

CODING EVOLUTION:

OZOBOT

I ragazzi delle classi terze e quinte, della nostra scuola, hanno aderito ad un progetto educativo



sulla programmazione informatica, proposto dal Centro Commerciale “Monferrato Shopping Center”. Il progetto, oltre a comunicare i

fondamenti del pensiero computazionale e della programmazione informatica nei giovani studenti,



incentiva la curiosità e il pensiero della scoperta, indispensabili per migliorare l'apprendimento autonomo.



Gli alunni hanno avuto la possibilità di familiarizzare con il coding attraverso la piattaforma educativa Ozobot.

Gli incontri, svolti a scuola, hanno permesso ai bambini di programmare un piccolo robot attraverso l'uso di semplici materiali scolastici

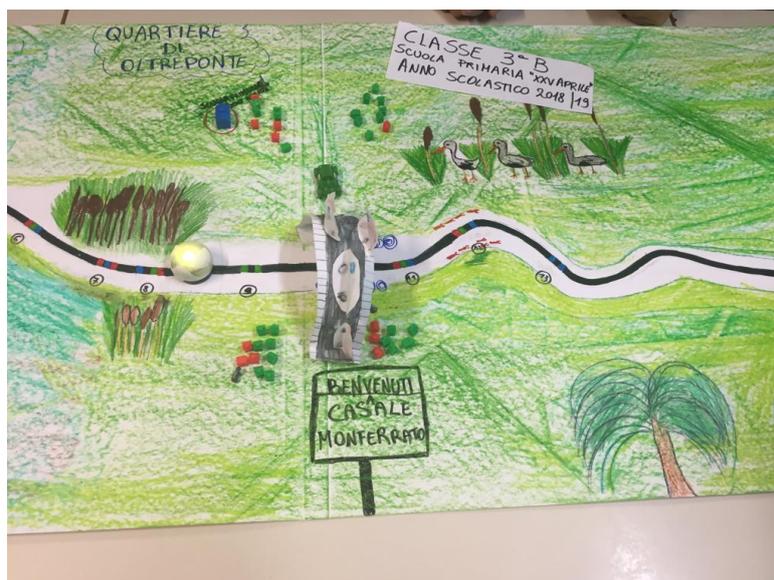


e un'applicazione per tablet e hanno avuto la possibilità, nei vari incontri, di prendere confidenza con il robot programmabile Ozobot

Bit 2.0, pensato per il coding e la robotica educativa.

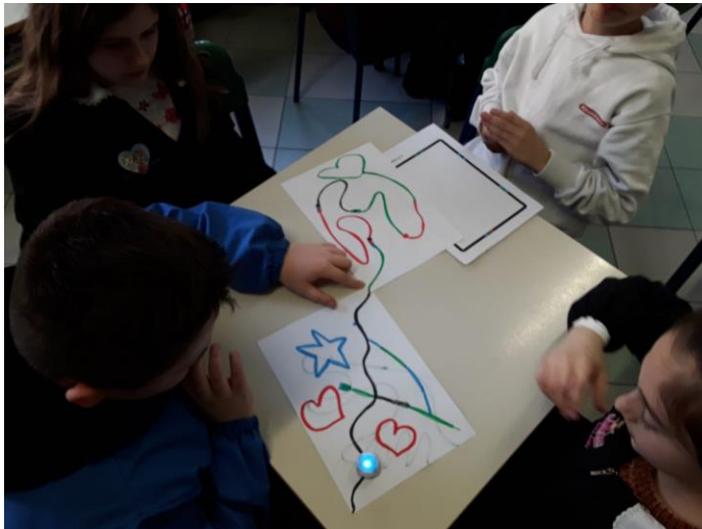


I ragazzi hanno scoperto come far muovere Ozobot lungo percorsi colorati, su carta o superfici digitali. Attraverso sensori ottici,



il robot programmato con OzoBlockly (molto simile a Scratch Junior) segue le linee, riconosce i colori e può eseguire fino a mille comandi diversi.

Ad ogni segmento colorato del percorso corrisponde un preciso comportamento del robot (direzione, velocità, movimenti).



Prima di programmare ogni percorso i bambini provavano, a piccoli gruppi, a pensare e realizzare su di sé il percorso che poi avrebbero fatto fare al loro “amico” Ozobot.

Programmare Ozobot è stato molto divertente e coinvolgente.

Adesso ogni classe è impegnata nella realizzazione di un cartellone sul quale verrà elaborato il proprio percorso di Ozobot, gli alunni daranno sfogo alla propria fantasia sia per quanto riguarda il tema che la realizzazione grafica.

L'undici maggio, i lavori prodotti dalle singole classi saranno premiati, se ritenuti meritevoli, in un pomeriggio di festa presso il Centro Commerciale al quale tutti sono invitati.

