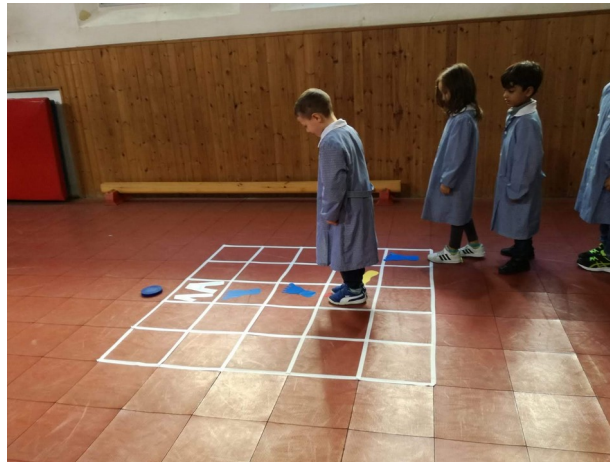
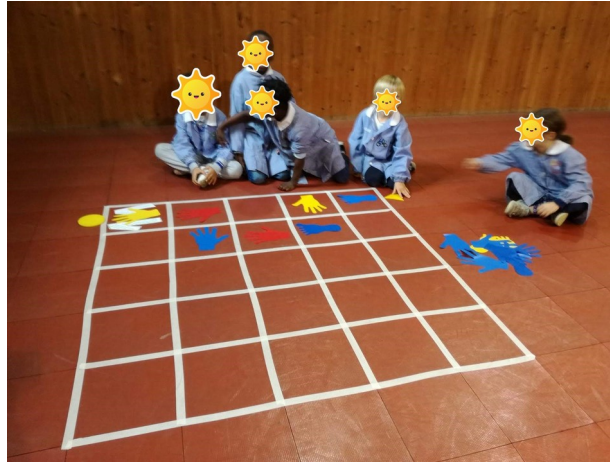




CodeWeek. 2019

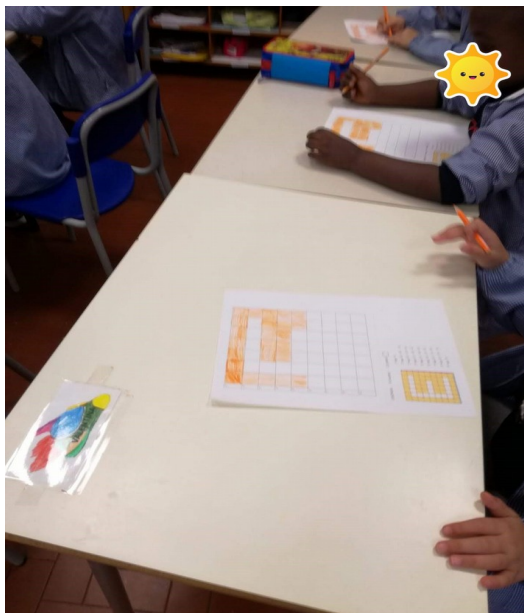
Scuola Pirazzini
I.C. Matteucci

Cody Feet e la vocale A



- Piedi
- Colori
- Direzioni

Dalla scacchiera alla pixel art

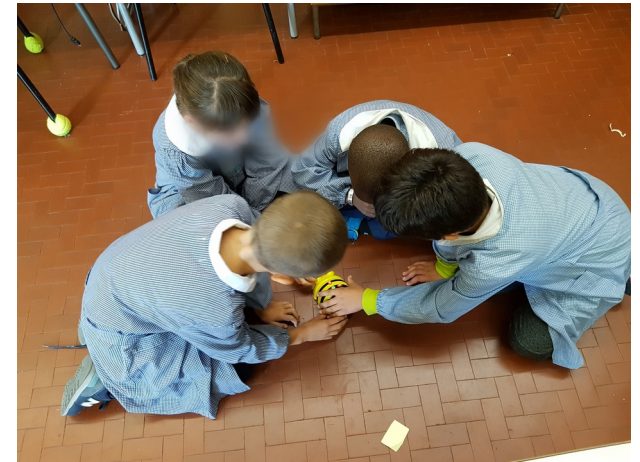
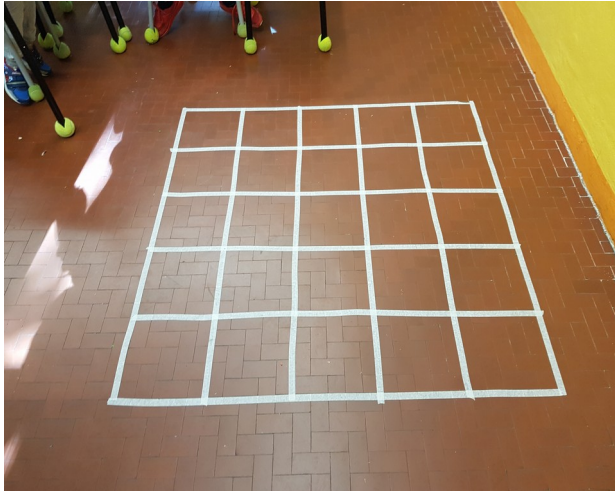


A E I O

U.... 1

Api robotiche classi 2^a

scacchiera, direzioni e api speciali



Api robotiche classi 2^a

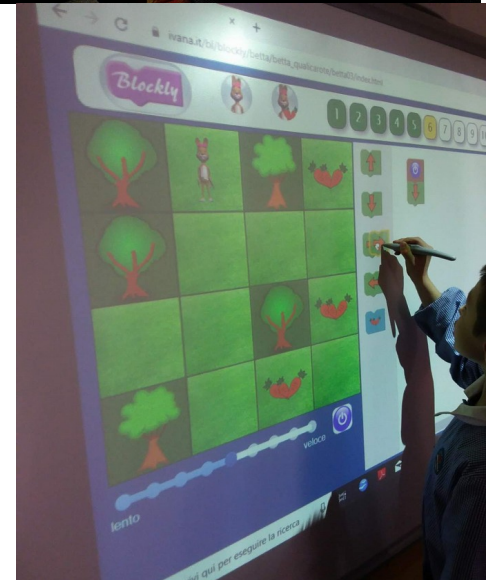
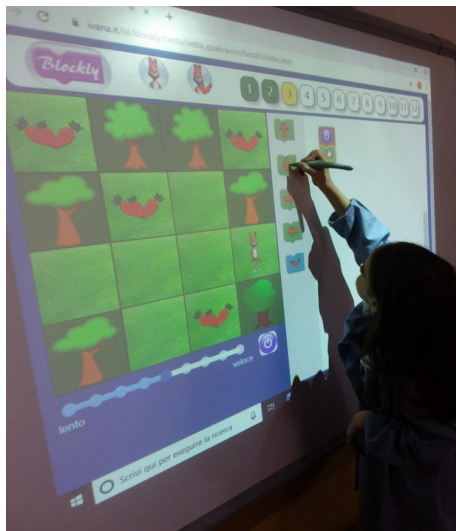
alla scoperta dei comandi delle bee bot



- Avanti
- Destra
- Sinistra
- Dietro

- Cancella
- Ripeti

Webinar con le 5^a e Blockly classi 3^a



Non solo webinar...4^



Dal webinar al gioco :
Cody Color, pedine, carte
direzionali,
programmazione....
Vedo elaboro e
programmo..unplugged

Webinar..report nel quaderno 5[^]

8/10/2019 10.30-11.30
 WEBINAR IN DIRETTA CON
 UNI. URB. PROF. A. BOGLIOLO
 CODY FEET e CODY COLOR

EDUCAZIONE CONVIVENZA CIVILE, TUTOR 3 B,
 RISPETTO LE REGOLE DELLA CLASSE E DEL
 GIOCO.

GEOGRAFIA = POSIZIONI DI PIEDI-
 TESSERE COLORATE-ROBY- SCACCHIERA-COORDINATE.

TECNOLOGIA = STRUMENTI- PC-TELEFONO- WEB-
 CAPACITÀ DI PROBLEM-SOLVING

ITALIANO/MATEMATICA = COMPrensIONE E SOLUZIONE
 DEL TESTO

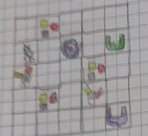
ARTE = CARTE CODY FEET/CODY COLOR




INGLESE = COLORI-DIREZIONI- PARTENZA-ARRIVO

IL CODING È QUANDO UNA PERSONA
 SEGUE UN CODICE.

8/10/2019
 WEBINAR INTERATTIVO CODE GAMES


ERI ANIMAND PARTECIPATO A UN
 WEBINAR INTERATTIVO CODE GAMES.


 = CODY FEET
 = CODY COLOR
 = SCRATCH

 = TARGET
 = PEDINA DI DESTRA
 = PEDINA DI SINISTRA

DOVE DOVEVAMO SPOSTARE LA PEDINA O IL
 TARGET E L'OBBIETTIVO E DA PORTARE LA
 PEDINA SUL TARGET O VICE VERSA MA AVEVAMO
 DEGLI OSTACOLI CODE C'ERANO DELLE SEDE
 TITO SCRATCH, CODY COLOR O CODY FEET E
 BOGLIOLO QUANDO ARRIVAMO SU UNA DI QUESTE
 GASCELLE CI SI PROPONEVA UNA SFIDA E
 NOI DOVEVAMO RISOLVERLA COSI' TOCCAVAMO
 DI NUOVO A NOI LE 3 CARTE. C'ERANO 2
 SQUADRE QUELLA DI SINISTRA E QUELLA DI
 DESTRA AVEVAMO 2 DISPOSITIVI ACCESI UNO
 PER OGNI SQUADRA. ERAVAMO DIVISI CON LA 5^A
 UN PO' DA UNA PARTE UN PO' DALL'ALTRA. LA SQUADRA
 DI DESTRA AVEVA LA PEDINA DI COLORE VERDE
 QUELLA DI SINISTRA DI COLORE VIOLA. C'ERANO
 3 TIPI DI CARTE: VAI AVANTI, GIRA A DESTRA E
 GIRA A SINISTRA.


8/10/2019
 WEBINAR INTERATTIVO CODE GAMES 5[^]A




IL DUELLO


ROBY'S
 (PEDINA SQUADRA
 SINISTRA)

TARGET
 ↓
 OBBIETTIVO








ROBY'D
 (PEDINA SQUADRA
 DESTRA)





SIMBOLI E REGOLE


 = 2 PASSI CHE HAI APPENA FATTO RIPETILI
 UN'ALTRA VOLTA.


 = 2 PASSI CHE FARAI DEVI FARLI 2 VOLTE.

 = TI TELETRASPORTA DA UN'ALTRO
 TELETRASPORTO DELLO STESSO COLORE.



 = SE SI FINISCE SU QUESTA CASELLA PARTE UNA SPIDA DI DOMANDE SU SCRATCH.

 = SE SI FINISCE SU QUESTA CASELLA PARTE UNA SPIDA DI DOMANDE SU CODY COLOR.

 = QUANDO SI FINISCE SU QUESTA CASELLA PARTE UNA SPIDA DI DOMANDE SU CODY FEET.

CARTE DA GIOCO

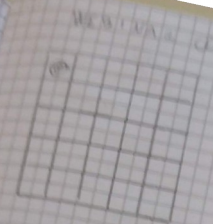





REGOLE DI GIOCO

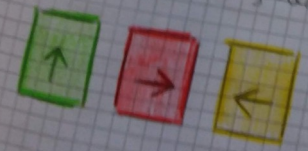
SI È DIVISI IN 2 SQUADRE E OGNUNA PUÒ USARE SOLO 2 CARTE PER TURNO E SI PUÒ DECIDERE SE MUOVERE LA PEDINA O IL TARGET.

L'OBIETTIVO DELLA SQUADRA È RAGGIUNGERE IL TARGET.

ALL'INTERNO DEL CAMPO DA GIOCO SI POSSONO TROVARE TRABOCCHETTI O MINIGIOCHI (SPIDE)

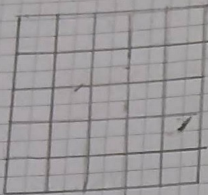


Abbiamo fatto il robot. Esistono dattini in due squadre: quella di destra e quella di sinistra. Per ogni squadra c'è un robot che doveva andare a finire sul target. Si poteva muovere sia il target per avvicinarsi ai robot o mettere in difficoltà l'altra squadra oppure si poteva muovere la pedina. In cody games per muoversi c'è un  verde  quello  rosso.



EU CODX ROBX

17/10/2019



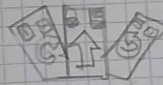
PERI ABBIAMO PARTECIPATO AL WEBINAR
INTERATTIVO: CODX GAMES, IL DUELLO,
CON ALESSANDRO DELL'UNIVERSITÀ DI
URBINO. CONTENEVA CODX FEET, CODX
COLOR E SERPENTH, SI POTEVA GIOCARE
IN 4 DISPOSITIVI = 4 SQUADRE, 2 DISPO =
2 SQUA., 1 DISPO = 1 SQUA., IN QUESTO
CASO ABBIAMO FATTO DUE SQUADRE

LA SQUADRA
DI DESTRA = ROBOTTINO VERDE, SQUADRA DI
SINISTRA = ROBOTTINO ROSA, E IL TARGHET



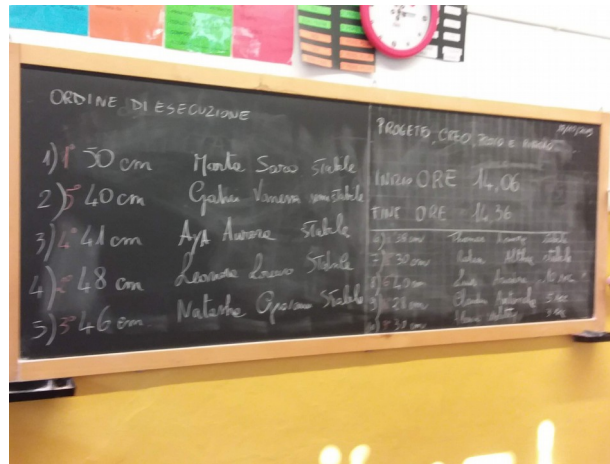
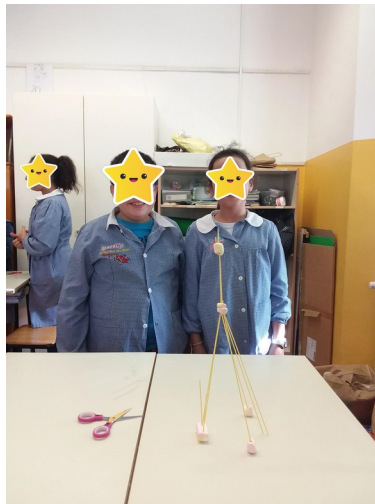
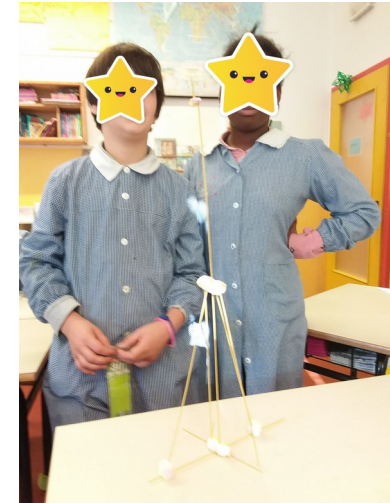
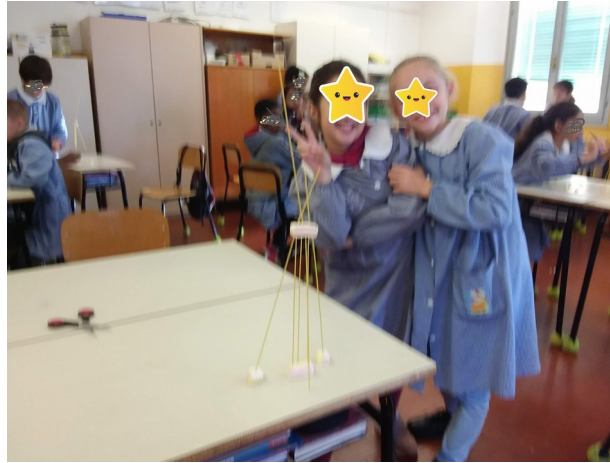
IL TARGHET POSSONO MUOVERLO TUTTE DUE
LE SQUADRE, LE CARTE VENGONO DATE A CASO

SE SUCCEDERE UNA COSA DEL
GENERE MUOVI IL TARGHET,



QUESTE SONO LE CARTE!

Tinkering: 3 marshmallow e 8 spaghetti ...ingegneria



Tempo di
realizzazione
massimo: 30 minuti

Tempo di stabilità
minimo 5 secondi