

ATTIVITÀ A-18

Coding unplugged con Paper Thymio 3D

Vedi Scheda: **A-18 P1 ... 3**

Autore principale: **Serena Bignamini**



OBIETTIVI DIDATTICI

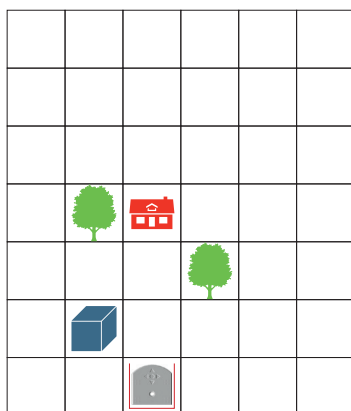
- Comprendere il modo in cui un robot si muove secondo i comandi dati
- Comprendere che cos'è il codice nella programmazione informatica
- Interiorizzare i principi di base del coding

Preparazione e materiale necessario

- Paper Thymio 3D
- Carte Coding Unplugged - Scheda Attività A-18 P1 e P2
- Tracce penumatici per Coding Unplugged Paper Thymio 3D - Scheda attività A-18-P3
- Cartellone 1mX1m circa da realizzare a cura del docente con scacchiera composta da quadrati 12x12 cm
- Pennarelli, forbici

Descrizione e conduzione dell'attività

Dopo aver introdotto il tema del coding unplugged e alcuni concetti base come visto a pag. 32 è possibile utilizzare le carte della Scheda attività A-18-P1 per far sperimentare con un approccio ludico il coding agli alunni. Dividete la classe in almeno 2 squadre ognuna delle quali deve avere a disposizione un cartoncino di almeno 1mX1m su cui andrà a disegnare una griglia come quella dell'immagine qui sotto.



A Preparazione dell'attività



B Oggetti o sagome indossate o creato dall'insegnante



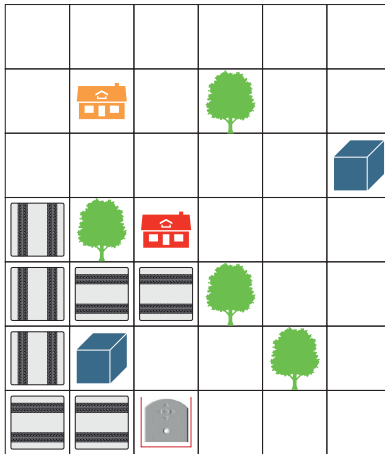
C Svolgimento Attività Programma



Coding unplugged con Paper Thymio 3d

Ogni squadra inoltre dovrà avere un Paper Thymio 3D, un mazzo di carte che trovate nella Scheda attività A-18-P1 e circa una quindicina di tracce di Thymio fotocopiabili dalla Scheda Attività A-18-P3.

Lasciate che ogni squadra inventi un percorso sul tabellone con Paper Thymio 3D e disponga le carte con le istruzioni nell'ordine previsto dal percorso, impilandole in un mazzo che parta dalla prima istruzione all'ultima (la carta più in alto nel mazzo è il primo comando). Una volta fatto ciò le squadre si scambieranno le carte scelte che descrivono il percorso e sulla base delle istruzioni date dovranno replicare il percorso pensato dall'altra squadra sul tabellone lasciando su ogni quadrato attraversato da Thymio una traccia. Alla fine del percorso si potrà controllare insieme a tutta la classe se il percorso è stato compiuto correttamente seguendo le indicazioni date dalle carte o no.



A Preparazione attività



B Oggetti o sagome portate o create dall'insegnante



C Svolgimento Attività Programma

