



FORME IN GIOCO

Classe II Sez. A
Scuola Primaria
P.D. Lauria-Casarsa
1° Circolo-Eboli (SA)
Docente
Scarpiello Immacolata

Robotica



1 Presentazione dell'attività

Breve attività introduttiva di brainstorming sui nomi delle figure geometriche e del cibo in italiano e in inglese. Successivamente i bambini, divisi in due squadre, hanno scelto una figura geometrica e posizionato il robot sulla mappa. Hanno programmato il percorso con istruzioni elementari prima con le carte di CodyRoby e poi agendo sui tasti posti sul robot per fare raggiungere la casella con il cibo della forma prescelta e conquistare il punto per la propria squadra.

2 Programmazione del percorso



3 Obiettivo raggiunto

