



CODINGLAB

Classi 2A-3A-4A-5A

Scuola Primaria

P.D. Lauria-Casarsa

1°Circolo - Eboli

Docente

Scarpiello Immacolata

INDICARE Modulo/corso Gamification/Metodologie



1 Caccia alle forme



2 Alla scoperta dei 5 sensi

Attività di Coding e Robotica Educativa svolte dagli alunni della Scuola Primaria P.D. Lauria-Casarsa.

1. Gara di associazione tra cibi e forme geometriche.

2. Gara di associazione tra organo di senso e oggetti che impegnano il senso nominato.

3. Gara a squadre: associare l'operazione con il risultato corretto.

Percorsi con utilizzo di istruzioni elementari e robot.



3 Mate in gioco

