

Lezione 3

Coding RecyBot

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:

- Materiale consumabile: carta colla, pennarelli,
- Materiale da riciclo vario
- Carte da gioco
- Materiale della lezione 1 e 2

Per gli Studenti:

- Materiale consumabile: carta, colla, pennarelli, matite, ect.
- Materiale da riciclo vario

 **Piano didattico**

**Mettiti alla prova
[60 min]**

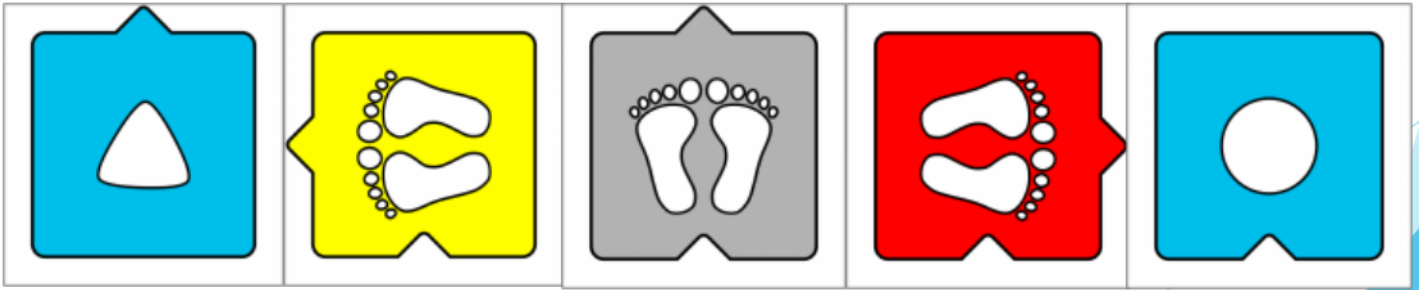
Inventiamo un codice per il nostro RecyBot

Dopo aver recuperato il materiale della prima lezione, prova ad inventare un linguaggio di programmazione, per il robott costruito nella lezione precedente. Il codice può essere sviluppato nella forma che preferisci: carte da gioco, carte colorate, oggetti ect.

I comandi base che devono essere sviluppati sono:

Comando	Azione
Avanti	Muove il robot di un passo avanti
Indietro	Muove il robot di un passo indietro
Gira a Destra	Ruota di 90° a destra
Gira s Sinistra	Ruota di 90° a sinistra
Stop	Ferma il robot

Ecco un esempio di come possono essere costruite



È possibile sviluppare anche diversi comandi avanzati

Comando	Azione
Ripeti "n" volte	Ripete l'azione in numero di volte indicato nella casella
Raccogli	Raccogli un oggetto
Lascia	Posa un oggetto

Gira s Sinistra

Ruota di 90° a sinistra



Prova ad inventare delle sfide, pensa all’algoritmo e costruisci il codice.

Inventiamo un codice per il nostro RecyBot

Dopo aver definito lo spazio di gioco, provate e inventare una storia di contorno e 4 diverse avventure per il vostro personaggio. Le 4 avventure avranno con 4 diversi scenari di gioco su cui il robot dovrà muoversi per riuscire ad accedere al livello successivo.

