

corso 1-4 età 5/7 anni	
lezione 1 . HAPPY MAPS (unplugged)	
Obiettivi	. sequenza di movimenti per muovere il personaggio (Flurb) intorno ad una mappa •Disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato.vedere dove il personaggio andrà dandogli una lista di passi.
Tematica	algoritmo
esercitazione	collaborazione problem solving
Lezione 2 : Move it, Move it (unplugged)	
Obiettivi	Riconoscere situazioni in cui si possono creare programmi per completare l'attività
	• Prevedere i movimenti necessari per condurre il compagno di squadra dall'inizio alla fine del percorso .
	• convertire movimenti in simboli .
	• accostare l' algoritmo al programma .
ESERCITAZIONE	algoritmo
	Collaborazione, Problem Solving
Lezione 3: Jigsaw - Learn to Drag and Drop	
Objectives •	usare il mouse per inserire informazioni in un computer.
	. applicare la tecnica del pair programmino (driver e navigator)
	• usare il “pair programming” per completare attività di collaborazione con o senza un computer.
	• Identificare situazioni in cui le regole di programmazione a coppia non sono seguite.
	• mettere pezzi di puzzle nel giusto ordine.
Tematica affrontata	Computing Practice e Programmazione
esercitazione	Collaborazione, Problem Solving

corso 1-4 età 5/7 anni	
Lezione 4: labirinto – sequenze	. movimento espresso come una serie di comandi. • comandi di movimento in ordine come passaggi sequenziali in un programma. • Rappresenta un algoritmo come un programma per computer. • Contare il numero di volte che deve essere eseguita un'azione e rappresentarla come istruzioni di un programma. (ripeti n volte vai avanti)
temi	Computing Practice e programmazione
esercitazione	Problem solving
lezione 5: labirinto - Debugging	
Obiettivi	. Prevedere dove un programma fallirà.
	• Modifica di un programma esistente per risolvere gli errori
	• Identificare un algoritmo che ha esito negativo quando i passaggi non funzionano.
Tematica affrontata	Computing Practice e programmazione
esercitazione	Problem Solving, tenacia.
Lesson 6: Real Life Algorithms – Plant a Seed (unplugged)	
Obiettivi	nominare varie attività che costituiscono la giornata
	• scomporre un'attività grande in una serie di eventi più piccoli.
	• ordinare in una sequenza logica gli avvenimenti.
Tematica	algoritmo
pratica	Problem solving, Collaborazione
Lesson 7: Bee - Sequence	
obiettivi	esprimere i movimenti come una serie di comandi
	• Ordinare comandi di movimento come passaggi sequenziali di un programma. • Rappresentare un algoritmo come un programma per computer. • Convertire un intero nella quantità equivalente di singoli blocchi. • Distinguere tra fiori e nidi d'ape. • Esprimere i rapporti tra fiori, nettare, favi, e miele.
Tematica	Computing Practice e Programmazione
Pratica	Problem Solving

corso 1-4 età 5/7 anni	
Lezione 8: Artista - Sequenze	
OBIETTIVO •	creare un programma che completa un'immagine usando passi in sequenza.
	• Selezionare un argomento per un determinato comando
	• Scegliere i blocchi appropriati per disegnare le immagini con linee non continue.
Tematica	Computing Practice e programmazione
Pratica	Problem Solving
Lezione 9: Building a Foundation (unplugged)	
Objectives	passaggi Outline per completare una sfida di ingegneria strutturale.
	Prevedere e discutere potenziali problemi nella creazione della struttura
	• Costruire una struttura basata su una programmazione di squadra.
	• Rivedere entrambi i piani e la struttura fino a quando non soddisfano la gara.
Tematica	algoritmo
Pratica	Creatività, Collaborazione, Problem Solving, tenacia
Lesson 10: Artist - Shapes	
Obiettivi	• creare un programma per disegnare una figura usando blocchi di codice.
	• spiegare la differenza tra quadrato e rettangolo usando i blocchi di comandi ed evidenziare le differenti forme
	. confrontare la posizione dei diversi oggetti usando i domini sotto-sopra-voicino a
	• identificare correttamente le forme indipendentemente dalla loro dimensione.
Tematica affrontata	Computing Practice e Programmazione

corso 1-4 età 5/7 anni	
ESERCITAZIONE	Problem Solving, creatività
Lezione 11: Spelling Bee	Disporre comandi di movimento sequenziale per cercare e individuare le parole da utilizzare all'interno di una griglia di lettere.
obiettivo •	esercitarsi nell'ortografia
Tematica	Computing Practice e programmazione
ESERCITAZIONE	Problem Solving
Lesson 12: Getting Loopy (Unplugged)	
Objectives	• ripetere azioni iniziate da un istruttore.
	• tradurre una immagine programmata in un movimento "live-action".
	• Convertire una serie di azioni multiple in un singolo loop. (ripeti per sempre...)
Tematica	astrazione
Pratica	Creatività, Collaborazione, Problem Solving
Lesson 13: Labirinto - Loops - ripetizione	
obiettivo	• Identificare i vantaggi di utilizzare una struttura ad anello invece di una ripetizione manuale.
	• Creare un programma per un determinato compito che ripeta sempre un singolo comando.
	• Suddividere una lunga sequenza di istruzioni nella minore sequenza ripetibile possibile.
	• Creare un programma per un determinato compito che ripeta sempre una sequenza di comandi.
	• Impiegare una combinazione di comandi sequenziali e ripetizioni per raggiungere la fine di un labirinto.
Tematica	Computing Practice e programmazione
Pratica	Problem Solving
Lezione 14: Ape - Loops	
obiettivi	• Scrivere un programma per fare un determinato compito che ripeta all'infinito un singolo comando.
	• Identificare quando un loop può essere utilizzato per semplificare un'azione ripetitiva.
	• Impiegare una combinazione di comandi sequenziali e di ripetizione per far muovere ed eseguire azioni.
tema	Computing Practice e programmazione

corso 1-4 età 5/7 anni	
pratica	Problem solving
Lezione 15: The Big Event (unplugged)	
Obiettivi	• comando Ripetere dato da un istruttore.
	• Riconoscere le azioni del docente come segnali per avviare comandi.
	• esercitati a distinguere azioni predefinite ed eventi guidati.
tema	algoritmo
Pratica	Creatività, Collaborazione, comunicazione
Lezione 16: Play Lab – crea una storia	
obiettivo	• Identificare le azioni che sono correlate a eventi di input.
	• Creare un cartone animato- storia interattiva utilizzando sequenze, loop, e eventhandlers.
	• Condividere un artefatto creativo con altri studenti.
Themes	Computing Practice e programmazione
Practices	Creatività, comunicazione
Lezione 17: Going Places Safely (unplugged)	
Objectives	• capire che essere sicuri quando si visitano siti web è simile a rimanere al sicuro nella vita reale.
	• Imparare a riconoscere i siti web che sono adatti a noi e che si possono visitare in tranquillità. (parental controll)
	• Riconoscere il tipo di informazioni privato.
	• Capire che non devo mai dare informazioni private su Internet.
	• Impara a creare nomi utente efficaci che proteggano le nostre informazioni.
tema	Community Global e impatto etico
pratica	Comunicazione , Problem Solving