



Anno scolastico:
2023-2024

Nell'ambito delle attività di innovazione del progetto "Metodologie didattiche innovative" del MIM, sabato 4 novembre si è svolta un'attività di apprendimento ludico, **Cody Maze**, con valenza didattica nell'ambito delle **discipline STEM**, coerentemente con le finalità del progetto ministeriale.

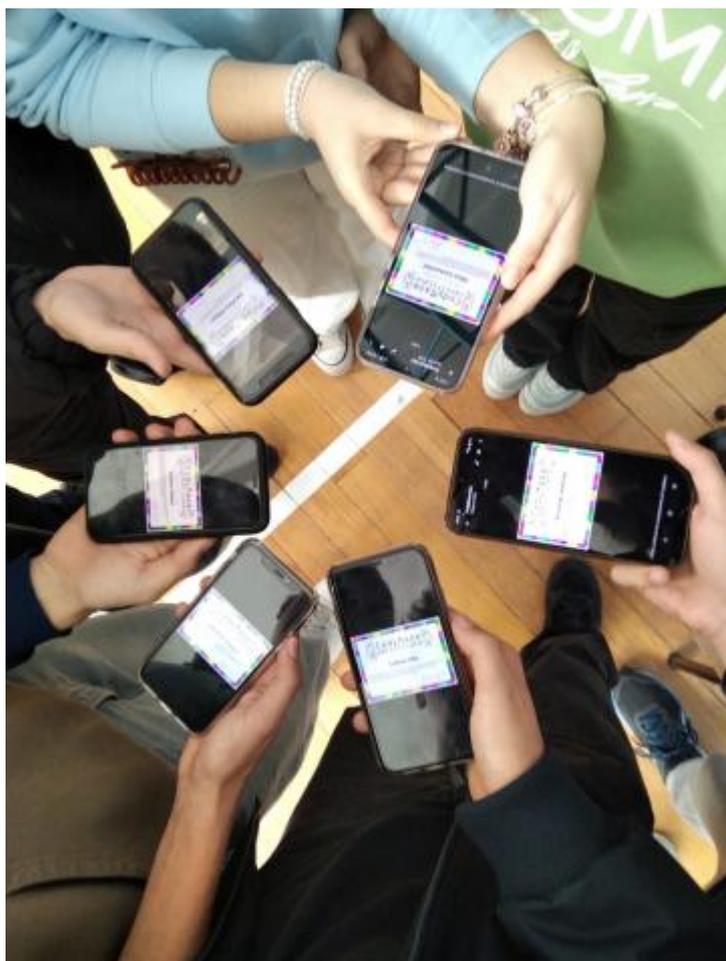
L'attività ha coinvolto numerose classi che si sono messe in gioco per apprendere a classi aperte le basi del pensiero computazionale.

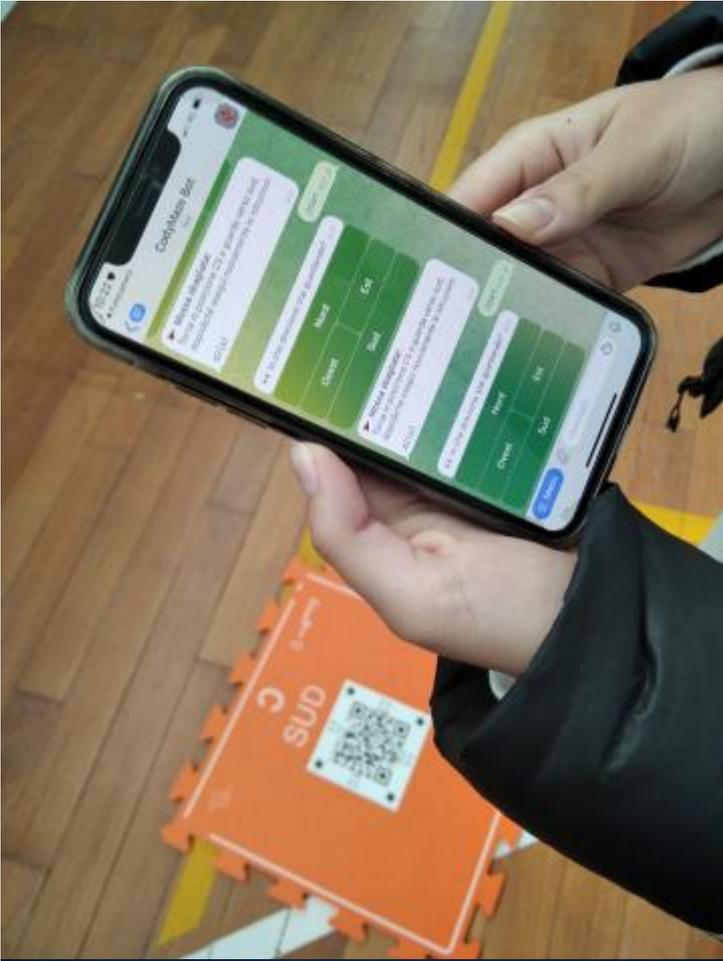
Che cos'è CodyMaze?

Si tratta di un labirinto virtuale nel mondo reale. I partecipanti si muovono su una scacchiera 5 x 5 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 bot Telegram chiamato @codymazebot. Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni del bot e scansiona il QR Code 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, offrendo un'esperienza equivalente al labirinto classico dell'hour of code, ma diversa di volta in volta e giocata fisicamente. Al termine del gioco il bot Telegram ha rilasciato un attestato nominale di completamento che riporta l'elenco dei costrutti di programmazione sperimentati durante il gioco.

Si può prendere divertendosi?

La risposta che hanno fornito gli studenti e le studentesse al termine dell'attività è stata positiva.

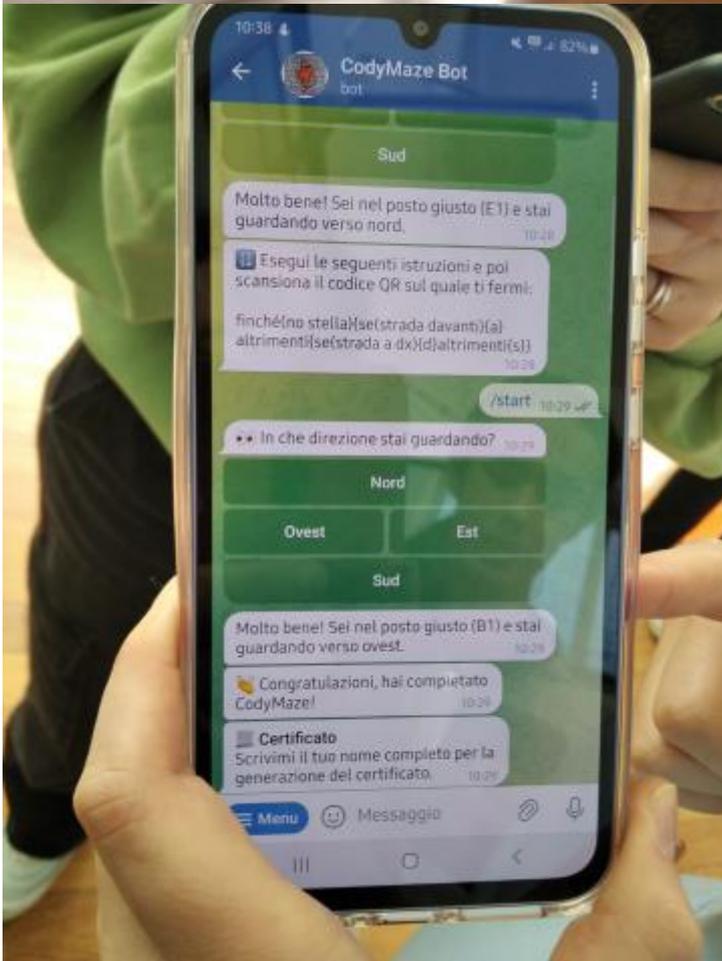














Indicizzazione Robots:

SI

Sedi:

- [Sede Centrale](#)
- [Sede Associata S.Giovanni al Natisone](#)

Scadenza:

2023-12-22 00:00:00

Contenuto in:

- [News](#)

Inviato da Favaro Antonella il Ven, 22/12/2023 - 12:34

Source URL (modified on 22/12/2023 - 12:34):

<https://web.malignani.ud.it/comunicazioni/news/apprendimento-ludico-con-codymaze>