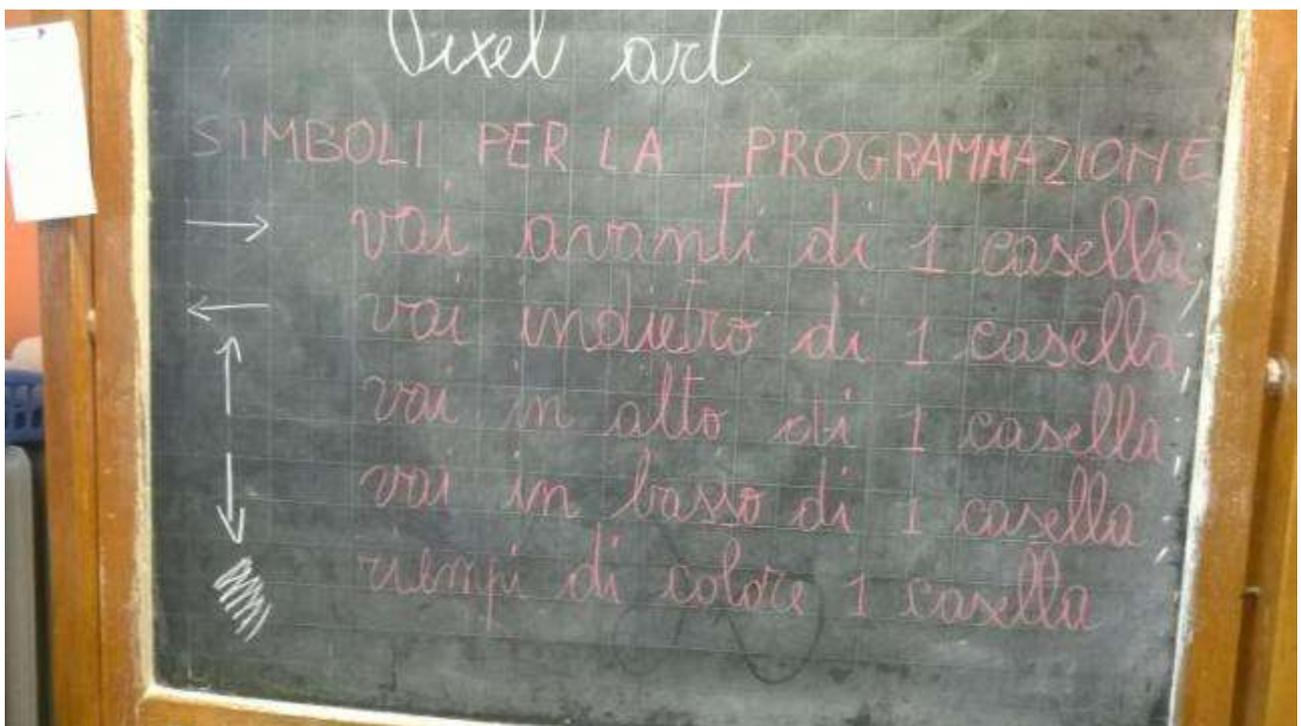


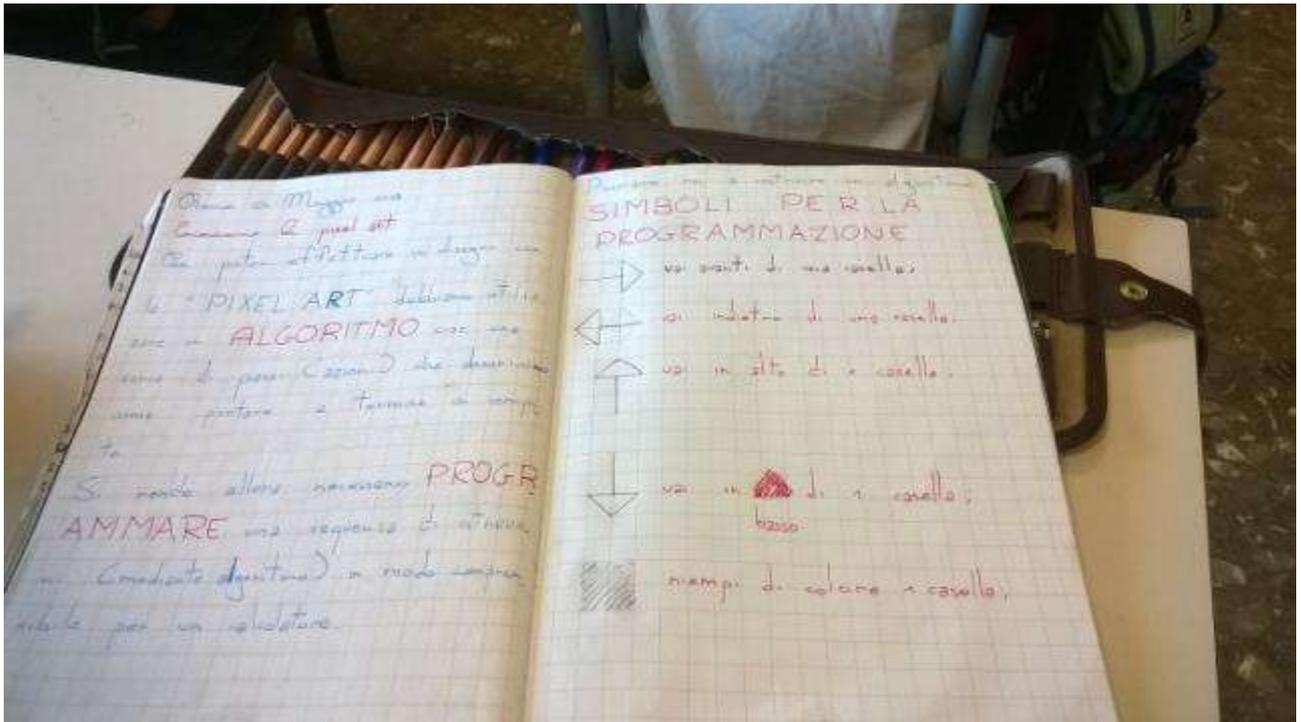
## CODING CON E SENZA PC

Insegnante Cinzia Maggi

Lavori eseguiti con la classe III H Plesso Angelo Mauri

Dopo un'ampia discussione per verificare la conoscenza della PIXEL ART abbiamo iniziato a sperimentare il percorso che ci porta alla realizzazione di semplici figure.





Quasi a Maggio era  
Cinema il qual sit  
Per poter affrettare un disegno con  
la "PIXEL ART" dobbiamo utilizzare  
un **ALGORITMO** cioè una  
serie di passi (azioni) che determinano  
come partire a terminare la compo-  
sizione.  
Si rende allora necessario **PROGR-**  
**AMMARE** una sequenza di istruzioni  
(comandati algoritmo) in modo compren-  
sibile per un computer.

- ### SIMBOLI PER LA PROGRAMMAZIONE
- vai avanti di una casella
  - ↔ vai indietro di una casella
  - ↑ vai in alto di x caselle
  - ↓ vai in  di x caselle, basso
  -  riempi di colore x caselle





**E ora.... Diamo libero sfogo alla nostra fantasia!**

**Proviamo ad usare i colori....**



Passaggio successivo...Usiamo la LIM e condividiamo la programmazione per raggiungere l'obiettivo!

