

A.S.
2023/24

Codeweek alla Mauri

Dal 7 al 22 ottobre 2023



Scopriamo l'intelligenza artificiale

Classi IV A e IV F

- Le classi IV A e IV F, guidate dall'Insegnante Carolina Biscossi, hanno realizzato l'attività «Allena un bot di IA»
- Eccoli qui a lato, concentrati ed impegnati



**Saper collaborare per raggiungere un obiettivo
è una competenza fondamentale**

Il nostro sito di riferimento è code.org

Risorse Community Scuole Informazioni Blog

LE SFIDE DELLA SETTIMANA EUROPEA DELLA PROGRAMMAZIONE

Allena un bot di IA!

Questa sfida è stata scritta da Code.org e fa parte delle [LE SFIDE DELLA SETTIMANA EUROPEA DELLA PROGRAMMAZIONE](#).

Destinatari Scuola primaria (dai 5 ai 12 anni)	Esperienza • Principiante	Durata • 1 ora	Materiali raccomandati <ul style="list-style-type: none">Il tutorial si trova qui: https://code.org/oceans (Il tutorial è disponibile in oltre 25 lingue)
----------------------------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cerca

HELGI

L'intelligenza artificiale per il mare

Classe III A

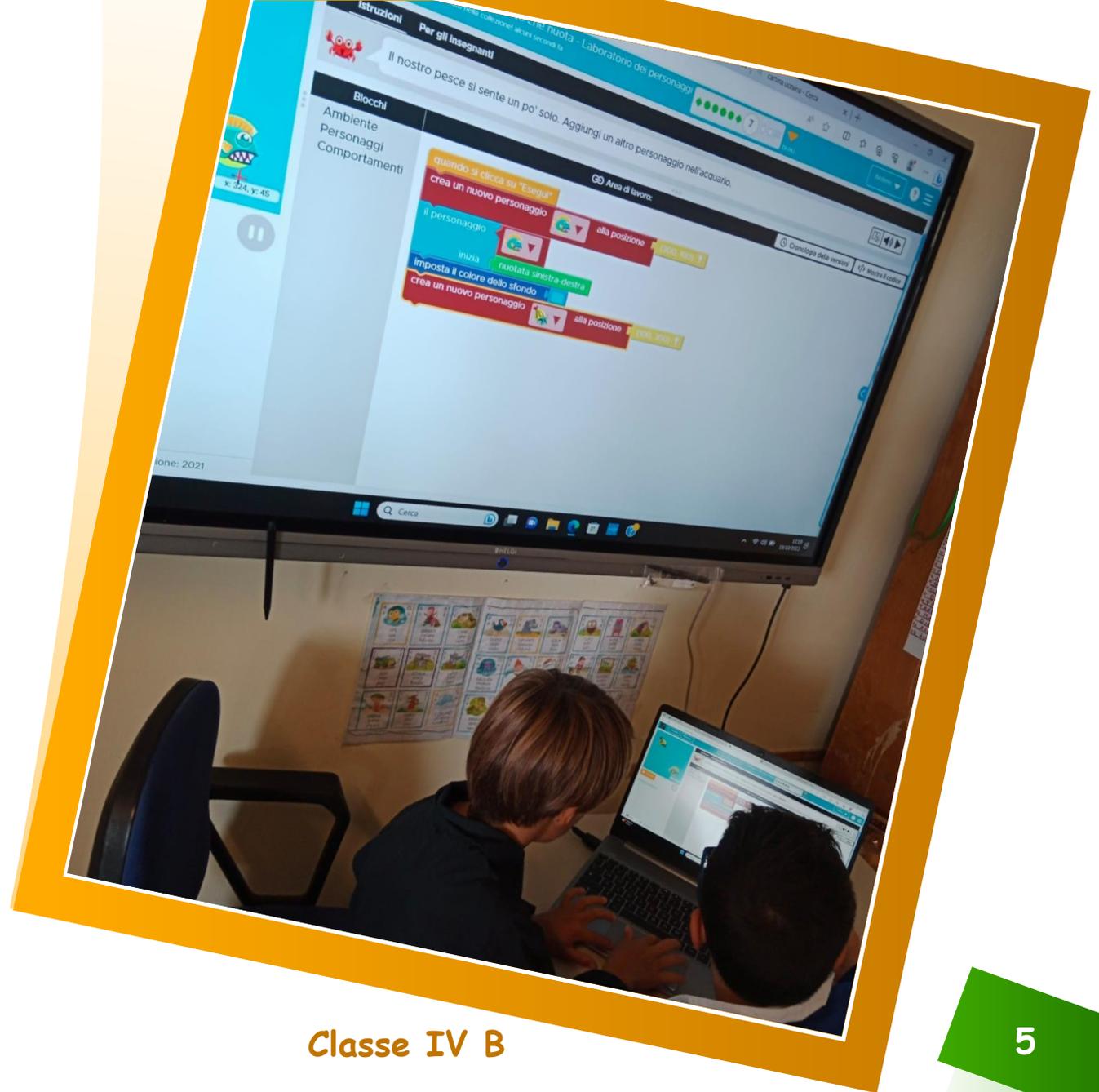
- Anche la III A, guidata dall'insegnante Federica Montebello, ha affrontato il tema dell'intelligenza artificiale
- In particolare ha esplorato come l'IA possa essere utilizzata per affrontare i problemi del mondo



Programmazione al PC

Classi III B, III F, IV B, IV H

- Le classi III B, IV B e IV H guidate dall'insegnante Antimo della Valle e la classe III F guidata dall'insegnante Anna Corpolongo, hanno scritto righe di codice usando la programmazione a blocchi in modo collaborativo



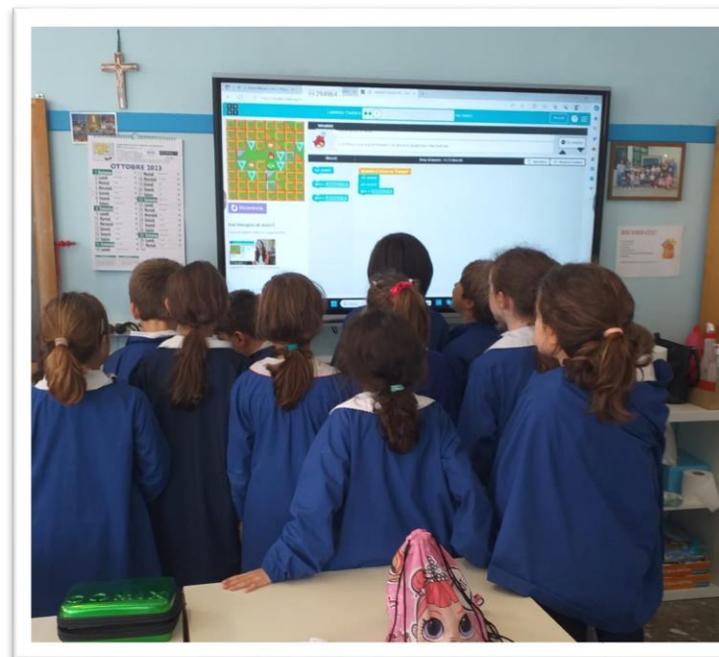
Classe IV B



Classi III B



Classe IV H



Classe III F

Coding unplugged

Si tratta di attività di programmazione di percorsi (gioco di Cody Roby) e di lettura di codice (Pixel Art) che non hanno bisogno di un pc per essere realizzate



La V E, guidata dall'insegnante Giulio Bradamante, gioca a Cody Roby



Gli alunni, divisi in squadre, programmano percorsi per catturare il robot avversario



... prima sul pavimento con le carte giganti e poi in classe con il gioco da tavolo

La II B dell'insegnante Barbara Manconi gioca a Cody Roby

Si comincia!



Ecco il risultato finale



La Il F dell'insegnante Fara Traversa legge il codice per realizzare una Pixel Art a tema autunnale

Coding unplugged

Davvero interessante anche l'attività della VB che, guidata dall'insegnante Maria Grazia Di Mauro, ha lavorato su

«Sistema binario e sistema decimale a confronto»





Preparazione delle carte



Successivo: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9. Lavorare con solo due cifre rende molto più facile costruire circuiti affidabili per i dispositivi digitali.

Imparo a contare usando il sistema binario
 Trasformo i numeri decimali in numeri binari e

NUMERI DECIMALI	NUMERI BINARI	CARTE
21	10101	 $16 + 4 + 1 = 21$
31	11111	 $16 + 8 + 4 + 2 + 1 = 31$
19	10011	 $16 + 2 + 1 = 19$
13	1101	 $8 + 4 + 1 = 13$

mancanza

Classe VB



Mentre lavoriamo alla
realizzazione del nuovo
laboratorio di
Robotica educativa...

Vi ringraziamo per l'entusiasmo con
cui avete partecipato.

Complimenti a tutti!

Barbara Manconi
Animatore Digitale I.C. Bruno Munari