

Nell'ambito del



CodyMaze in Piazza Maggiore

Impara a pensare come un programmatore divertendoti in piazza!

Sabato 6 novembre 2021 ore 10:00 – 13:00

Piazza Maggiore - Bologna



CodyMaze è un gioco da piazza, un labirinto virtuale nel mondo reale che promuove lo sviluppo del pensiero computazionale. I giocatori si muovono su una scacchiera 5 x 5 orientata secondo i punti cardinali le cui caselle contengono dei QRcode. Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un'app dedicata per smartphone/tablet. Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni dell'app e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione. Al termine del gioco l'app rilascia un attestato nominale di completamento del Codymaze.

L'iniziativa è rivolta alle studentesse e agli studenti della scuola secondaria di primo grado, a partire dagli 11 anni.

È richiesta l'iscrizione da parte dei genitori per le scuole che non hanno lezione il sabato, da parte dei docenti per le scuole che hanno lezione il sabato.

Modulo di iscrizione su: <https://www.schoolmakerday.it/codymaze-in-piazza-maggiore> oppure scansiona il QRCode a destra



Per informazioni: info@belluzzifioravanti.it oppure makers@schoolmakerday.it

CodyMaze in Piazza Maggiore è organizzato da IIS Belluzzi-Fioravanti

Il progetto è rilasciato da IIS Belluzzi-Fioravanti con licenza CC-BY-SA derivata da CC-BY-SA Alessandro Bogliolo, Università di Urbino <http://codemooc.org/codymaze/>

