

ROBOT...TI CHIAMO

Il gruppo di lavoro sulla robotica della scuola "E. D. Filippo", ha programmato una settimana della robotica dal 17.02.2020 al 21.02.2020. dove svolgeranno le seguenti attività suddivise per interclasse.

CLASSI PRIME

Comando manuale (controlla) gioco a piccolo gruppo **"Topo - Formaggio"**

Scopo del gioco: il coderbot (topo) deve raggiungere il formaggio superando i vari ostacoli.

CLASSI SECONDE

Comando manuale (controlla/base) gioco **"Le avventure di Pinocchio: da robottino a bambino vero!"** Scopo del gioco: il coderbot, travestito da burattino, dovrà ripercorrere le avventure di pinocchio indirizzandosi verso le figure positive (Geppetto, Grillo parlante, Fata Turchina,...) che lo aiuteranno a diventare un bambino vero ed evitando le figure negative (il Gatto e la Volpe, Lucignolo, Mangiafuoco, ...). Le figure realizzate in pixel art verranno create dai bambini. Il laboratorio si inserisce nel compito di realtà incentrato sul libro di "Le avventure di Pinocchio", che prevede diverse attività interdisciplinari.

CLASSI TERZE

Comando manuale (controlla) gioco **"Segui la forma"**

Attività svolta metà classe alla volta, a sua volta divisa in due gruppi.

Scopo del gioco: il coderbot deve ripercorrere il perimetro di varie forme. Si può comunicare con lui solo con semplici istruzioni: avanti, indietro, gira a destra e gira a sinistra (la durata è la durata di un click).

CLASSI QUARTE

Comando programma movimento **"Tabellone numeri"**

Scopo del gioco: il coderbot deve raggiungere i numeri posti sul cartellone utilizzando il programma con blocchetti.

CLASSI QUINTE

Comando programma movimento **"Cody pirata"**

Scopo del gioco: il robot-sottomarino si muove su una scacchiera dove ogni settore ha delle caratteristiche peculiari che determinano le prossime mosse a disposizione del robot, la presenza o meno di ostacoli, mostri e naturalmente del tesoro finale.

Il giocatore deve pilotare il robot dal punto di partenza (fisso) fino al tesoro (anch'esso fisso e noto) tramite un programma formato da un numero limitato di mosse. L'eventuale errore nel percorso del robot (ad esempio la collisione con ostacoli, o il non rispetto delle mosse possibili) comporta il riposizionamento del robot alla partenza, o il termine della partita.