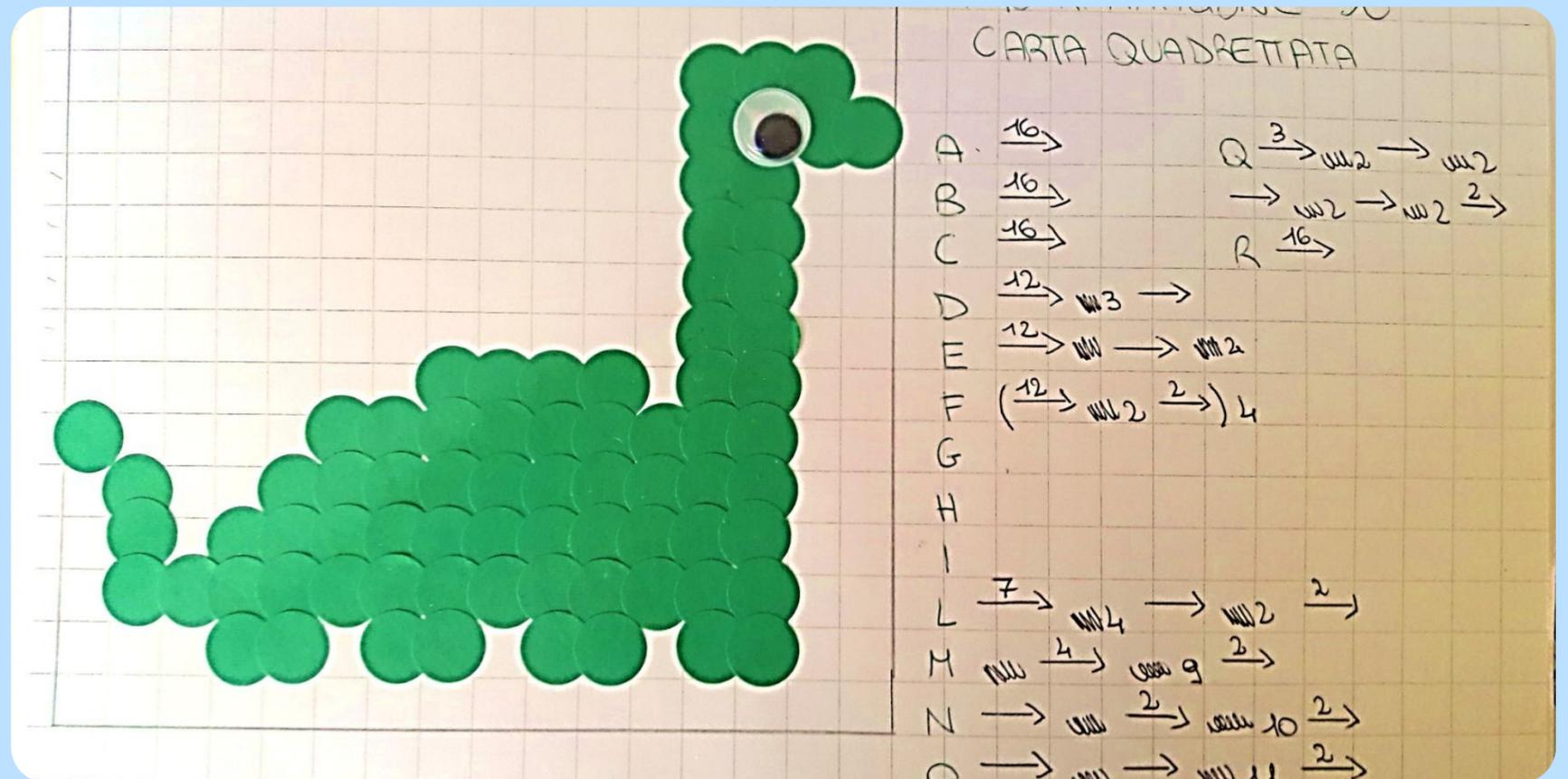


Robotica educativa

Debora Niutta - Mirta Comerlati - Agnese Tombesi

Coding per te



Istruzioni per attività di coding

In ogni cartella troverete dei file con il nome del relativo disegno. In particolare avrete a disposizione:

- Un file “docente” nel quale è presente il disegno ed il relativo codice che sarà utile all’insegnante per controllare la validità del lavoro svolto dallo studente.
- Un file “Pixel art,” per mezzo del quale lo studente che eseguirà il codice otterrà il disegno.
- Un file “Coding,” per mezzo del quale lo studente, partendo dal disegno dato, dovrà scrivere il codice appropriato.



Istruzioni per attività di coding

Ogni file potrà essere utilizzato direttamente sul pc con il programma Word, colorando le caselle con il secchiello nel caso del file “Pixel Art”, oppure scrivendo il codice direttamente nella griglia predisposta.

I file possono essere anche stampati e completati a mano utilizzando colori o bollini adesivi.

Vengono inoltre proposte delle griglie “pulite” in modo che lo studente possa sperimentare la doppia

modalità di creatore di immagini o creatore di codici utilizzando tutta la sua fantasia ed inventiva.



Istruzioni per attività di coding

IMPORTANTE!

Per convenzione, quando si inizia un lavoro di coding/pixel art, si inizia sempre dalla prima casella in alto a sinistra (come il senso di lettura). Si finisce di lavorare sulla prima riga della tabella e poi si passa a quella sotto, iniziando sempre da sinistra.



Alcuni ringraziamenti speciali

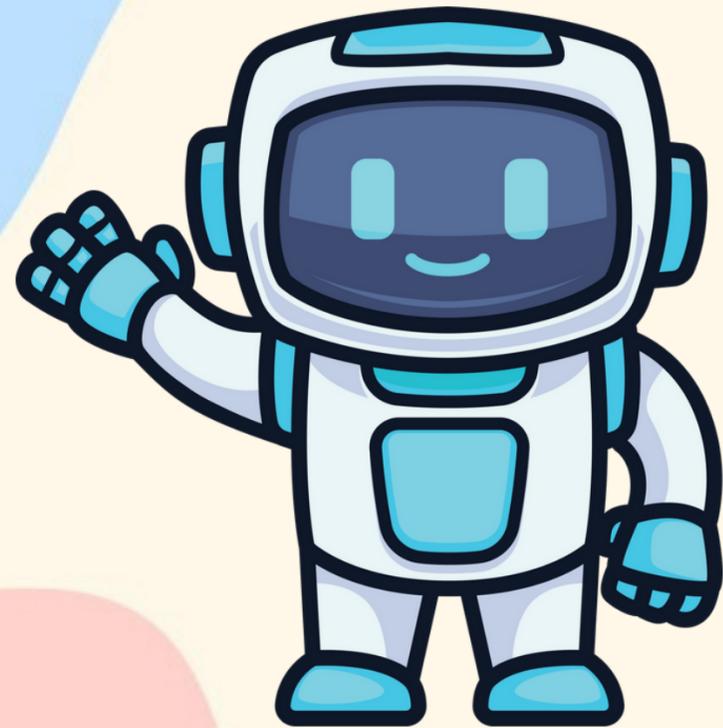
Referenti del progetto

Prof.ssa Comerlati Mirta
mirtafulvia8@gmail.com

Ins. Giorgi Francesca
francesca174@gmail.com

Ringraziamo il Prof. Saladini Paolo per i consigli
informatici.





Grazie per la vostra
attenzione!

Debora Niutta - Mirta Comerlati - Agnese Tombesi