

**ISTITUTO COMPRENSIVO BAROLINI**

**SCUOLA PRIMARIA TIEPOLO**

**CLASSE QUARTA A**

**"PROGRAMMO E MI DIVERTO!"**

**CODY ROBY**

**Obiettivi di apprendimento, abilità e competenze**

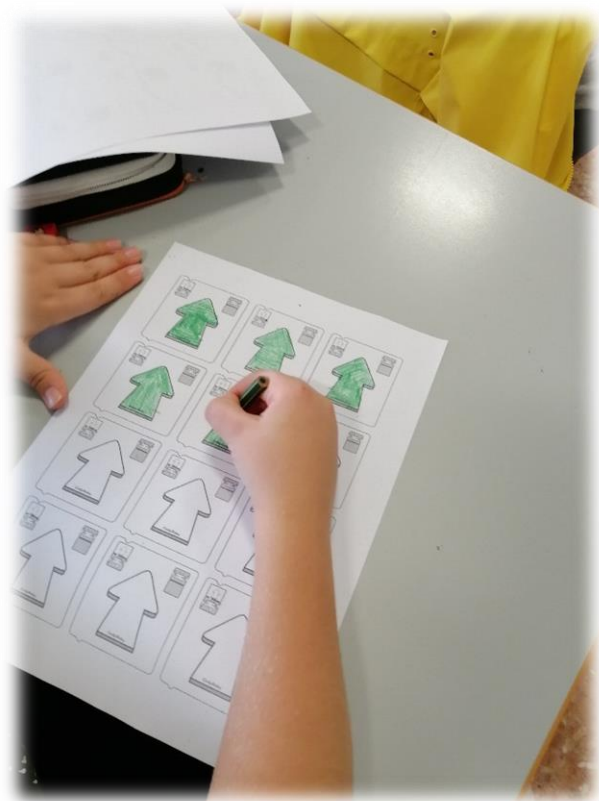
**Durante la settimana Europea del Coding 2021, si è introdotta un'attività di programmazione senza computer, coinvolgendo gli alunni in un gioco competitivo/cooperativo che ha favorito di acquisire dimestichezza con i principi fondamentali della programmazione.**

**Attività e ruoli**

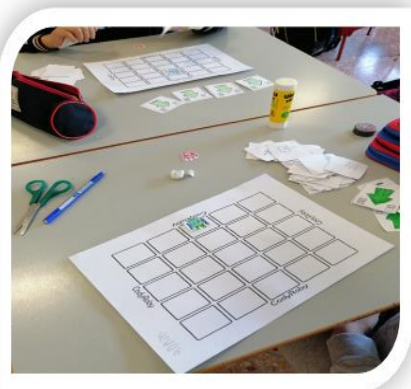
**Con questa attività, gli allievi:**

- sperimentano la cooperazione e la competizione;**
- comprendono la divisione dei ruoli tra un programmatore (Cody) e un robot (Roby);**
- acquisiscono la nozione di istruzione elementare e set di istruzioni;**
- imparano che una sequenza di istruzioni elementari può risolvere un problema;**
- valutano la correttezza di un dato programma simulandone l'esecuzione;**
- comprendono che la programmazione comporta più ragionamento che tecnologia.**

## PREPARIAMO IL CAMPO DA GIOCO.....







..... E ORA SI GIOCA!!!!!!





