

Quando c'è l'appetito, c'è tutto!



Autore principale: **Evgeniia Bonnet**



OBIETTIVI DIDATTICI

- Algoritmo per seguire una linea nera dai lati o al centro

Preparazione e materiale necessario

- Dividere la classe in gruppi di studenti
- Scheda P-12-P2 con percorso a croce nera uno per ogni gruppo
- Un Robot Thymio per gruppo
- Carte con insetti per ogni gruppo utilizzando la Scheda Attività P-12-P1
- Maschera della Salamandra per ogni gruppo utilizzando la Scheda Attività P-13-P1

Descrizione e conduzione dell'attività

In questa attività, gli studenti aiuteranno una salamandra a cercare il cibo. Per farlo, gli allievi devono trovare una strada e programmare il percorso della salamandra sulla mappa per trovare gli insetti da mangiare. Altrimenti, la salamandra rimarrà affamata e rischierà di morir di fame. La mappa rappresenta una croce nera, ad un'estremità della quale si dovrà posizionare un insetto e scegliere un'altra estremità della croce come punto di partenza della salamandra. Sulla base di questo, i bambini prenderanno le loro decisioni su come muoversi verso il cibo. Nella pagina a fianco sono riportati alcuni esempi di configurazioni per la salamandra deve passare dal punto di partenza al cibo. Fate scrivere i programmi che consentano alla Salamandra di dirigersi verso il cibo, rappresentato da una carta con l'immagine di un insetto, utilizzando la riga nera come strada per raggiungere il cibo. Se ponete la carta con l'insetto su un oggetto alto almeno 5 cm potete anche far scrivere un programma per identificare l'insetto con il sensore di presenza centrale e far emettere un suono o cambiare colore per mostrare che l'insetto è stato mangiato.

