

Nell'ambito delle azioni formative per i docenti dell'Istituto previste dal DM 66/2023, si è dato avvio al laboratorio su campo, intitolato *"Coding un passo avanti!"*

Al laboratorio hanno partecipato gli insegnanti dell'interclasse quinta della scuola primaria "Pascoli" di sesto San Giovanni.

Tra le attività di introduzione alla robotica educativa affrontate nel corso, ha suscitato molto interesse l'uso delle carte coding di "Cody Roby".

La scelta del materiale coding è ricaduta sulle carte perché sono un materiale gratuito, facilmente reperibile dal web, che ogni classe può recuperare e conservare.

Allegato al materiale vengono fornite le opportune spiegazioni circa l'uso ed il significato delle carte, nonché altre proposte didattiche.

Al fine di rendere l'attività piacevole e coinvolgente, il gruppo di lavoro ne ipotizza l'utilizzo durante l'ora dell'intervallo.

Le UDA preparate dal laboratorio sono costituite da attività interdisciplinari di ripasso autocorrettivo e coding unplugged.

Ogni attività proposta allegata è adattabile a qualsiasi anno se opportunamente aggiornata e modificata a seconda delle esigenze.

Al seguente link si accede alla pagina web per scaricare il kit fai da te di Cody Roby

<https://www.codeweek.it/cody-roby/kit-fai-da-te/>

ESEMPI DI ATTIVITÀ

1)GEOMETRIA

obiettivi principali:

- **Ripasso delle figure geometriche,**
- **Affinare il pensiero critico e logico,**
- **Stimolare linguaggio e creatività,**
- **Favorire la collaborazione.**

MAMMA CHE FIGURA!!!

REGOLE DEL GIOCO.

Gli alunni sono divisi in 2 squadre.

Ogni squadra è composta da 3 bambini.

Un bambino muoverà sulla scacchiera il robot, gli altri due sono gli incaricati della creazione del codice.

I ruoli ruotano ad ogni sfida.

Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera

Ogni squadra dispone di 5 carte.

A turno ogni squadra fornisce al suo robot da 1 carta comando fino a max di 5 carte comando alla volta.

Il codice verrà eseguito dal robot, all'indicazione "invio".

Il codice da eseguire dovrà tenere conto dell'arrivo sulla casella obiettivo, ma non dovrà far uscire il robot dalla scacchiera. Penalità, passa il turno.

Ad ogni turno si pescano dal mazzo tante carte quante sono le carte usate.

Sulla scacchiera, verranno posizionati i nomi delle figure.

Gli indovinelli verranno estratti e sottoposti alla squadra avversaria.

Dopo aver raggiunto col robot la risposta che si riterrà esatta, verrà assegnato un punto.

La squadra che totalizza il maggior punteggio avrà vinto.

INDOVINELLI:

Sembro una scatola, un pacco perfetto,
con facce e spigoli sempre in rispetto.
Ho dodici spigoli e sei faccette,
chi sono io? Dai, fai scommesse!(PARALLELEPIEDO)

Cinque lati mi fanno danzare,
cinque angoli pronti a brillare.
Non son stella ma quasi lo pare,
chi sono io? Sai indovinare?(PENTAGONO)

Con sei lati vado lontano,
spesso mi vedi in un favo d'ape a mano.
Perfetto mi incastro, mai fuori posto,
chi sono io? Indovina tosto!(ESAGONO)

Ho una punta e una base rotonda,
se mi giri la testa, la forma abbonda.
Sono usato per gelati golosi,
chi sono io? Dai, tra i più famosi! (CONO)

La mia base è un poligono regolare,
da lì tanti triangoli mi fanno sembrare.
In Egitto mi vedi gigante e dorata,
chi sono io, figura rinomata?(PIRAMIDE)

Ho due cerchi uguali e paralleli,
con lati dritti e sempre fedeli.
Sembro una lattina o un barattolo tondo,
chi sono io, nel grande mondo? (CILINDRO)

Ho sei facce tutte uguali,
con lati perfetti, mai diversi o irregolari.

Sembro un dado quando gioco a tombola o a briscola,
chi sono io, la figura...?(CUBO)

Rotonda son tanto, senza spigoli in vista,
mi puoi calciare se fai il calciatore in pista.
Non ho lati, non ho angoli da mostrare,
chi sono io? Vuoi provare? (CERCHIO)

(ESEMPIO DI SCACCHIERA)

CU BO	CO NO	TRA PE ZIO	QUA DRA TO	ROM BO	SFE RA
DE CA GO NO	PEN TA GO NO	E SA GO NO	RET TAN GO LO	TRI AN GO LO	
PI RA MI DE	PA RAL LE LE PI PE DO	CI LIN DRO	DE CA GO NO	CER CHIO	

2) LINGUA ITALIANA: ANALISI SINTATTICA.

Obiettivi:

- **Comprensione della sintassi**
- **Logica e deduzione**
- **Analisi e scomposizione**
- **Stimolare linguaggio e creatività**
- **Favorire la collaborazione.**

Una logica avventura!

REGOLE DEL GIOCO.

Gli alunni sono divisi in 2 squadre.

Ogni squadra è composta da 3 bambini.

Un bambino muoverà sulla scacchiera il robot, gli altri due sono gli incaricati della creazione del codice.

I ruoli ruotano ad ogni sfida.

Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera

Ogni squadra dispone di 5 carte.

A turno ogni squadra fornisce al suo robot da 1 carta comando fino a max di 5 carte comando alla volta.

Il codice verrà eseguito dal robot, all'indicazione "invio".

Il codice da eseguire dovrà tenere conto dell'arrivo sulla casella obiettivo, ma non dovrà far uscire il robot dalla scacchiera. Penalità, passa il turno.

Ad ogni turno si pescano dal mazzo tante carte quante sono le carte usate.

Sulla scacchiera, verranno posizionate le risposte esatte.

Gli indovinelli verranno estratti e sottoposti alla squadra avversaria.

Dopo aver raggiunto col robot la risposta che si riterrà esatta, verrà assegnato un punto.

La squadra che totalizza il maggior punteggio avrà vinto.

Indovinello 1:

“Il cane che abbaia spesso rincorre l’auto rossa del vicino”

Domanda

Qual è il soggetto della frase?

- A) L’ auto rossa
- B) Il cane
- C) Il vicino
- D) Che abbaia

(Risposta esatta: B)

Indovinello 2:

“Durante la tempesta, il vecchio albero è caduto improvvisamente”

Domanda

Qual è il predicato verbale della frase?

- A) è caduto
- B) improvvisamente
- C) il vecchio albero
- D) durante la tempesta

(Risposta esatta A)

Indovinello 3:

“Luisa ha mangiato il gelato a merenda”

Domanda

Qual è il complemento oggetto della frase?

- A) Luisa
- B) ha mangiato
- C) a merenda
- D) il gelato

(Risposta esatta: D)

	SOGGETTO		
PREDICATO VERBALE			
			COMPLEMENTO OGGETTO

3) Matematica:

Obiettivo:

- **Ripasso sulle tabelline**
- **Pratica e automatizzazione**
- **Rapidità nel calcolo**
- **Stimolare linguaggio e creatività**
- **Favorire la collaborazione.**

“Tabelline in codice segreto”

REGOLE DEL GIOCO.

Gli alunni sono divisi in 2 squadre.

Ogni squadra è composta da 3 bambini.

Un bambino muoverà il robot sulla scacchiera, gli altri due sono gli incaricati della creazione del codice.

I ruoli ruotano ad ogni sfida.

Il codice verrà eseguito dal robot, all'indicazione “invio”.

Il codice da eseguire dovrà tenere conto dell'arrivo sulla casella obiettivo, ma non dovrà far uscire il robot dalla scacchiera. Penalità, passa il turno.

Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera.

Ogni squadra dispone di 5 carte.

A turno ogni squadra fornisce al suo robot da 1 carta comando fino a max di 5 carte comando alla volta.

Ad ogni turno si pescano dal mazzo tante carte quante sono le carte usate.

Sulla scacchiera, verranno posizionati i risultati delle tabelline.

Gli indovinelli verranno estratti e sottoposti alla squadra avversaria.

Dopo aver raggiunto col robot la risposta che si riterrà esatta, verrà assegnato un punto.

La squadra che totalizza il maggior punteggio avrà vinto.

INDOVINELLI:

- $9 \times \text{me} = 81$. Chi sono? (nove)
- 10 volte me è 70. Chi sono? (sette)
- Sono il numero che ottieni facendo 2×9 . Chi sono? (diciotto)
- Se mi metti in coppia con 5 ottengo 25. Chi sono? (cinque)
- Se mi moltiplichi $\times 5$ ottieni 45. Chi sono ? (nove)
- Sono il triplo di nove. Chi sono ? (ventisette)
- Sono un numero dispari. 4 volte me = 28. Chi sono? (sette)

		DICIOTTO		
CINQUE	NOVE			
			VENTISETTE	
	SETTE			

4) GEOGRAFIA

Obiettivi:

- Collegare caratteristiche geografiche culturali o culinarie alla regione corretta
- Comprendere il territorio
- Osservare il territorio
- Stimolare linguaggio e creatività
- Favorire la collaborazione.

“Regioni in codice: l'Italia con Cody Roby”

REGOLE DEL GIOCO.

Gli alunni sono divisi in 2 squadre.

Ogni squadra è composta da 3 bambini.

Un bambino muoverà il robot sulla scacchiera, gli altri due sono gli incaricati della creazione del codice.

I ruoli ruotano ad ogni sfida.

Il codice verrà eseguito dal robot, all'indicazione “invio”.

Il codice da eseguire dovrà tenere conto dell'arrivo sulla casella obiettivo, ma non dovrà far uscire il robot dalla scacchiera. Penalità, passa il turno.

Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera.

Ogni squadra dispone di 5 carte.

A turno ogni squadra fornisce al suo robot da 1 carta comando fino a max di 5 carte comando alla volta.

Ad ogni turno si pescano dal mazzo tante carte quante sono le carte usate.

Sulla scacchiera, verranno posizionate le risposte esatte.

Gli indovinelli verranno estratti e sottoposti alla squadra avversaria.

Dopo aver raggiunto col robot la risposta che si riterrà esatta, verrà assegnato un punto.

La squadra che totalizza il maggior punteggio avrà vinto.

INDOVINELLI:

- Sono un'isola a forma rettangolare con un vulcano che fuma
spesso: chi sono? (Sicilia)
- Colline e vino del chianti, arti rinascimentali e sono la terra del David: chi sono? (Toscana)
- Sono iltacco dello stivale, trulli bianchi e lunghi tratti di costa: chi sono? (Puglia)
- Qui si trova la “città eterna” cuore della storia antica e moderna.
chi sono? (Lazio)
- Ho il vesuvio, la pizza famosa nel mondo e il golfo con Napoli: chi sono? (Campania)
- Terra di tortellini, prosciutto e parmigiano, sono famosa per il cibo e l'industria: chi sono? (Emilia Romagna)

SICILIA			EMILIA ROMAGNA	
LAZIO		TOSCANA		
				CAMPANIA
	PUGLIA			

5) LINGUA ITALIANA: I TEMPI

Obiettivi:

- Sviluppo della consapevolezza temporale
- Collocazione di fatti ed eventi
- Comprensione delle relazioni
- Stimolare linguaggio e creatività
- Favorire la collaborazione.

“CHE TEMPO CI SARA’?”

REGOLE DEL GIOCO.

Gli alunni sono divisi in 2 squadre.

Ogni squadra è composta da 3 bambini.

Un bambino muoverà il robot sulla scacchiera, gli altri due sono gli incaricati della creazione del codice.

I ruoli ruotano ad ogni sfida.

Il codice verrà eseguito dal robot, all'indicazione “invio”.

Il codice da eseguire dovrà tenere conto dell'arrivo sulla casella obiettivo, ma non dovrà far uscire il robot dalla scacchiera. Penalità, passa il turno.

Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera.

Ogni squadra dispone di 5 carte.

A turno ogni squadra fornisce al suo robot da 1 carta comando fino a max di 5 carte comando alla volta.

Ad ogni turno si pescano dal mazzo tante carte quante sono le carte usate.

Sulla scacchiera, verranno posizionati le risposte corrette agli indovinelli. Gli indovinelli verranno estratti e sottoposti alla squadra avversaria. Dopo aver raggiunto col robot la risposta che si riterrà esatta, verrà assegnato un punto. La squadra che totalizza il maggior punteggio avrà vinto.

- **Indovinello 1 (Presente):**

"Ogni giorno mi trovi, nel 'qui e ora',
sono ciò che accade, oggi, senza paura.
Non sono lontano né troppo lontano,
chi sono io, che sempre sono in corso?"

Risposta: Il presente (perché descrive azioni che avvengono nel momento attuale).

- **Indovinello 2 (Passato):**

"Vivo nei ricordi, sono ciò che è stato,
mi trovi nei libri, nei giorni già passati.
Non sono mai qui, ma sono sempre lontano,
chi sono io, che ti porto nel lontano?"

Risposta: Il passato (rappresenta azioni già concluse, accadute prima).

- **Indovinello 3 (Futuro):**

"Non sono ancora avvenuto, ma mi sogni già,
arriverò presto, ma non sai quando sarò là.
Ogni promessa mi riguarda, ogni speranza mi aspetta,
chi sono io, che domani anticipa?"

Risposta: Il futuro (indica azioni che devono ancora accadere).

(Esempio di scacchiera)

PRESENTE			
			PASSATO
	FUTURO		