

# CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

I. C. DANIELE MANIN - CÀ' SAVIO

Alessia Pizziol

Anna Patricia Volpi

PON " Per la scuola, competenze e ambiti per l'apprendimento 2014-2020

# CODING

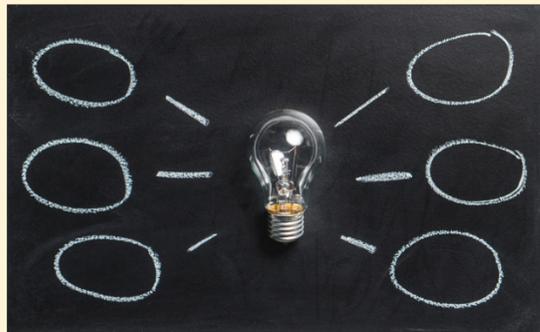
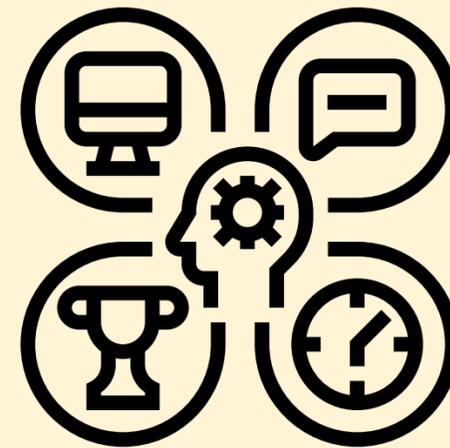
SVILUPPA  
IL PENSIERO  
COMPUTAZIONALE,  
UNA STRATEGIA  
CHIARA, LOGICA E  
OPERATIVA

SI UTILIZZA PER  
RISOLVERE I  
PROBLEMI, ANCHE  
QUOTIDIANI, IN  
MODO PERSONALE E  
CREATIVO



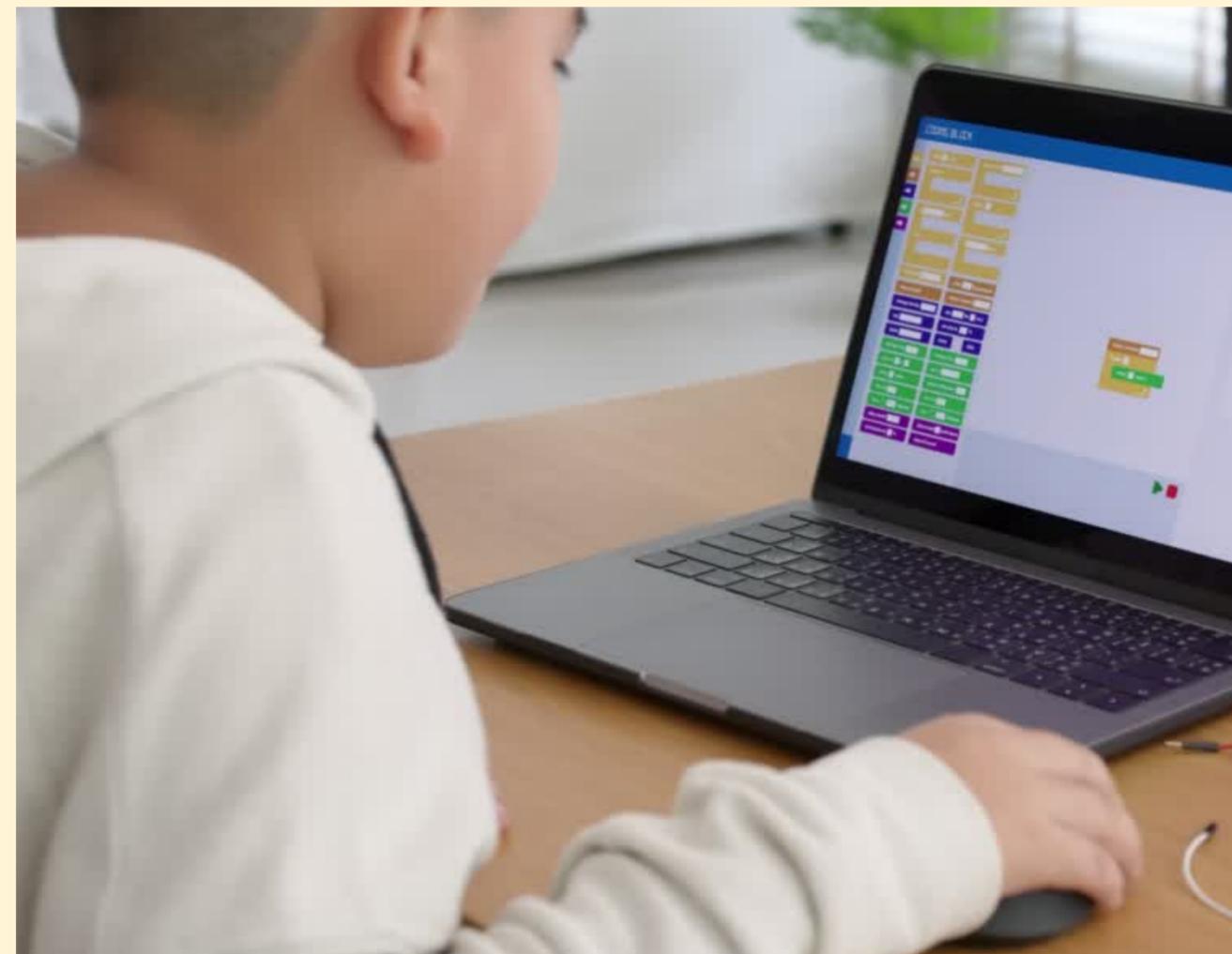
E' ALLA PORTATA  
DI TUTTI

E' CONSIDERATA LA  
QUARTA ABILITÀ DI  
BASE INSIEME A  
LEGGERE, SCRIVERE  
E CONTARE,  
INDISPENSABILE  
ALLA VITA  
QUOTIDIANA.



# ...ma cos'è?

In INFORMATICA si intende la stesura di un programma, ovvero una sequenza di istruzioni ( blocchi di programmazione visuale) che, eseguite da un calcolatore, danno vita alla maggior parte delle applicazioni digitali che vengono usate quotidianamente.



# LA ROBOTICA EDUCATIVA

La ROBOTICA porta il CODING nel mondo reale.

Il coding viene utilizzato per "dialogare" con un modello meccanico e istruirlo affinché faccia qualcosa.

Con i ROBOT e la creazione di un VIDEOGIOCO la risposta è immediata: si istruisce il programma per far compiere delle azioni scritte tramite un codice a blocchi.



# OBIETTIVI

# FINALITÀ

## IMPARARE DIVERTENDOSI

- SPERIMENTARE la PROGRAMMAZIONE
- SVILUPPARE la capacità di inventare e realizzare un CONTENUTO DIGITALE
- sviluppare il PENSIERO COMPUTAZIONALE e il PROBLEM SOLVING

## CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO





# GRAZIE

*Alessia Pizziol*

*Anna Patricia Volpi*



Scuola

Vittore Carpaccio - Cà Savio  
dal 28 marzo al 13 maggio 2022

Coding e Robotica 1  
Martedì 14.15-16.45  
Venerdì 14.15-16.45

Coding e Robotica 2  
Mercoledì 16.30-19.00  
Venerdì 16.45-19.15



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale