



<b>Titolo</b>	<b>Livello 1 - Codey Rocky e le emozioni</b>
<b>A chi è rivolto</b>	6 - 7 anni
<b>Durata</b>	2 h
<b>Modalità</b>	In presenza
<b>Descrizione</b>	Anche i robot possono provare emozioni? Questo è un workshop di robotica per i più piccoli, che utilizza una programmazione basilare all'interno di un percorso sulle emozioni.
<b>Obiettivi</b>	1- Introdurre al pensiero logico e alla programmazione. 2- Introduzione alla robotica in modo simpatico/empatico.
<b>Noi mettiamo a disposizione</b>	CodeyRocky
<b>Materiali che deve avere la scuola</b>	Aula con LIM e portatili/chromebook per far lavorare gli studenti a coppie

<b><u>Titolo</u></b>	<b>Livello 2 - Le challenge di Codey Rocky</b>
<b>A chi è rivolto</b>	8 - 10
<b>Durata</b>	3 h
<b>Modalità</b>	In presenza
<b>Descrizione</b>	Un workshop che, pur non richiedendo necessariamente esperienze pregresse di coding, porta all'esplorazione del codice a blocchi e della logica di programmazione tramite delle "challenge", o sfide, che dovranno essere completate dai partecipanti entro un determinato tempo.
<b>Obiettivi</b>	<p>1- Lavorare assieme e ottimizzare i tempi.</p> <p>2- Stimolare le capacità di problem solving.</p> <p>3- Prendere confidenza con le piattaforma di programmazione ed il codice a blocchi</p>
<b>Noi mettiamo a disposizione</b>	CodeyRocky
<b>Materiali che deve avere la scuola</b>	Aula con LIM e portatili/chromebook per far lavorare gli studenti a coppie

<b><u>Titolo</u></b>	<b>Livello 3 - CodeyRocky interattivo</b>
<b>A chi è rivolto</b>	Dagli 11 anni in su - con una esperienza di coding a blocchi pregressa (anche con Scratch o simili)
<b>Durata</b>	4 h
<b>Modalità</b>	In presenza
<b>Descrizione</b>	Workshop di programmazione di interazioni. L'obiettivo è arrivare a programmare delle interazioni tra il robot, quindi nel mondo fisico, e lo stage di programmazione con degli sprite, nel mondo digitale.
<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1- Comprendere i concetti di input e output e di causalità.</li> <li>2- Sviluppare abilità di progettazione e problem solving.</li> <li>3- Comprendere il concetto di "interattività" di un sistema.</li> </ul>
<b>Noi mettiamo a disposizione</b>	CodeyRocky
<b>Materiali che deve avere la scuola</b>	Aula con LIM e portatili/chromebook per far lavorare gli studenti a coppie