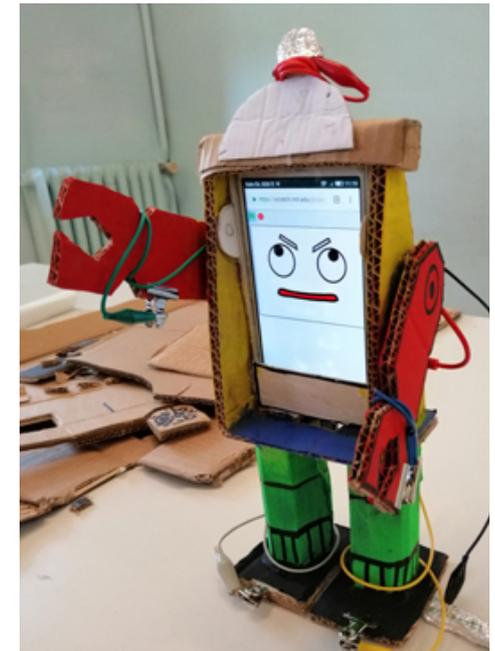
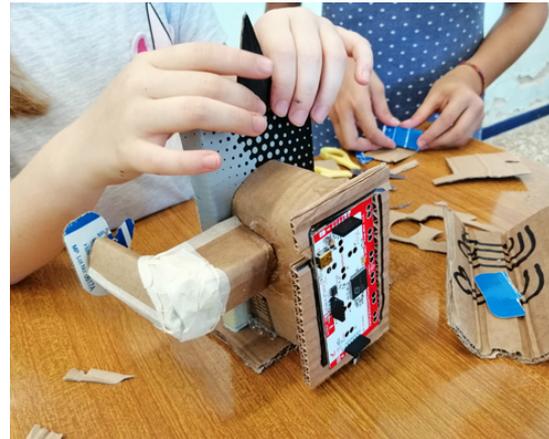
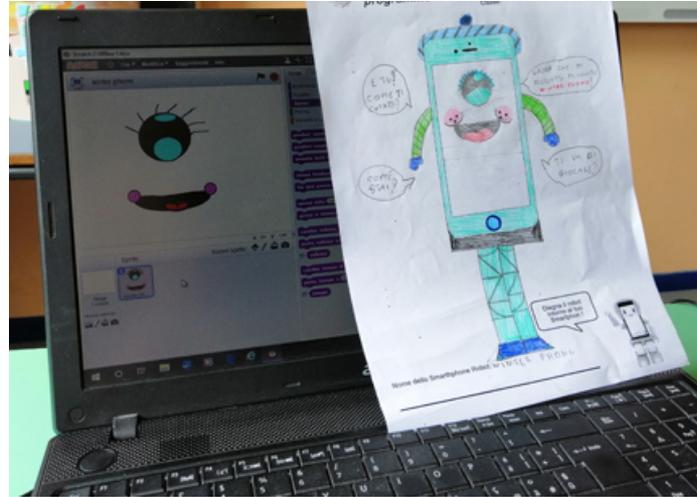


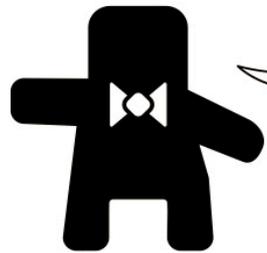
PON

Coding e Robotica

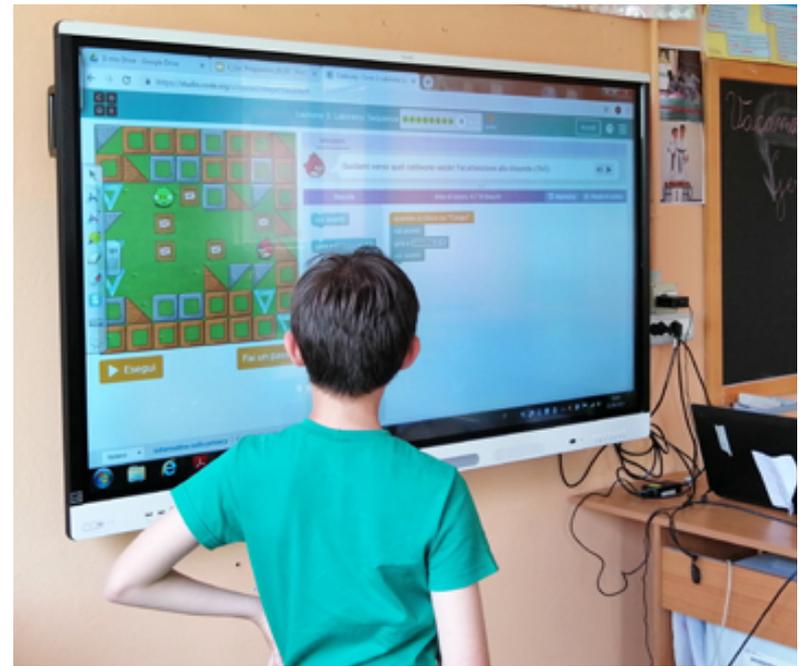


RobyPhone

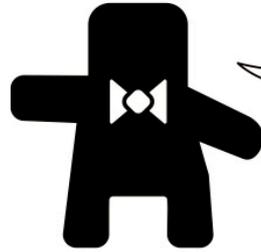
E qui programmo io...



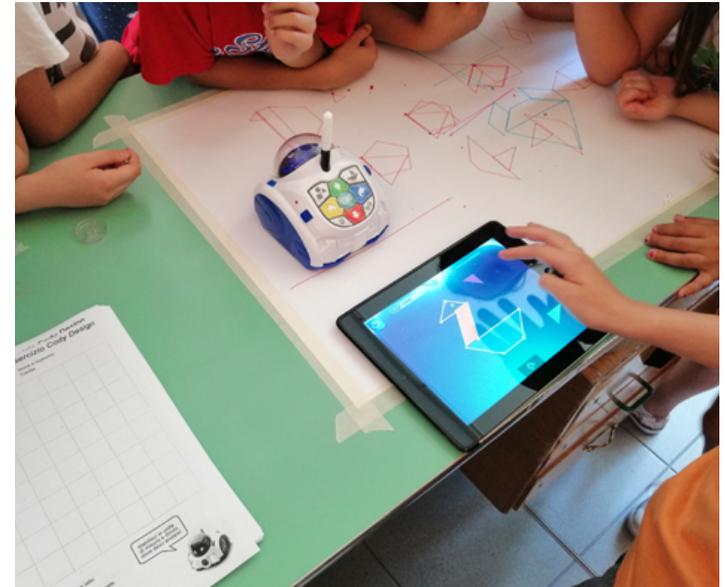
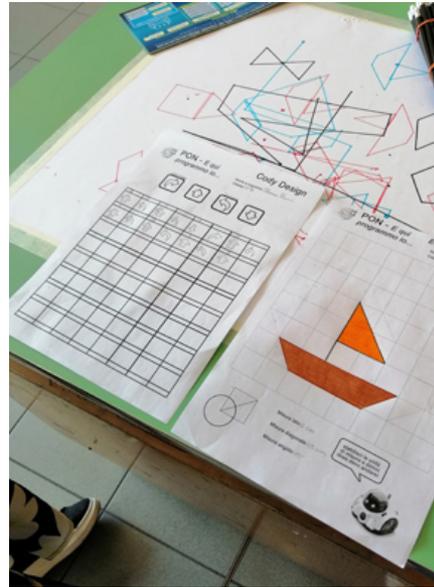
CODE.ORG



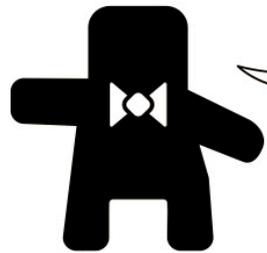
Cos'è un computer, come è fatto? hanno un linguaggio? Sì, il coding! Parliamo del coding come processo e sequenza di istruzioni. Introduciamo la piattaforma web '**Code.org**' illustrando agli alunni come è strutturata come funziona e come fare gli esercizi per entrare nella logica della programmazione con i blocchi.



MIND DESIGNER



Linguaggio da montare, con il **robot Mind Designer** impariamo il coding! Attraverso i blocchi diamo le istruzioni per creare un percorso di lavoro. Attraverso degli esercizi di **Coding unplugged** gli alunni imparano le istruzioni dei linguaggi informatici.

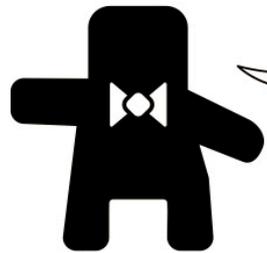


SCRATCH

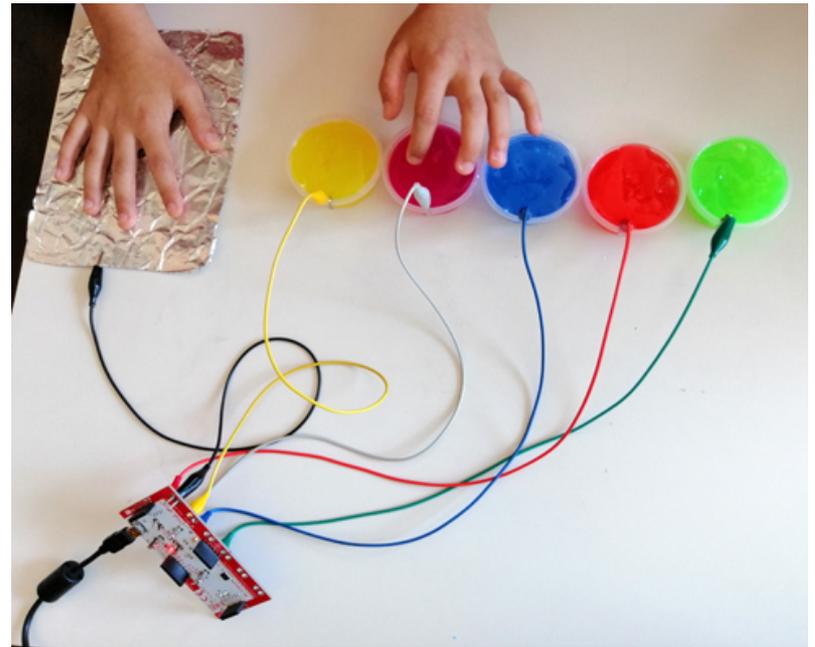
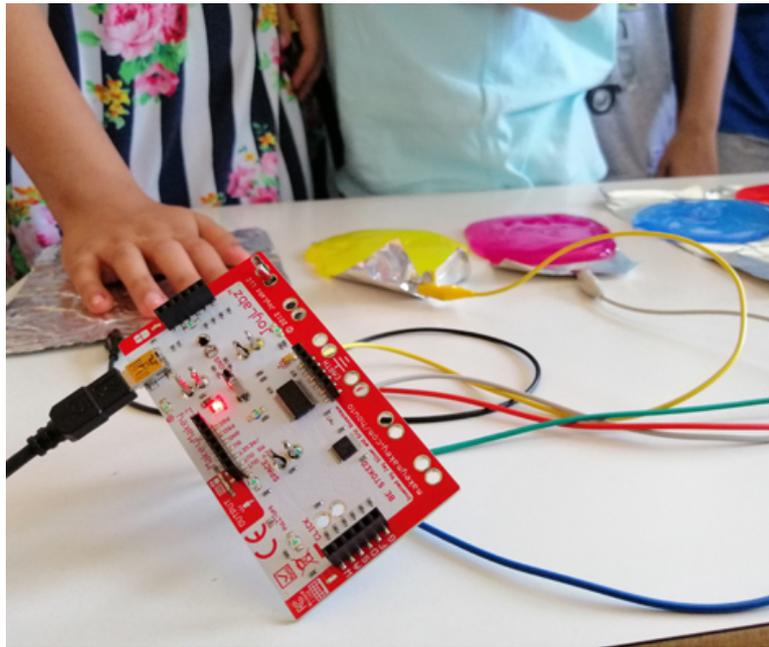


Introduzione alla piattaforma di **scratch**

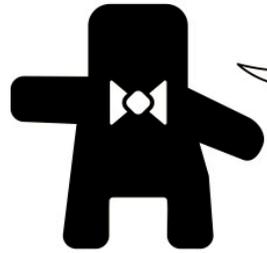
Impariamo a dare le istruzioni al Gatto! Stage, Sprite e anche di più...



MAKEY MAKEY



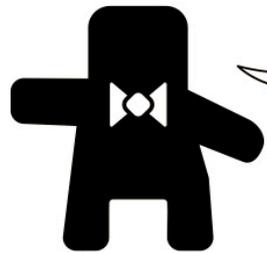
Oggetti interattivi! come possono gli oggetti del futuro essere intelligenti? il docente presenta il **controller Makey Makey** una scheda elettronica che permette di trasformare gli oggetti in controller che collegati ad un computer permettono all'oggetto di diventare interattivo.



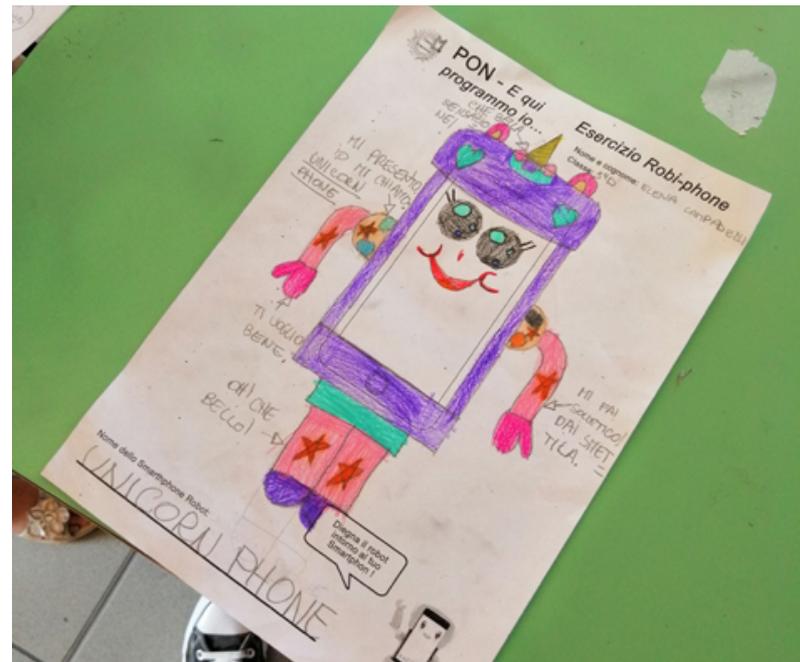
INTERATTIVITA'



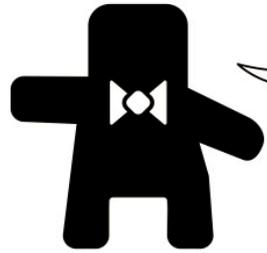
Come progettare programmi con **scratch** per il controller **Makey Makey**.
Collegiamo Makey Makey al computer e cominciamo con gli alunni a riflettere su come realizzare un programma che sia interattivo e permetta attraverso le giuste istruzioni di effettuare degli effetti audio e video.



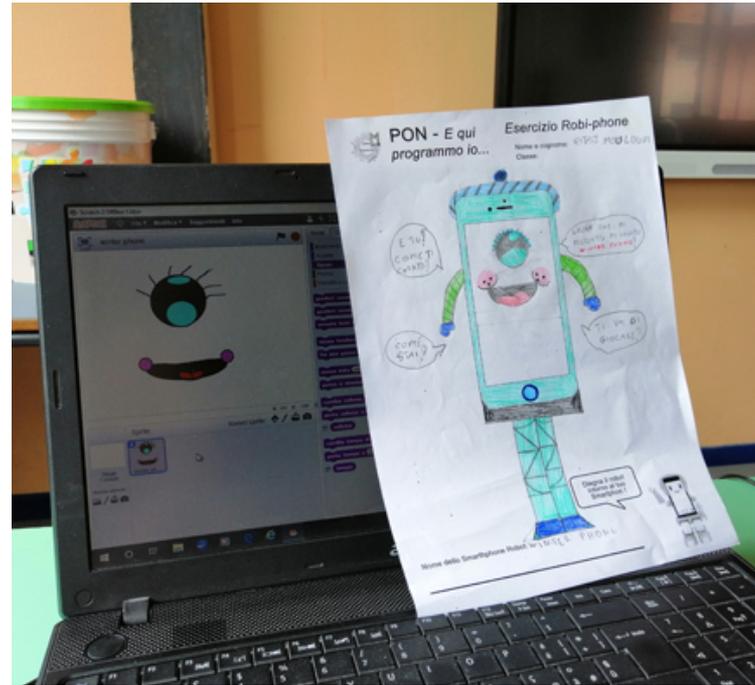
ROBOT PHONE



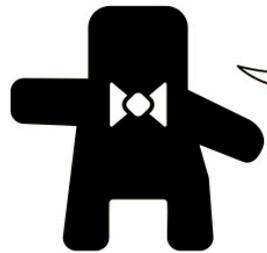
Progettiamo un **Robot Phone**! il nostro Smartphone diventa interattivo! Attraverso delle attività unplugged gli alunni trasformano il loro smartphone in un Robot interattivo. decidono che aspetto debba avere attraverso la realizzazione del Design grafico, decidono cosa deve dire e che tipo di interazione.



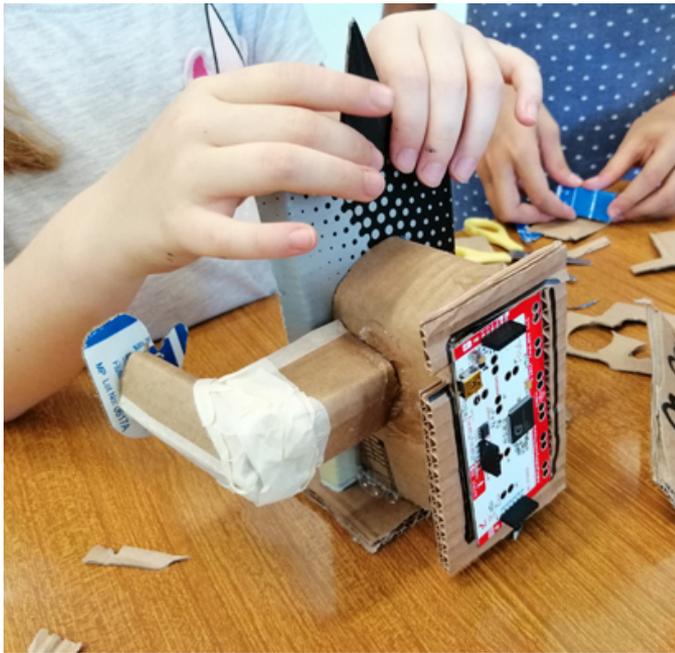
EDITOR GRAFICO



Musica, voce e testo, **Editor Grafico e Suono...** Impariamo a personalizzare le nostre App su Scratch. come realizzare delle animazioni, le tecniche per creare 'cartoni animati' tramite fotogrammi. Oltre all'aspetto grafico gli alunni scoprono l'aspetto audio (editor del suono).

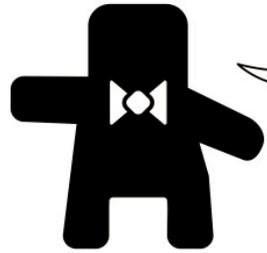


TINKERING

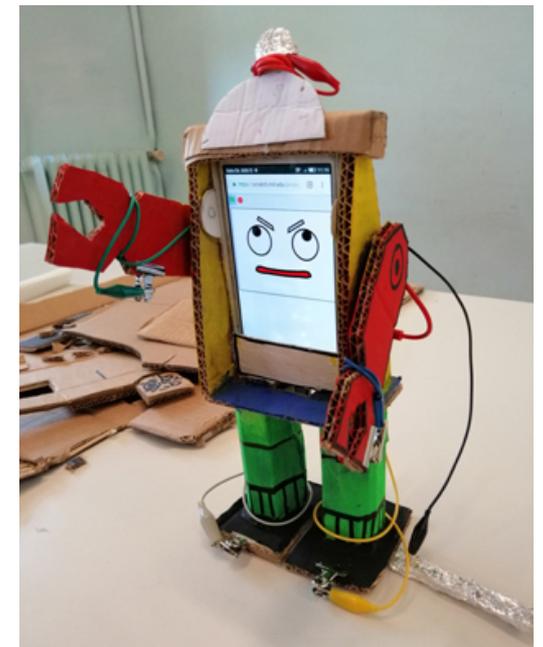
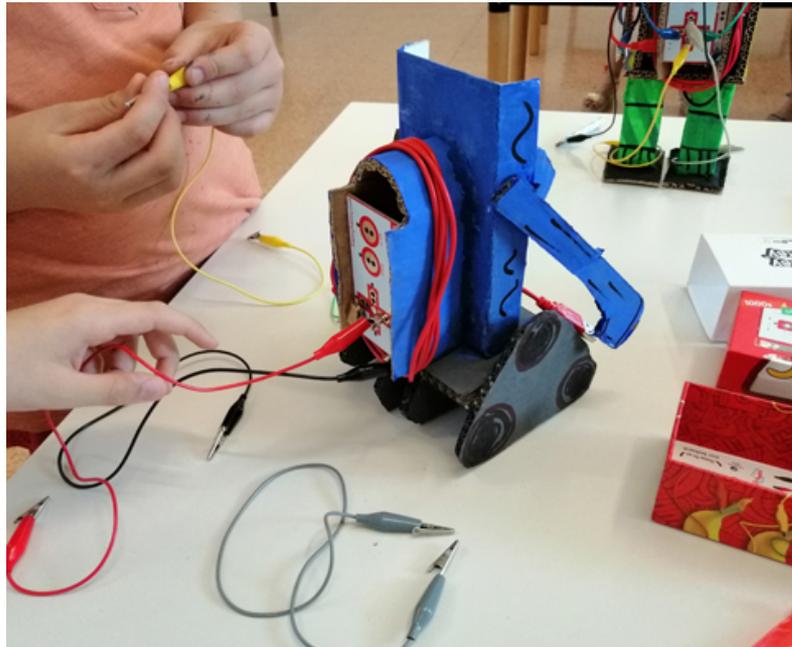


Tinkering (costruiamo con materiale di riciclo il nostro Robot-phone).

Gli alunni partendo dai progetti fatti su carta sviluppano concretamente il loro robot tridimensionalmente da collegare con **Makey Makey** e lo **smartphone**... I ragazzi svolgono totalmente un lavoro laboratoriale.



TEST 01.. 02.. 03



Nell'ultima lezione, con gli alunni, completiamo i nostri progetti interattivi. Colorano le strutture in cartone dei robot e ci divertono a renderli belli e divertenti... Gli alunni continuano a svolgere l'attività laboratoriale di Tinkering.