

## 1° CIRCOLO DIDATTICO "E. DE AMICIS"

Via N. De Roggiero, 56 – 76125 TRANI (BT)  
C.F. 83002530729 – Tel. e Fax 0883.481213 – 0883.482789  
e-mail: [baee172001@istruzione.it](mailto:baee172001@istruzione.it) – [baee172001@pec.istruzione.it](mailto:baee172001@pec.istruzione.it)  
sito web: [www.scuoladeamicistrani.it](http://www.scuoladeamicistrani.it)

### ARRIVA UN'APINA IN 4ª G

Dopo l'annuncio delle maestre dell'arrivo di una sorpresa veramente particolare, tra lo stupore generale, nella classe IV G fa il suo esordio **BeeBot: la simpatica "apina robottina"**.

Ai bambini, divisi in piccoli gruppi, vengono consegnate due "apine". Ognuno fa conoscenza, esplora, guarda, tocca ... e poi gli alunni insieme cercano un nome per le nuove simpatiche amiche.

Parlano, discutono, si confrontano e alla fine le loro scelte ricadono su tre nomi: Billy, Star, Lizzy.

Ora Billy è pronta per partire!

Spostati banchi e sedie i 24 bambini vengono divisi in piccoli gruppi, con il compito di "esplorarla" senza dare alcuna indicazione.

Poi, seduti per terra sul pavimento dell'aula intorno ad un reticolato con caselle di 15 centimetri devono far muovere il robottino Billy per fargli raggiungere le tessere sulle quali è scritto in inglese il nome di alcuni animali ed il loro cibo preferito.



Lo stupore iniziale si mescola presto all'entusiasmo e alla voglia di fare!

Ogni bambino ha modo di programmare e quindi di far muovere Billy.

All'inizio non conoscono il tasto "clear" e quindi i comandi si sommano e il robottino invece di andare da una parte "fa di testa sua"!

Prove e discussioni per capire come si comporta Billy, ipotesi, previsioni e verifiche (problem solving), poi dopo circa 10 minuti quasi tutti hanno capito che:

1. pigiando i pulsanti Billy memorizza i comandi di movimento programmati ma non li esegue;
2. si possono pigiare tanti pulsanti e il robot ricorderà la sequenza;

## 1° CIRCOLO DIDATTICO "E. DE AMICIS"

Via N. De Roggiero, 56 – 76125 TRANI (BT)

C.F. 83002530729 – Tel. e Fax 0883.481213 – 0883.482789

e-mail: [baee17200l@istruzione.it](mailto:baee17200l@istruzione.it) – [baee17200l@pec.istruzione.it](mailto:baee17200l@pec.istruzione.it)

sito web: [www.scuoladeamicistrani.it](http://www.scuoladeamicistrani.it)

3. affinché Billy parta bisogna pigiare il pulsante GO;
4. se si vuole programmare un NUOVO percorso bisogna pigiare il tasto CLEAR;
5. se si clicca PAUSE l'apina sta ferma per la durata di un passo.

Imparate tutte queste cose gli alunni possono iniziare a giocare ai piccoli programmatori!



L' insegnante dà il comando : "Trova la scimmia e indica cosa preferisce mangiare"

I bambini collaborano, confrontando le loro ipotesi, valutando anche l'errore come "risorsa" e non come frustrazione, interagendo tra loro e facendo il "tifo" quando vedono il Bee-bot programmato dai compagni raggiungere la meta.



Gli alunni hanno anche pensato a quanti altri reticolati si possono costruire costruire per le nostre piccole api: quante idee, siamo solo all'inizio!

Alla prossima lezione!