



I.C. "CARANO-MAZZINI" Gioia del Colle (BA)  
Anno Scolastico 2018-19

Corso di Formazione su Robotica e Programmazione  
"INTRODUZIONE A LEGO MINDSTORMS EDUCATION EV3"

Relatore: *prof. Nicola Stasi*

**"Una Giornata al Mare"**  
**CON GIOCO INTERATTIVO BEE - BOT**

Progetto Interdisciplinare Scuola Secondaria 1° Grado – Classi 1^  
(Tecnologia - Arte e Immagine - Inglese)





## TABELLONE dato

o da realizzare con caselle da 15 cm.



### Elaborazione e Programmazione Percorso:

Sei in vacanza con la tua famiglia e ti trovi all'interno di un **CAMPEGGIO**.

Al mattino recati nel **COFFEE SHOP** per fare colazione.

Passa dal **GIFT SHOP** per acquistare accessori per la spiaggia e recati AT THE SEASIDE per giocare con la sabbia e fare il bagno.

Prima di pranzare recati alla **TOILET** per lavarti e cambiarti e vai al **FISH&CHIPS**.

Passa dal **TOURIST INFORMATION** e prenota un'escursione pomeridiana, per raggiungere il **FARO** con la **BARCA a VELA**.

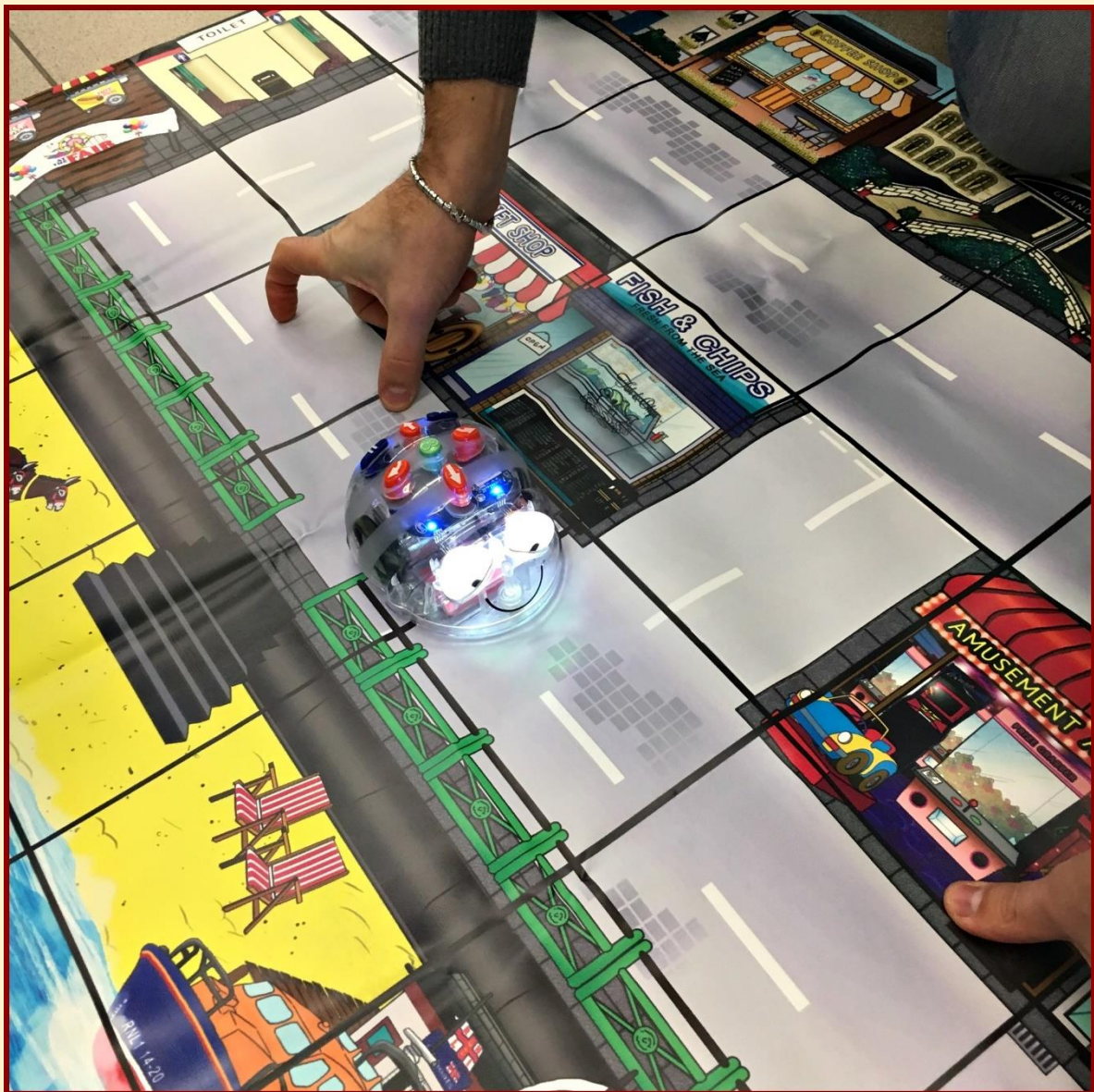
E' ora di rientrare, ma se ancora non ne hai voglia, passa dal **AT THE FAIR**.



### Assegnata la Legenda:

- An               vai avanti per n° volte
- Dn               vai indietro per n° volte
- GSX             gira a sinistra
- GDx             gira a destra

- 1) Scrivi la sequenza necessaria, per completare il percorso della vacanza
- 2) Verifica che la sequenza scritta completi esattamente il percorso



### Tempi:

Minor tempo possibile



## OPZIONE CON GIOCO INTERATTIVO CUBETTO



### - **Esercizio Dato:**

Partendo dal **CAMPEGGIO** con la relativa sequenza, arrivare nel **COFFEE SHOP** (A-D-A-A-A-D-A);

- **Elaborazione e relativa Programmazione di un nuovo Percorso**, per raggiungere una determinata meta a scelta, utilizzando i **blocchi** a disposizione.



IC Carano Mazzini

**Classi:** 1<sup>^</sup>F – 1<sup>^</sup>E

**Docenti:**

Frizzale Francesco - Errede Stefano

Clelia Stasi - Ninni Veneranda - Minervini Rosanna