

Lezione 7

HelloBeeBot

Materie: Informatica

Livello di difficoltà: Facile

Durata: 60 minuti

★ Obiettivi

Alla fine della lezione, imparerai...

- Sviluppare il pensiero computazione
- Imparare le basi della programmazione a blocchi

📄 Argomenti Chiave

- Imparare le basi del pensiero computazionale
- sviluppare un approccio alla soluzione logica dei problemi

🔗 Prima di iniziare

Per il Docente:

- Pc fisso o portatile

Per gli Studenti:

- Pc fisso o portatile
-

 **Piano didattico**

Prima di iniziare
[5 min]

Verifica la connessione ad Internet, tutte le attività saranno svolte sulla piattaforma Terrapinlogo (<https://beebot.terrapinlogo.com/>)

Mettiti alla prova
[60 min]

Per questa attività con il Beebot useremo un simulatore online <https://beebot.terrapinlogo.com/>

BeeBot

Il robot Bee-Bot è stato progettato per essere utilizzato dai bambini più piccoli a partire dai 5 anni. Il suo utilizzo è molto semplice e piacevole. Questo robot educativo insegna ai bambini le forme e i colori, ma anche a orientarsi nello spazio.

A forma di ape, questo robot ha diversi pulsanti sulla schiena. È sufficiente premere uno di essi per accenderlo. Poi, è molto semplice per un bambino programmarlo premendo le direzioni una dopo l'altra (destra, sinistra, dritto...).



Il robot educativo Bee-Bot si accende facilmente premendo uno dei pulsanti. Il può avanzare, tornare indietro, ruotare di 90 gradi e fermarsi quando incontra ostacoli. Può essere ricaricato con un cavo USB, va in standby senza essere utilizzato dopo due minuti e ha un'autonomia di 8 ore.



Vi consiglio di dare un'occhiata a questo video per saperne di più. Non c'è niente di meglio di un video per presentare correttamente le capacità del robot in azione.

Primi passi del BeeBot

Questo robot è un ottimo strumento per introdurre il coding in classe. A differenza di altri robot, nella sua versione base non richiede di essere connesso a nessun dispositivo per essere programmato.

Semplicemente premendo le frecce sulla schiena dell'ape è possibile impartire i comandi al robot



Proviamo a programmare la nostra ape.

Esercizio 1

Playground: Problem Solving with BeeBot

Attività 1: Recati alla bancarella della frutta posizionata in basso a destra sulla mappa.

Attività 2: Un componente del gruppo racconta una storia ispirandosi al tappeto e gli altri studenti provano a raggiungere i luoghi menzionati nella storia. Di seguito un esempio:

Un giorno Jose e Maria andarono con i loro genitori a raccogliere le mele.

Poi andò alla stalla per vedere i cavalli. Sono riusciti anche a cavalcarne uno!

Poi hanno visitato l'apicoltore per vedere come ottiene il miele dagli alveari.

Alla fine andarono allo stagno del mulino per vedere se il pescatore avesse preso qualcosa.

Si diressero a nord, poi a ovest, per tornare a casa dopo la loro divertente giornata in campagna.

Attività in classe

Seleziona uno dei diversi ambienti e prova a sviluppare una breve attività didattica