

# Coding

La settimana EU del CODING!!!

Ormai da 3 anni sperimentiamo i percorsi di coding sulla piattaforma CODE.ORG. Ci piace molto, ci divertiamo, ci suggeriamo le strategie per superare i vari livelli e quest'anno possiamo accedere con il nostro codice anche da casa.

Quest'anno per la settimana del CODING noi della classe 5 C abbiamo sperimentato un'attività UNPLUGGED, ovvero una cosa più concreta e molto artistica!!

Siamo partiti da un'idea che ci ha suggerito la maestra di italiano e tecnologia, Cristina, perché a noi piaceva creare oggetti con i PYSSLA; poi abbiamo aggiunto le idee della maestra di matematica Silvana, che è una vera appassionata di cornicette e disegni PIXEL sui nostri quaderni di matematica.

Così è nato il progetto FROM PYSSLA TO CODING!

I PYSSLA sono perline colorate che possono essere stirate e si fondono insieme. Ecco gli step.

## STEP 1

Divisi a gruppi abbiamo creato la nostra immagine da realizzare con i PYSSLA, utilizzando fogli a quadretti ed ispirandoci da immagini cercate sul web e proiettate con la LIM.



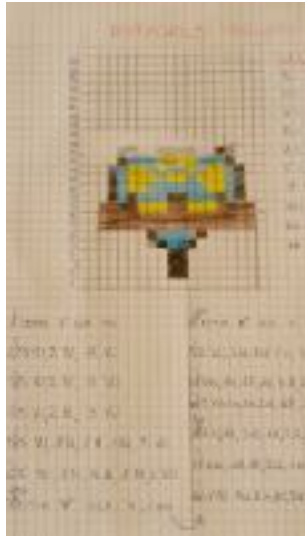
## STEP 2

Abbiamo realizzato la nostra opera PYSSLA e l'abbiamo data alla maestra perché la stirasse e creasse delle immagini 3D.



## STEP 3

Abbiamo scambiato la nostra immagine con quella degli altri gruppi. Ogni gruppo doveva estrapolare il codice di quella figura. Cioè abbiamo usato un foglio a quadretti, abbiamo diviso le righe in orizzontale, abbiamo appoggiato la figura sul foglio e poi abbiamo scritto le indicazioni per la sua realizzazione sul foglio 2D. Ad esempio: riga 4 : 2 q. bianchi, 3 q. rossi, 5 q. gialli, 3 q. rossi, 4 q. bianchi e così via.....



#### STEP 4

Ognuno di noi ha realizzato il disegno seguendo le istruzioni.

#### STEP 5

Abbiamo preparato un fantasmino PYSSLA per ogni compagno, copiando un disegno semplice dalla LIM, lo abbiamo scambiato con gli altri compagni e siamo tornati a casa con il dono!!

