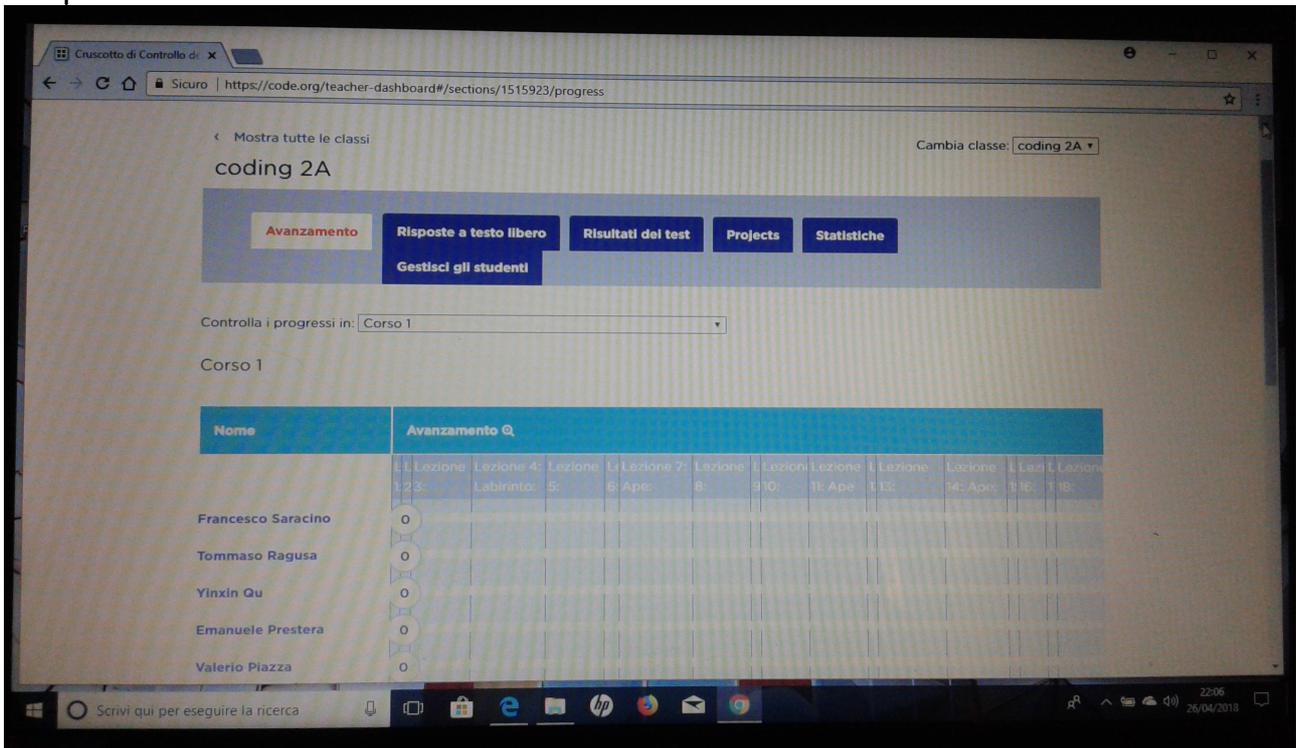
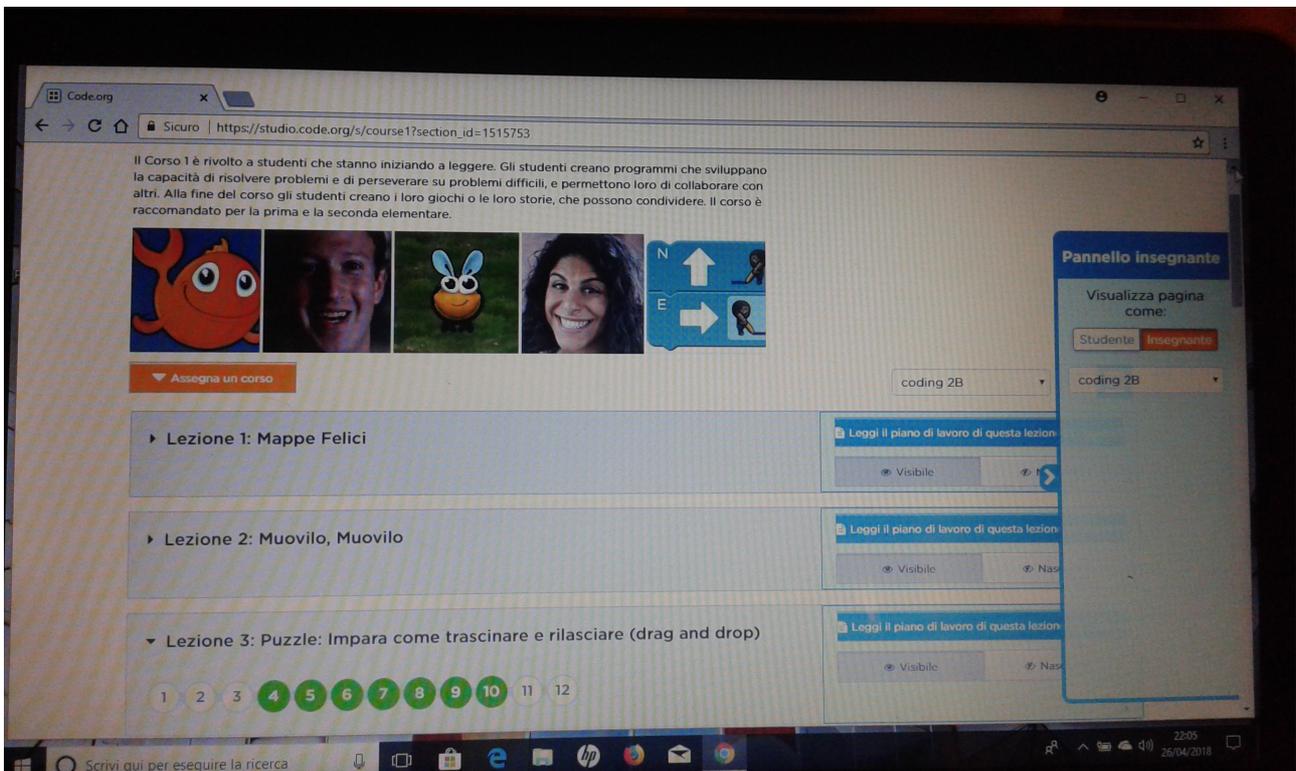


ATTIVITA' DI CODING

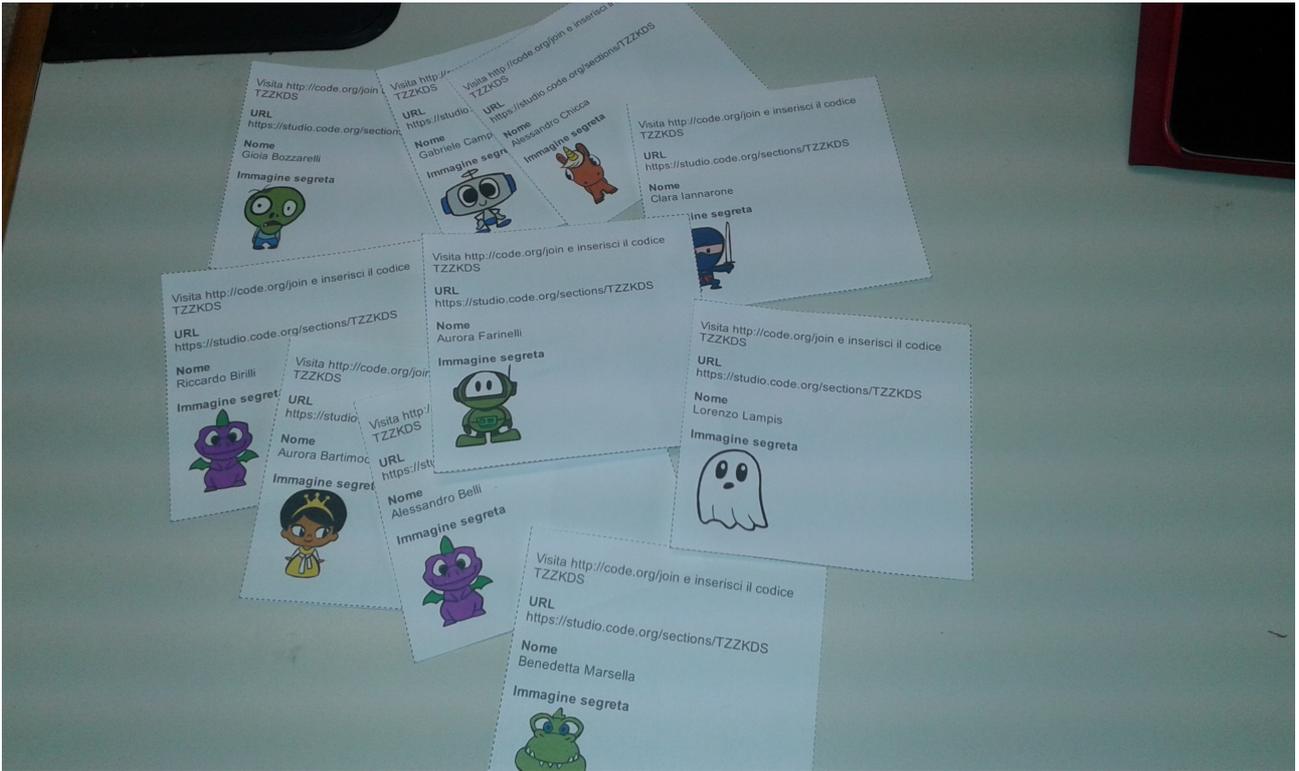
Nel mese di aprile 2018 le classi IIA e IIB del plesso Cardinal Massaia hanno svolto alcune attività di CODING nell'ottica di avviare i bambini allo sviluppo del pensiero computazionale.



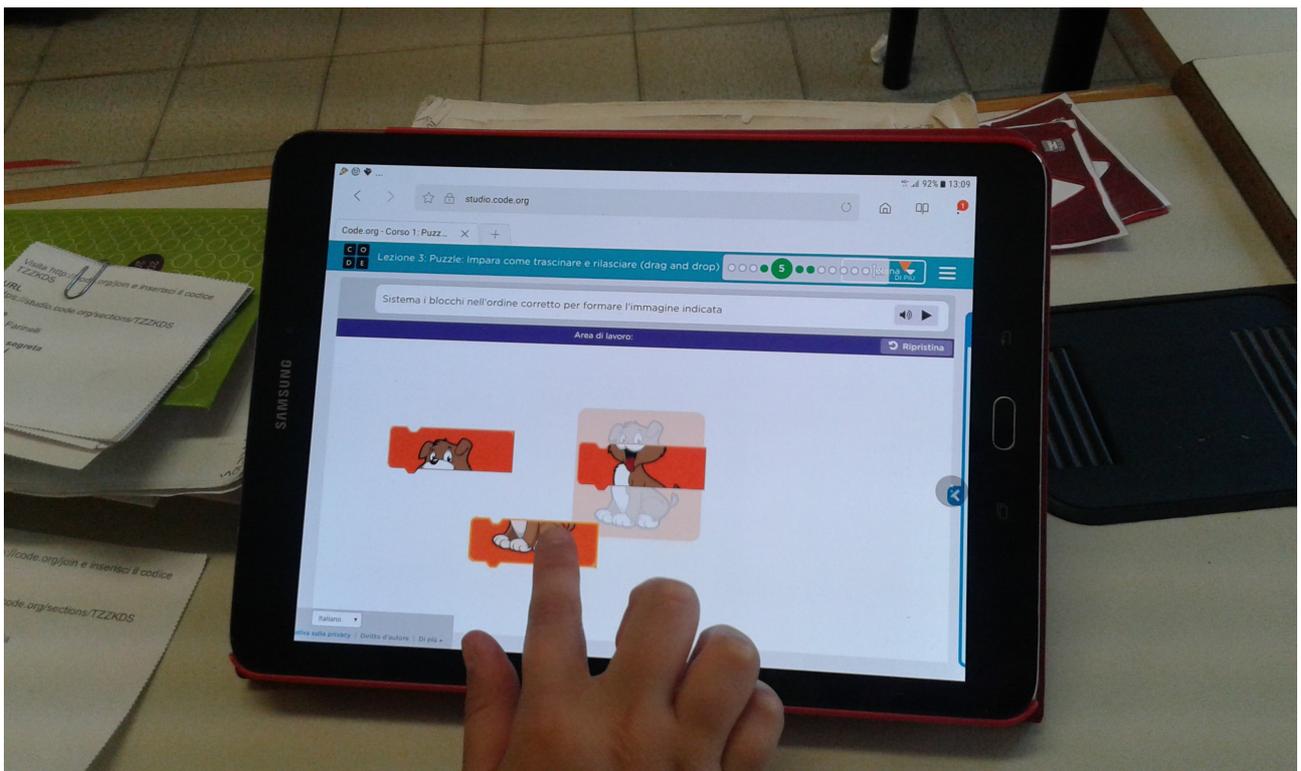
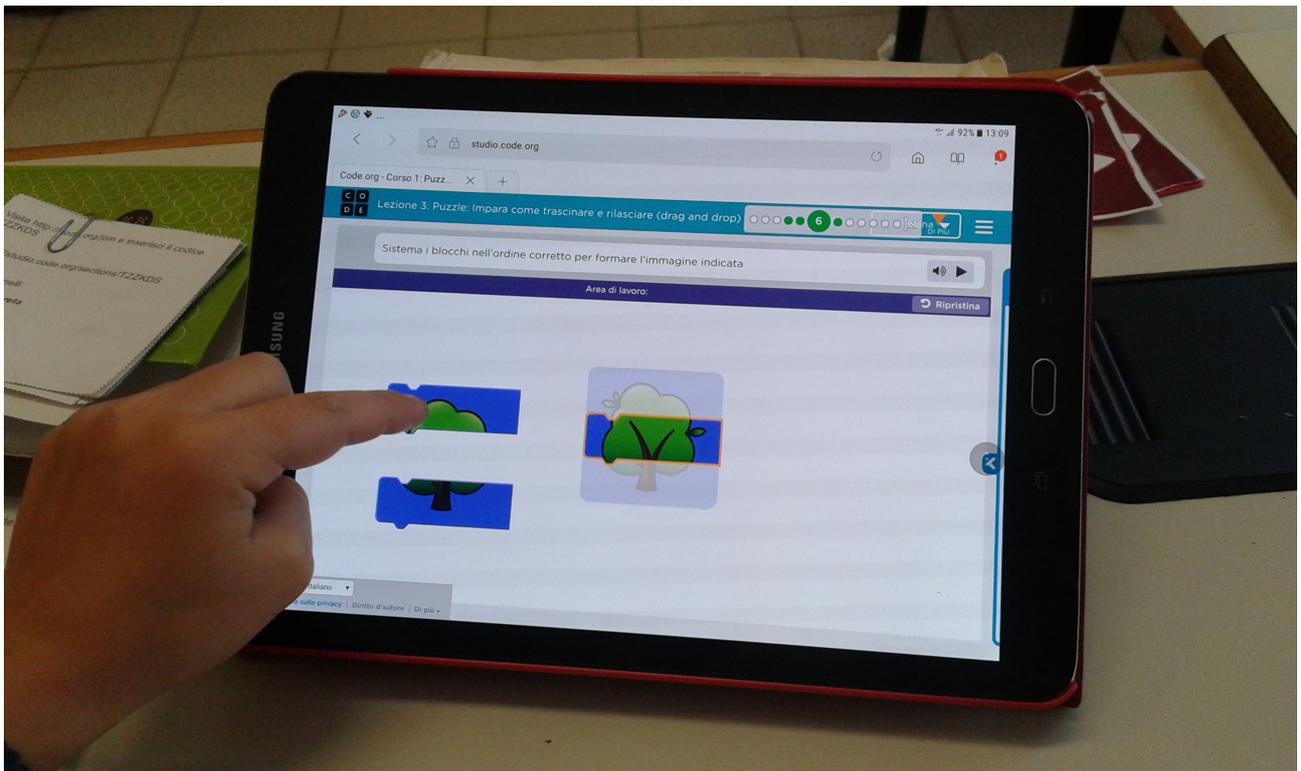
In linea con l'iniziativa "PROGRAMMA PER IL FUTURO" del MIUR la maestra Elena ha iscritto gli alunni alla piattaforma code.org



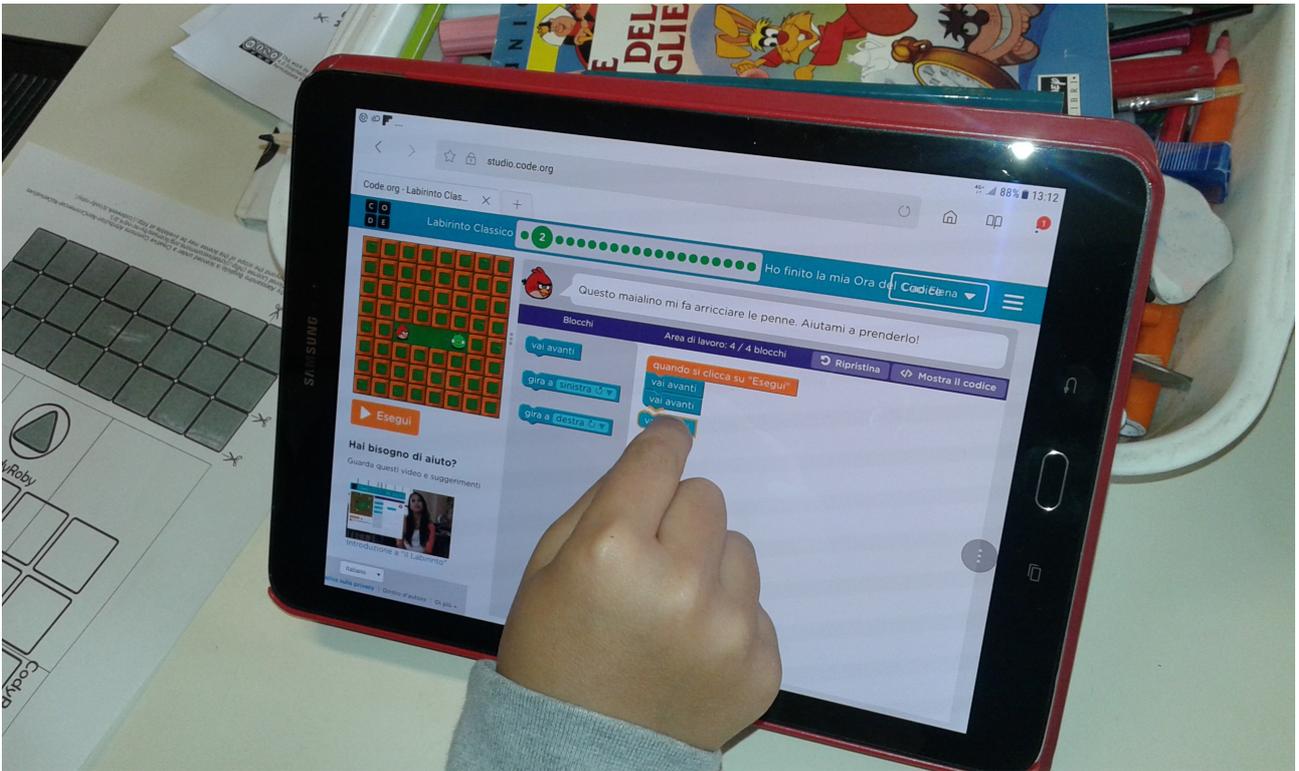
Ha selezionato e caricato delle attività idonee per gli alunni



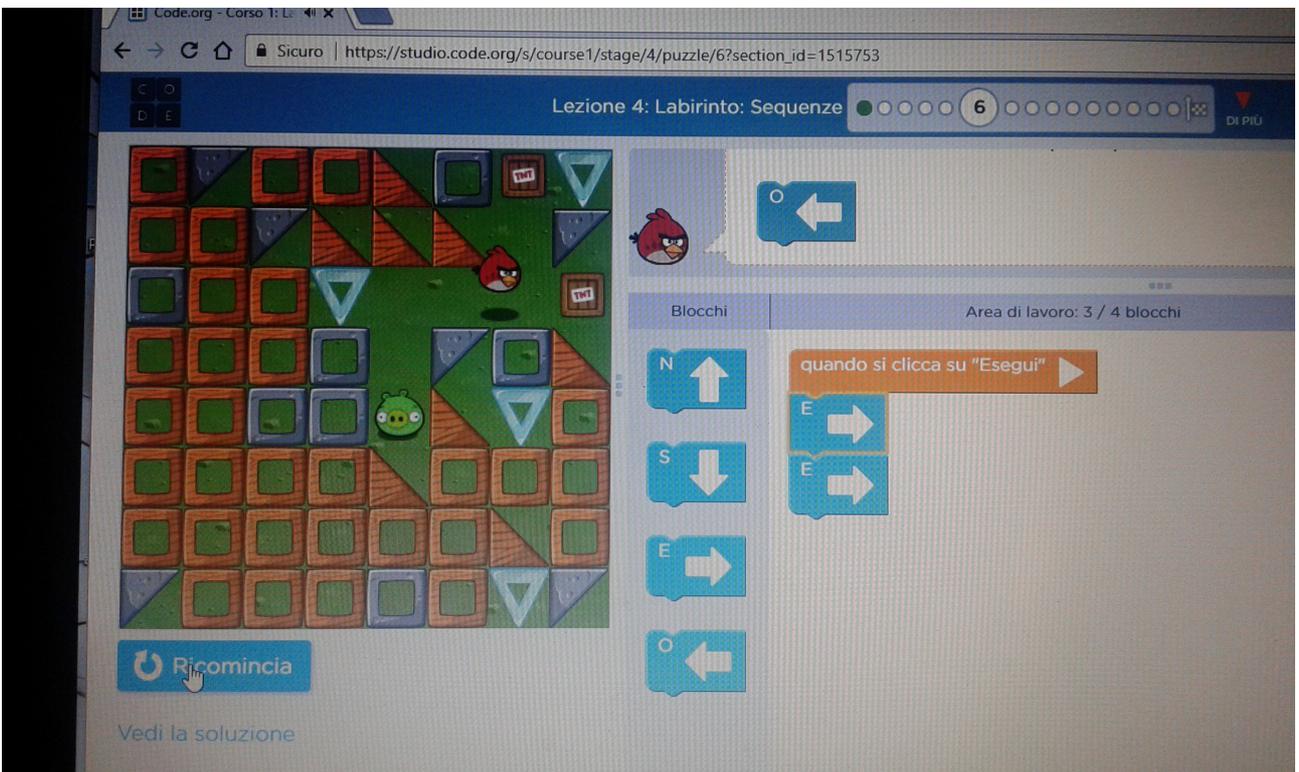
Ha poi generato e consegnato agli alunni le credenziali di accesso personali con cui potranno accedere autonomamente alla piattaforma...le password con le immagini hanno avuto molto successo!

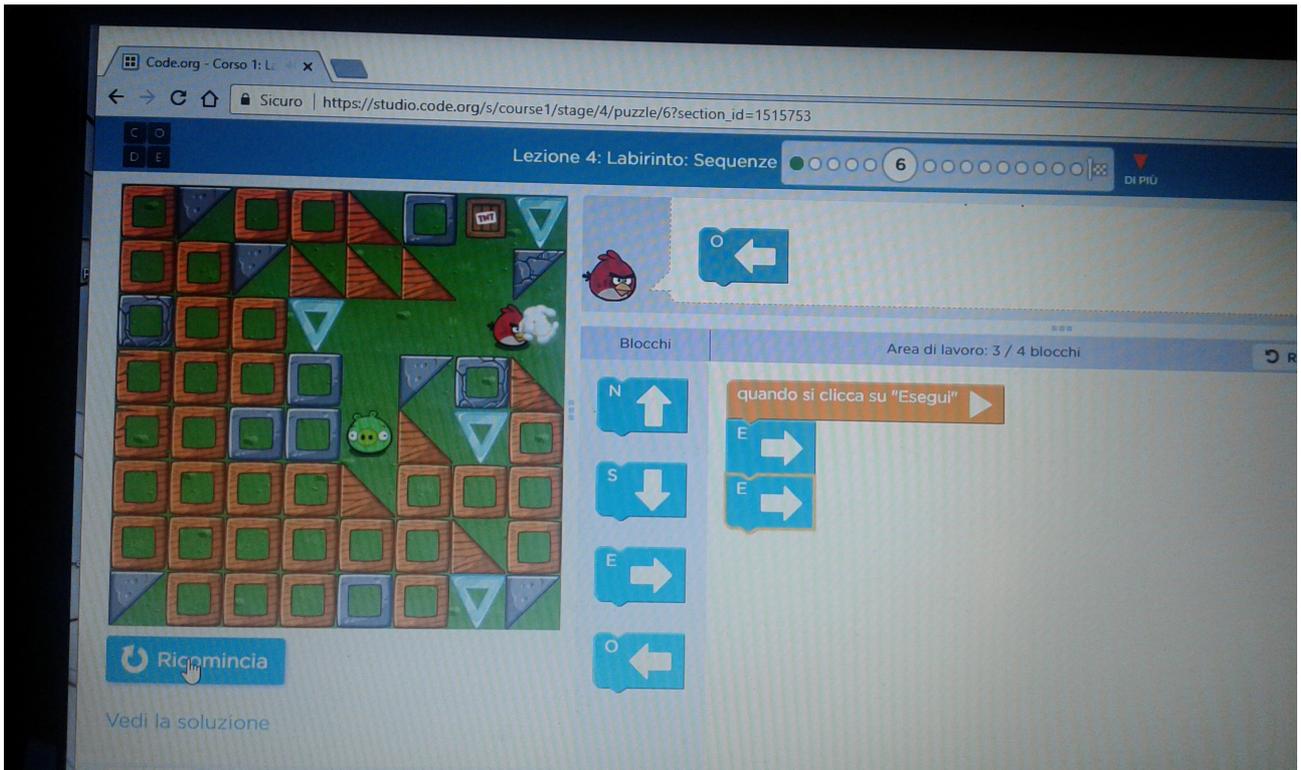


La prima attività proposta è stata quella di DRAG AND DROP: i bambini si sono esercitati a selezionare e trascinare le varie parti di un puzzle per poi ricomporlo...un gioco da ragazzi per questi piccoli programmatori in erba!



In seguito hanno svolto un'attività chiamata "LABIRINTO" con l'obiettivo di aiutare un personaggio molto amato dai bambini, ANGRY BIRD, a mangiare il maialino, indicando i vari passi corretti da fare "PROGRAMMANDO" il percorso giusto da seguire utilizzando la tecnica di drag and drop precedentemente imparata per selezionare e trascinare i comandi: sono stati dei veri campioni!





La tentazione di sbagliare apposta per far scoppiare la dinamite è grande e procura una gran risata in tutta la classe!

Elena Ferraccioli
docente classi II A e IIB
Plesso Cardinal Massaia