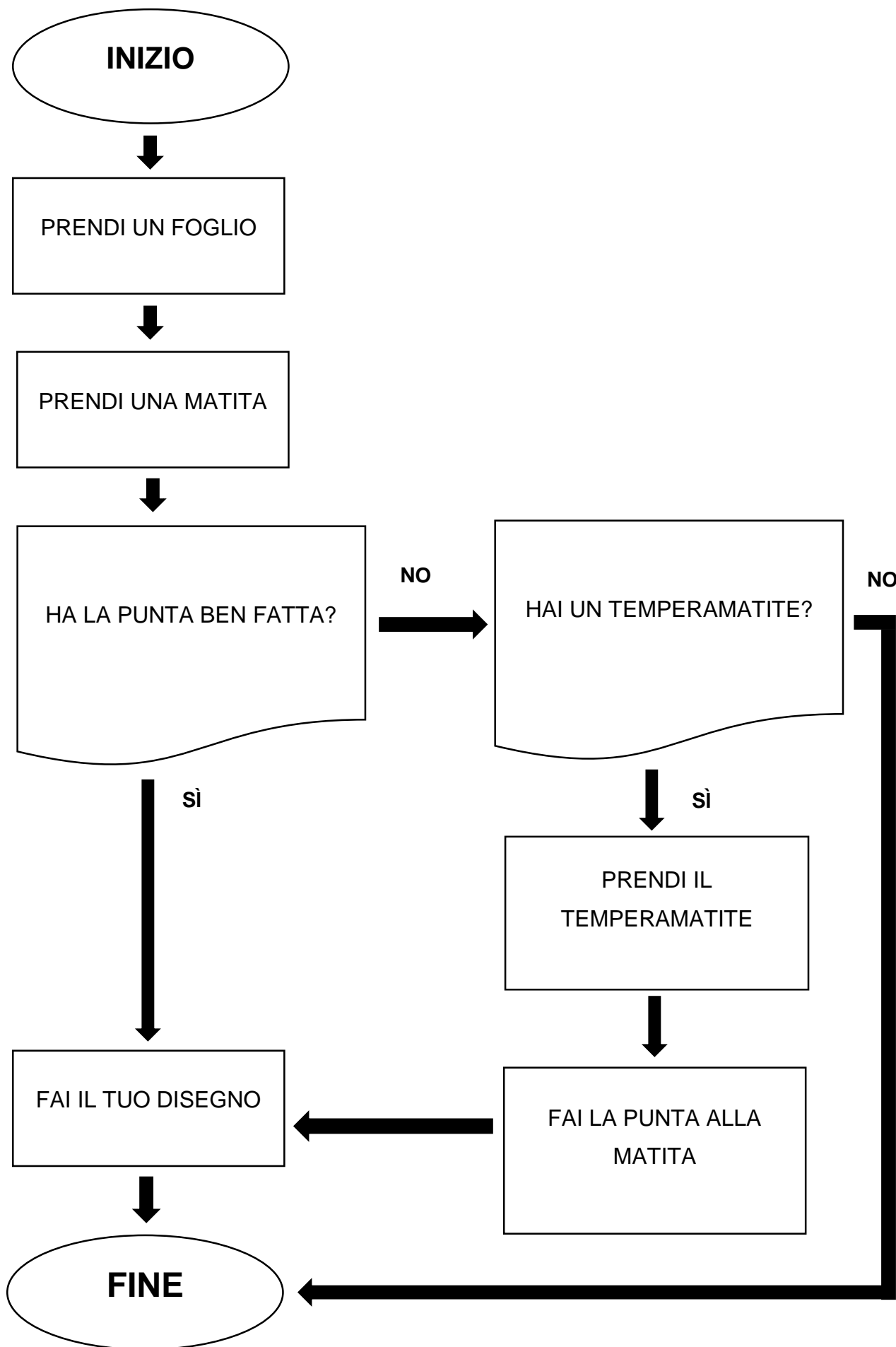
ANCHE SE NON CE NE RENDIAMO CONTO, MOLTE DELLE NOSTRE AZIONI SONO GUIDATE DA UNA SERIE DI ISTRUZIONI CHE CI AIUTIANO A RISOLVERE UN PROBLEMA.

QUESTA SERIE DI ISTRUZIONI SI CHIAMA “ALGORITMO”.

PER ESEMPIO, QUANDO I NOSTRI GENITORI CUCINANO, LAVORANO CON GLI ALGORITMI?

NON È CHE GLI ALGORITMI SI MANGINO QUANDO SI HA FAME O SI BEVANO QUANDO SI HA SETE... MA SONO COME DELLE RICETTE CHE I GENITORI UTILIZZANO QUANDO VOGLIONO PREPARARE UNA TORTA.

VEDIAMO PERÒ UN ESEMPIO CONCRETO: VOGLIAMO DISEGNARE E ABBIAMO BISOGNO DI UNA MATITA CON LA PUNTA BEN FATTA. IL FOGLIO BIANCO È PRONTO SUL TAVOLO.





# PATENTE PER IL "CODING"

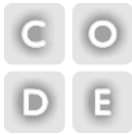


RILASCIATA A \_\_\_\_\_

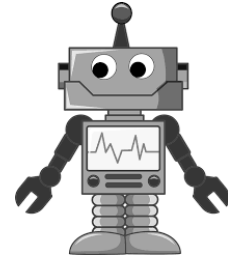
PER AVER PARTECIPATO ATTIVAMENTE E CON ENTUSIASMO  
AL PERCORSO "CODING".







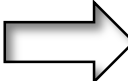




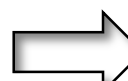
Coding













Firma dell'alunno



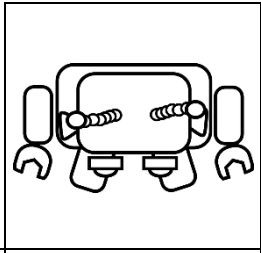
\_\_\_\_\_

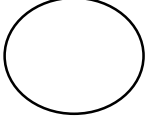
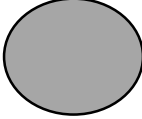
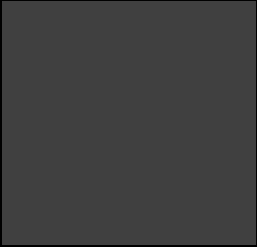
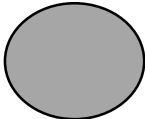
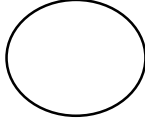


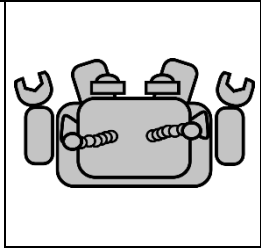
VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 
VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 	VAI AVANTI 

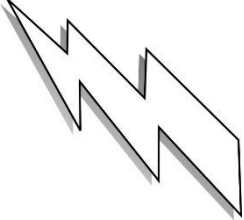
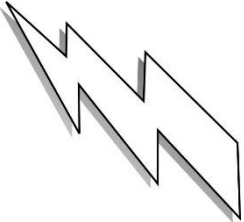


GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA	GIRA A DESTRA
						
GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA	GIRA A SINISTRA
						

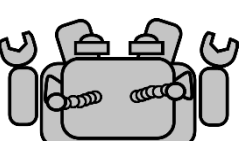
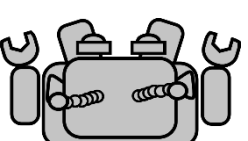
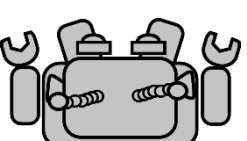
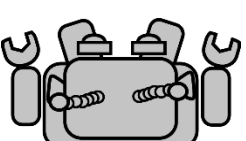
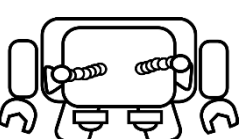
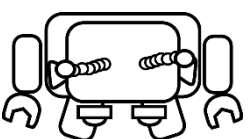
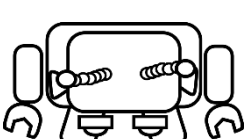
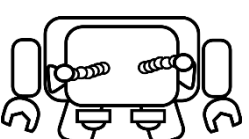






<p>DIFESA DAL BLOCCO</p> 	<p>DIFESA DAL BLOCCO</p> 	<p>L'AVVERSARIO DEVE IMITARE LA VOCE DEL ROBOT E DEVE ANDARE INDIETRO DI UNA CASELLA</p> <p><b>AH!!</b></p>
<p>BLOCCO PER 1 TURNO</p> 	<p>BLOCCO PER 1 TURNO</p> 	<p>PUOI ANDARE AVANTI DI DUE CASELLE</p> <p><b>BONUS!</b></p> <p><b>2 X</b></p>







ALTRO:

- CERCATE DI SVOLGERE ANCHE DELLE ATTIVITA' UTILIZZANDO IL COMPUTER SE POTETE E VALORIZZATE L'ASPETTO MOTORIO CON DEI PERCORSI CON IL NASTRO ADESIVO E CON DEI PEZZI DI CARTONCINO. I BAMBINI SARANNO MOLTO CONTENTI.

SPERO CHE QUESTO MATERIALE VI DIA UNA MANO PER LE VOSTRE ATTIVITA' CON GLI ALUNNI.

CORDIALI SALUTI,

*Mattia Segattini*