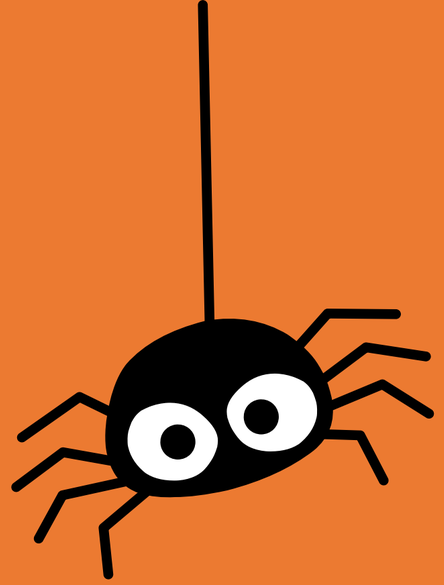
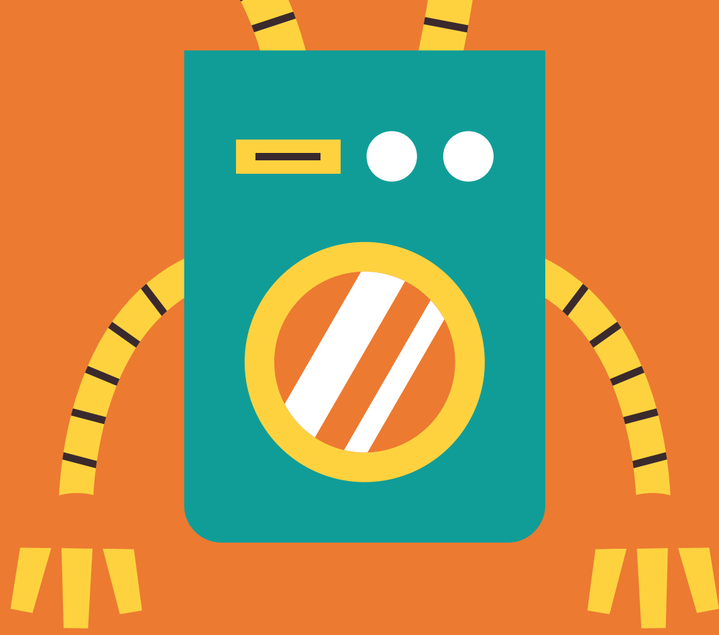




# CODEEN

**Halloween & Coding**

**Un’esperienza di coding unplugged in classe prima primaria**



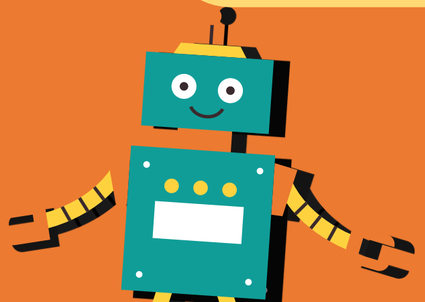


# DESTINATARI

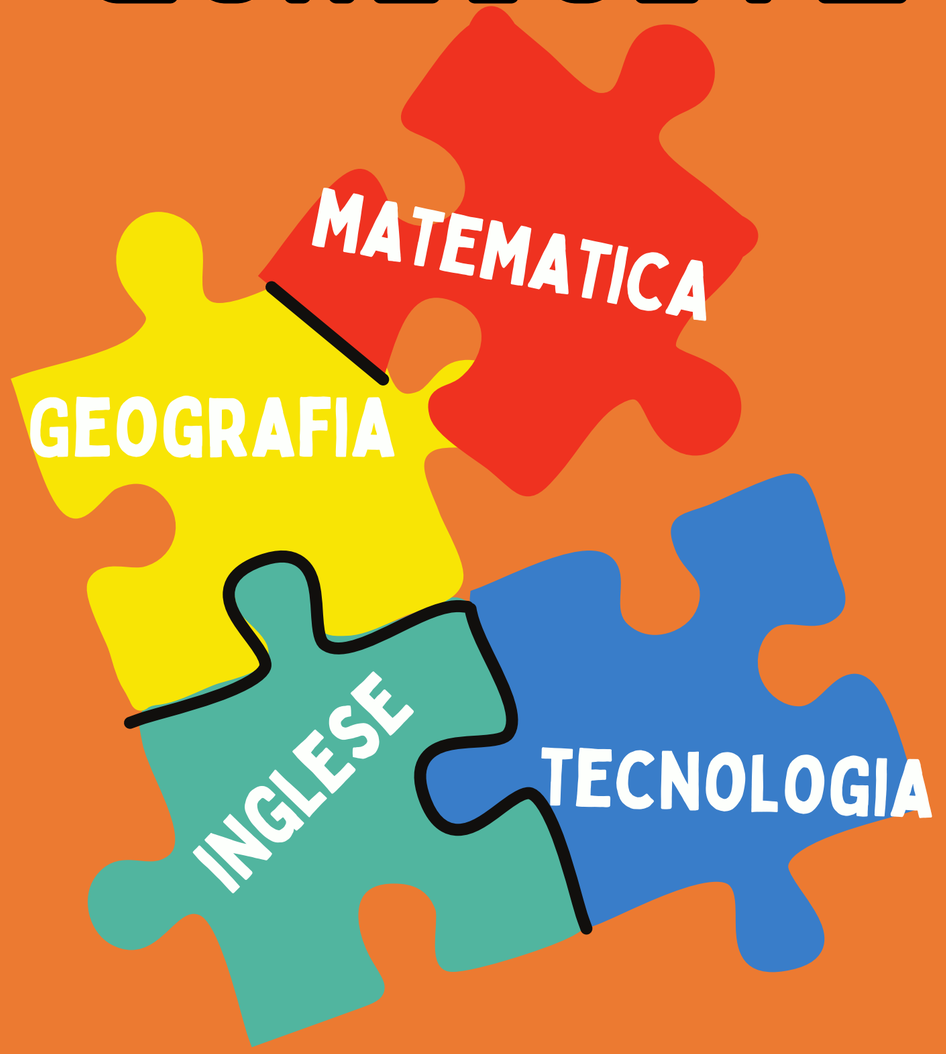
Istituto Comprensivo Sestini Agliana (PT)

Scuola Primaria Rodari

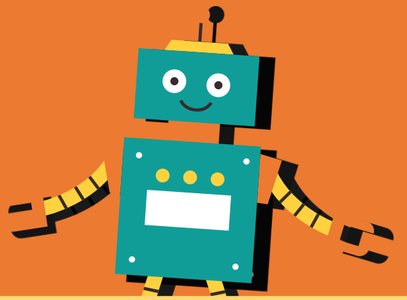
Classe 1^ D composta da 19 alunni



# DISCIPLINE COINVOLTE



# OBIETTIVI



## GEOGRAFIA

- Sapersi muovere con consapevolezza nello spazio circostante
- Sapersi orientare seguendo punti di riferimento
- Utilizzare gli indicatori topologici

## MATEMATICA

- Percepire la propria posizione nello spazio
- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale
- Dare istruzioni al compagno affinché esegua un percorso desiderato

## TECNOLOGIA

- Sviluppare il linguaggio di programmazione

## INGLESE

- Riferire oralmente i vocaboli di Halloween

# STRUMENTI

## PALESTRA

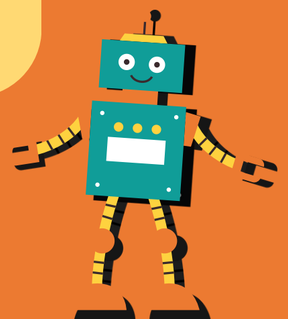
- Coni
- Cerchi

## CLASSE

- Zaply Code
- Griglia 4x4 sul quaderno
- Griglia 4x4 sul pavimento

# METODOLOGIE

- Cooperative learning
- Peer Tutoring



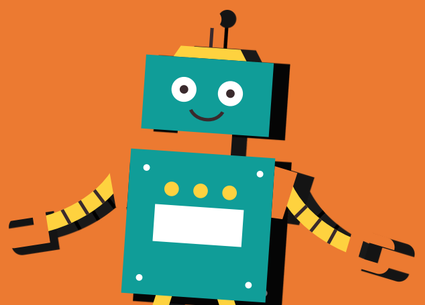
# LE FASI DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Coding in palestra

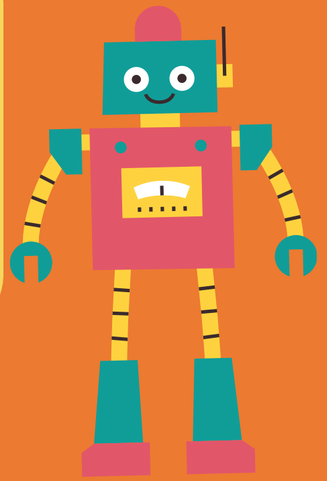
Consolidamento dei prerequisti

Dal codice al disegno

Codeen in in classe



# CODING IN PALESTRA



Suddivisi in coppie si danno indicazioni al compagno che interpreta il robot per poi scambiarsi i ruoli







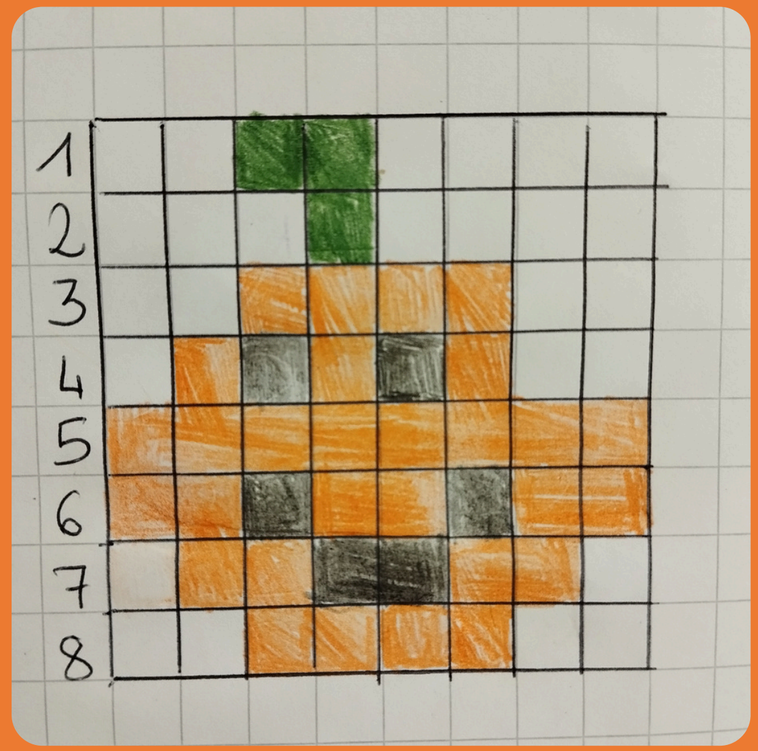
# CODING IN CLASSE

## ZAPLY CODE

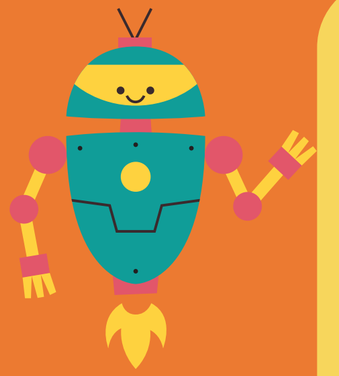
## Dal codice ...

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | | 2 | | 4 | | | | | | | |
| 3 | | 1 | | 4 | | | | | | | |
| 2 | | 4 | | 2 | | | | | | | |
| 1 | | 1 | | 1 | | 2 | | 1 | | 1 | | 1 |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | 1 | | 2 | | 1 | | 2 | | | |
| 1 | | 2 | | 2 | | 2 | | 1 | | | |
| 2 | | 4 | | 2 | | | | | | | |

## ... al disegno



# CODEEN



**Suddivisi in coppie si danno indicazioni al compagno robot per prendere le flashcards di Halloween. Si nomina in inglese la figura rappresentata nella carta ed infine ci si scambia di ruolo.**

















# THANK YOU

