



Metodo di programmazione unplugged che offri blocchi di programmazione visuale per descrivere il percorso seguire all'interno di una stanza, in un palazzo, i un quartiere o su una mappa per raggiungere una destinazione

Questa non è una presentazione, ma una libreria di blocchi da stampare e ritagliare o da comporre direttamente sui queste pagine utilizzate come fogli di lavoro

Il metodo è stato applicato per la prima volta al MIUR il 14 ottobre 2015 con un gruppo di bambini di V elementare che hanno programmato il percorso fino alla Sala Comunicazione



CodyWay - azioni elementari

fai un passo avanti

Spostati avanti di un passo

sali uno scalino

Sali di uno scalino davanti a te

scendi uno scalino

Scendi di uno scalino davanti a te

girati a sinistra

Girati alla tua sinistra di 90 gradi senza spostarti

girati a destra

Girati alla tua destra di 90 gradi senza spostarti

girati verso



Girati verso il target indicato senza spostarti

entra

Entra nella stanza di fronte a te attraversando l'ingresso

esci

Esci dalla stanza attraversando la porta di fronte a te

premi tasto



Premi il tasto indicato

CodyWay - controlli

ripeti per **volte**

Ripeti i blocchi qui in mezzo per il numero di volte indicato

ripeti finché

Ripeti fintanto che si verifica la condizione indicata

ripeti fino a

Ripeti fino a quando raggiungi il target indicato

se

allora

Esegui se si verifica la condizione indicata

se invece

allora

Esegui se non si verifica la condizione precedente
ma si verifica la condizione indicata

altrimenti

Esegui se non si verifica nessuna delle condizioni precedenti

aspetta **secondi**

Attendi il numero di secondi indicato

CodyWay - situazioni e azioni complesse

quando vuoi andare in

Blocco che specifica la condizione di esecuzione dei blocchi sottostanti

definisci

vai avanti fino a **colore**

Blocco di definizione di un'azione complessa

ripeti fino a **colore**

Ripeti fino al raggiungimento del target indicato dal parametro "colore"

vai avanti fino a

Azione complessa: Vai avanti fino al target di colore specificato

definisci

vai in ascensore al **piano**

Blocco di definizione di un'azione complessa

premi tasto **piano**

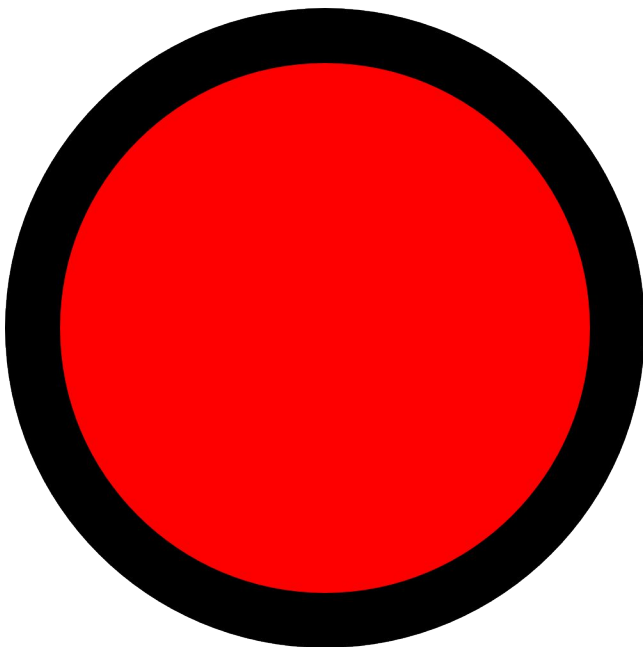
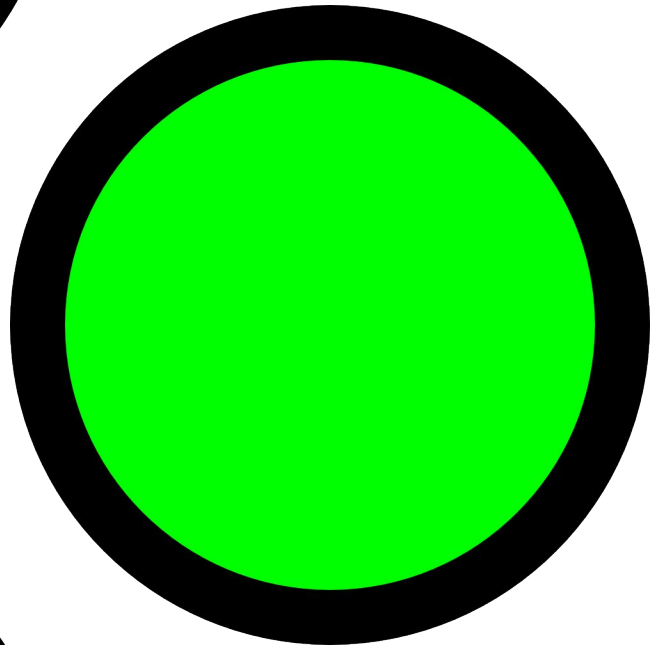
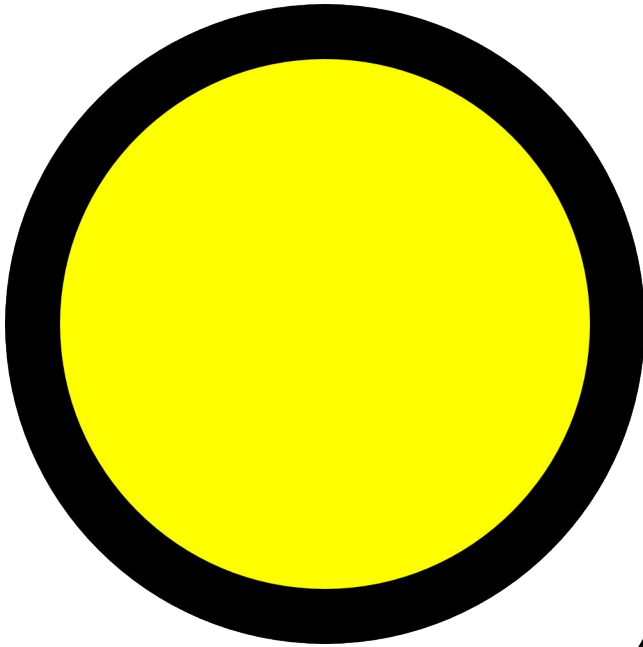
Premi il tasto corrispondente al parametro "piano"

vai in ascensore al

Azione complessa: vai in ascensore fino al piano specificato

CodyWay - target

Target colorati da attaccare su muri o pavimenti per spezzare il percorso in tratti omogenei (tipicamente rettilinei), per indicare punti di decisione, o per indicare la direzione da prendere ad un bivio



CodyWay - blocchi vuoti da personalizzare

Usa queste immagini per inventare nuovi blocchi elementari o complessi, con o senza parametri



Nuova azione elementare senza parametro



Nuova azione elementare con parametro



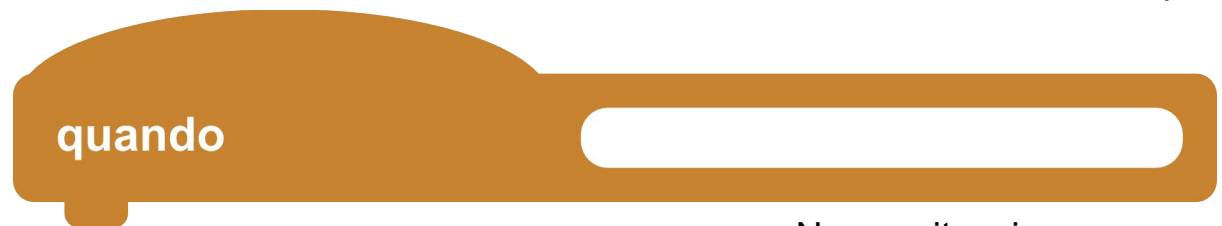
Nuova azione complessa senza parametro



Nuova azione complessa con parametro



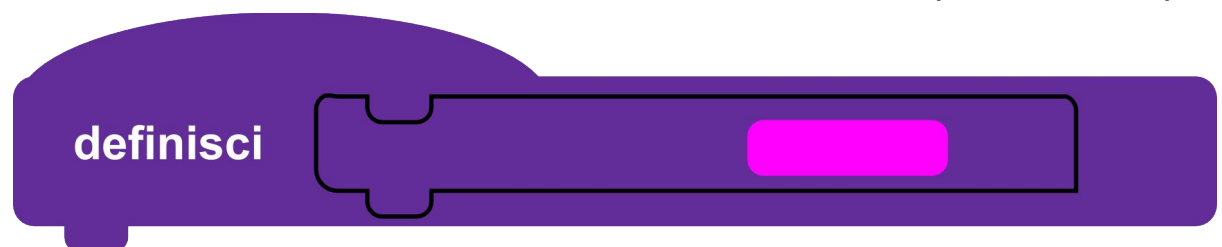
Nuova situazione senza parametro



Nuova situazione con parametro



Definizione nuova azione complessa senza parametro



Definizione nuova azione complessa con parametro

quando vuoi andare in

Usa questo foglio per comporre il tuo programma:

1. Elimina questo testo o trascinalo fuori dalla pagina
2. Usa una casella di testo per indicare dove vuoi andare
3. Copia e incolla i blocchi che trovi ai lati del foglio per comporre il programma
4. Se usi le azioni complesse (blu) devi definirle in un'altra pagina

CodyWay - foglio di progetto

definisci

vai avanti fino a

colore

Usa questo foglio per definire l'azione complessa "vai avanti fino al target del colore indicato" in termini di blocchi elementari:

1. Elimina questo testo o trascinalo fuori dalla pagina
2. Usa una casella di testo per indicare dove vuoi andare
3. Copia e incolla i blocchi che trovi ai lati del foglio per comporre il programma

definisci

vai in ascensore al **piano**

Usa questo foglio per definire l'azione complessa "vai in ascensore fino al piano indicato" in termini di blocchi elementari:

1. Elimina questo testo o trascinalo fuori dalla pagina
2. Usa una casella di testo per indicare dove vuoi andare
3. Copia e incolla i blocchi che trovi ai lati del foglio per comporre il programma

quando vuoi andare in **Sala COMUNICAZIONE**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a sinistra

vai avanti fino a **GIALLO**

girati verso **ROSSO**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati verso **ROSSO**

ripeti per **8** volte

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a sinistra

girati verso **ROSSO**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati verso **ROSSO**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a destra

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a destra

entra

CodyWay - Esempio definizione avanti



quando vuoi andare in **Sala COMUNICAZIONE**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a sinistra

vai avanti fino a **GIALLO**

girati verso **ROSSO**

vai avanti fino a **GIALLO**

vai in ascensore al **2**

vai avanti fino a **GIALLO**

girati verso **ROSSO**

vai avanti fino a **GIALLO**

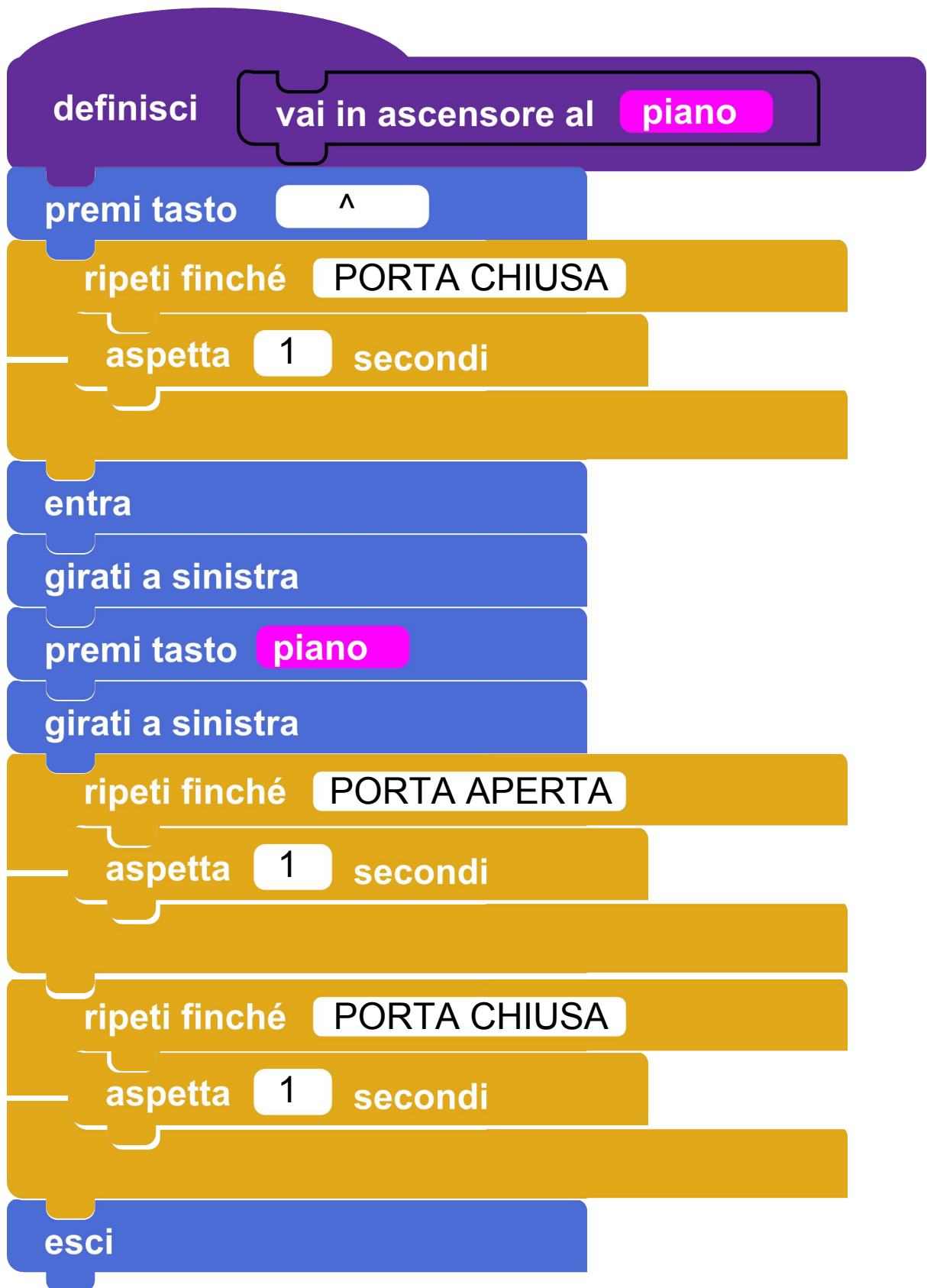
girati a destra

vai avanti fino a **GIALLO**

girati a destra

entra

CodyWay - esempio definizione ascensore





CONTINUA ...

... CONTINUA

girati verso ROSSO

vai avanti fino a GIALLO

girati a destra

vai avanti fino a GIALLO

girati a destra

entra