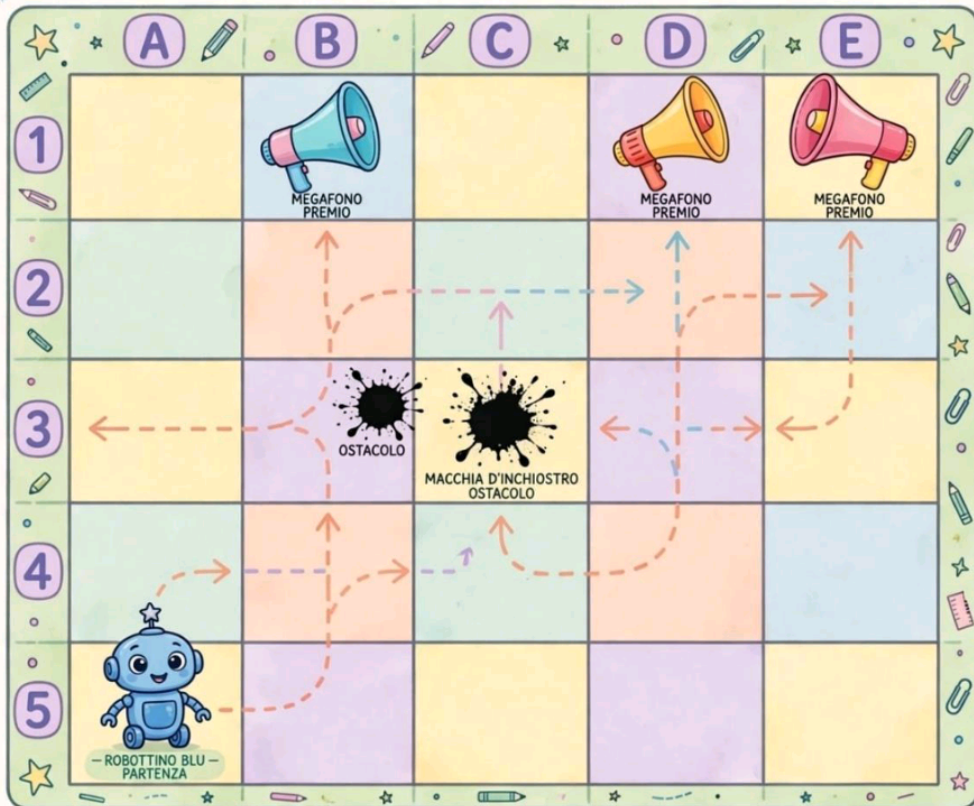


SCACCHIERA CODYROBY 5x5

Laboratorio Unplugged • Pensiero Computazionale • Esempio di Percorso



LEGENDA:



Robottino blu
= PARTENZA - è qui
che inizia il percorso



Macchia d'inchiostro
= OSTACOLO -
non si può passare,
bisogna aggirare!



Megafono
= PREMIO -
obiettivo da
raggiungere!



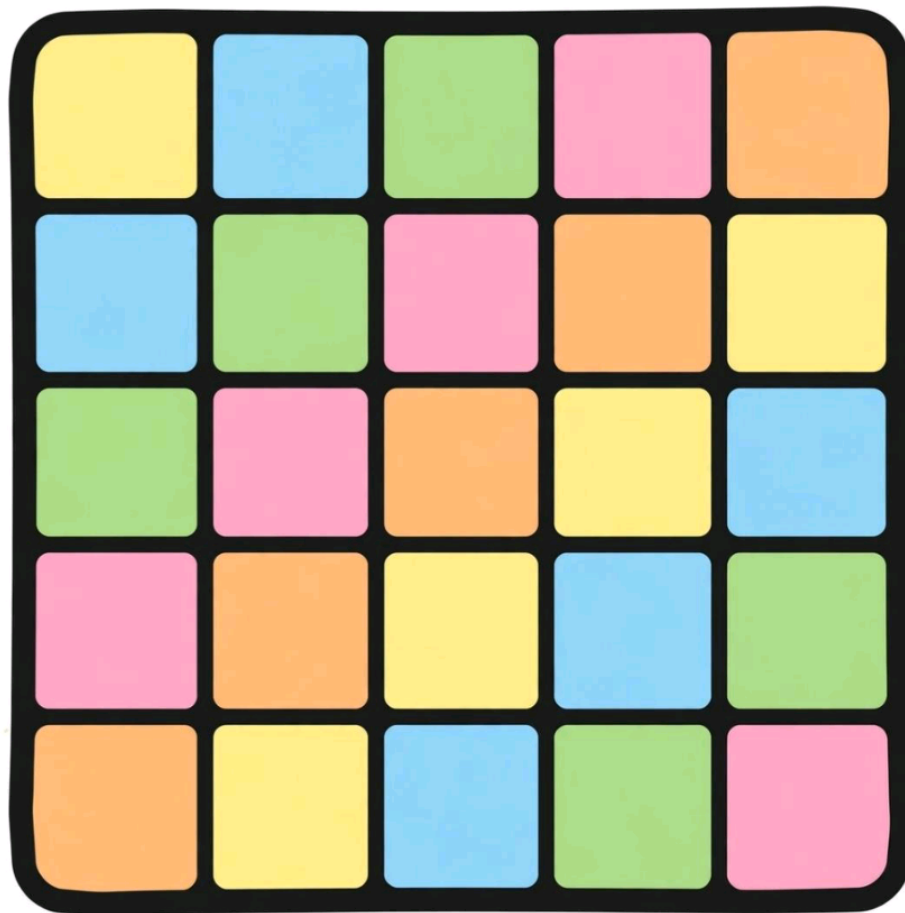
Frecce =
PERCORSO -
segui le frecce per
muovere il robot

CODING SENZA COMPUTER
Attività pratica per imparare
a programmare

OBIETTIVO: Aiuta il robottino blu a raccogliere i 3 megafoni evitando le macchie d'inchiostro!
Segui il percorso con le frecce per programmare il tragitto.

La voce della scuola

La voce della scuola



La voce della scuola

La voce della scuola



Sez. 2 bis

Sez.3



Sez. 4



Sez. 5



Sez. 6

