

 Creatori

Inventori  

Esploratori

ha completato con entusiasmo i livelli:

Si certifica che

Diploma di Programmatore



Piccoli Programmatori

Corso di coding dai 5 ai 14 anni.
Prima si gioca, poi si programma.

Se trovi questo passaporto, riportalo a:



Firma

- Provo, e se non funziona riprovo.
- Un bug è un mistero da risolvere, non un errore mio.
- Chiedo aiuto quando mi serve: va benissimo!
- Aiuto gli altri senza fare al posto loro.

il patto del programmatore

La cosa che mi piace di più

How ... anti

Mi chiamo

Incolla qui la tua foto
oppure disegna te stesso
mentre programmi!

Chi sono

Piccoli Programmatori



Passaporto del Programmatore

Nome

Gruppo

Rilasciato il

Disegna Roby, o il robot che vorresti inventare.

Il mio robot

Il mio dizionario

Le parole dei programmatori

Programma	Un programma è una lista di istruzioni per il computer.
Algoritmo	Un algoritmo è la lista dei passi per risolvere un problema.
Sequenza	Una sequenza è una fila di istruzioni, una dopo l'altra. L'ordine conta.
Bug	Un bug è un errore nel programma.
Debug	Fare debug vuol dire cercare il bug e correggerlo.
Ciclo	Un ciclo ripete le stesse istruzioni più volte.
Evento	Un evento è una cosa che succede e fa partire il programma.
Condizione	Con una condizione si sceglie: se succede questo, allora fai quello.
Variabile	Una variabile è una scatola con un nome, che ricorda un valore.
Funzione	Una funzione è un gruppo di istruzioni con un nome.
Bit	Un bit è l'informazione più piccola: 0 oppure 1.

☐ Vedere un timer

☐ Un angolo tranquillo

☐ Stare vicino all'educatore

☐ Stare vicino alla porta

☐ Sapere prima cosa faremo

☐ Avere più tempo

☐ Avere i passi scritti su un foglio

☐ Tenere qualcosa in mano

☐ Lavorare da solo

☐ Lavorare in coppia

☐ Fare pause per muovermi

☐ Usare le cuffie quando c'è rumore

Da compilare a casa, insieme a un adulto. Segna tutto quello che vale per te: non ci sono risposte sbagliate.

Cosa mi aiuta

Come funziona un incontro

Ogni volta succede tutto in questo ordine. Prima di ogni cambio, l'educatore avvisa.

1



Gioco di riscaldamento
Un gioco con il corpo o con le carte, senza computer.

2



La sfida del giorno
Vediamo cosa costruiremo oggi.

3



Costruisco
Lavoro con un compagno, o da solo se preferisco. Ci si scambia il mouse.

4



Mostra e racconta
Chi vuole mostra cosa ha fatto. Poi il timbro sul passaporto!

 **Ho bisogno di aiuto:** mostro la carta o alzo la mano.

 **Mi serve una pausa:** posso usare un biglietto pausa.

incollo qui

incollo qui

incollo qui

incollo qui

incollo qui

incollo qui

I miei badge (continua)

Quanti ne hai? _____ su 18

I miei progetti

Disegna o descrivi il progetto finale di ogni livello.



Esploratori: La mia storia animata

Si chiama _____



Inventori: Il mio videogioco

Si chiama _____



Creatori: Il mio progetto

Si chiama _____



Livello 2: Inventori

8-10 anni · un timbro per ogni incontro

Incontro 10 · Progetto finale
★ Il mio videogioco

Incontro 9
La micro:bit

Incontro 8
Algoritmi

Incontro 7
Nemici a sorpresa

Incontro 6
Il quiz (messaggi)

Incontro 5
Acchiappa la mela (variabili)

Incontro 4
Il labirinto (se... allora)

Incontro 3
Insegni il mouse (x e y)

Incontro 2
Il pesce infinito (cicli)

Incontro 1
Il gatto che balla

Livello 1: Esploratori
5-7 anni · un timbro per ogni incontro

Incontro 10 · Progetto finale
★ La mia storia animata

Incontro 9
Storie con più scene

Incontro 8
Personaggi che parlano

Incontro 7
Quando tocco...

Incontro 6
Primi passi in ScratchJr

Incontro 5
Ripeti!

Incontro 4
Caccia al bug

Incontro 3
Roby al tesoro

Incontro 2
Percorsi CodyRoby

Incontro 1
Il robot umano

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

I miei badge
Ogni badge è una nuova abilità. Incollati qui!

I miei badge (continua)

Un badge in ogni cerchio.

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

incolla qui

Ho aiutato un compagno

La festa con le famiglie

Code Week

Una sfida fatta a casa

Il computer impara (IA)

Sicuri in rete: Guardiano della Rete

Missioni speciali
Un timbro per ogni missione fuori dal solito incontro.



Livello 3: Creatori

11–14 anni · un timbro per ogni incontro

Incontro 1
La classifica (liste)

Incontro 2
Le mie funzioni

Incontro 3
Il pappagallo parlante

Incontro 4
Indovina il numero

Incontro 5
Disegni con turtle

Incontro 6
Nomi da supereroe

Incontro 7
Morra cinese

Incontro 8
micro:bit in Python

Incontro 9
La mia pagina web

Incontro 10 · Progetto finale
★ Il mio progetto