



Progetto Multidisciplinare STEM:

“Missione Halloween: Coding nel Bosco Incantato”

Contesto

L'attività si svolgerà nell'aula STEM, si userà un robot programmabile e materiali didattici ispirati al cartellone di Halloween. L'approccio è multidisciplinare: tecnologia, matematica, inglese, arte e educazione civica.

Destinatari

Alunni classe 2^A primaria Rigola.

Obiettivi didattici

Tecnologia e Coding

- Usare comandi direzionali per programmare un robot.
- Sviluppare il pensiero computazionale e la logica sequenziale.

Matematica

- Consolidare l'orientamento spaziale (destra/sinistra, avanti/indietro).
- Contare i movimenti e calcolare il percorso più breve.

Inglese

- Riconoscere e associare parole inglesi a immagini (es. GHOST, SPIDER, BAT, CAT, WITCH).
- Usare semplici frasi in lingua per descrivere il percorso (es. “Go forward”, “Turn left”, “Reach the ghost”).

Arte

- Personalizzare il robot, in questo caso Bee, e decorare il tabellone con elementi di Halloween.

Educazione civica

- Collaborare in gruppo.
- Rispettare i turni e condividere le strategie.

Materiali

- Robottino programmabile (Bee-Bot).
- Griglia 5x5 con immagini del tabellone (GHOST, SPIDER, CAT, BAT, WITCH, ecc.).
- Sacco nero contenente bigliettini con parole (una per ogni immagine).
- Schede di verifica del percorso.

Svolgimento dell'attività

1. Introduzione narrativa

“Stanotte nel Bosco Incantato le parole magiche sono state rubate! Solo chi saprà riconoscerle e raggiungere il personaggio giusto potrà salvare la festa di Halloween!”.

2. Pesca misteriosa

- Ogni bambino pesca dal sacco nero un bigliettino con una parola (es. “GHOST”).
- Deve osservare il tabellone e trovare l'immagine corrispondente

3. Programmazione del percorso e test

- I bambini pianificano il percorso.
- impostano i comandi sul robottino dalla casella START fino all'immagine corrispondente.
- Verificano il percorso e correggono eventuali errori.

4. Bonus “TRICK OR TREAT?”

- Se il robottino passa dalla casella “TRICK OR TREAT?”, il bambino riceve un piccolo premio simbolico.

5. Traguardo “HAPPY HALLOWEEN”

- Una volta raggiunta l'immagine corretta, il bambino può portare la parola al traguardo “HAPPY HALLOWEEN” per “liberarla” e completare la missione.

Valutazione

- Correttezza dell'associazione parola-immagine.
- Sequenza di comandi coerente.
- Capacità di correzione e adattamento.
- Partecipazione attiva e collaborazione.

SCHEDA DI VERIFICA DEL PERCORSO



MISSIONE HALLOWEEN



Nome: _____

Data: _____

Personaggio da raggiungere: _____

OSSERVARE IL TABELLONE

☐ Ho individuato l'immagine corrispondente alla parola

☐ Ho trovato la casella START

☐ Ho osservato gli ostacoli

PIANIFICA IL PERCORSO



☐ _____

☐ _____

VERIFICA



☐ Bee ha raggiunto il personaggio giusto

☐ Ha evitato gli ostacoli

☐ E' passato dalla casella "TRICK OR TREAT?" (se previsto)

☐ Ha raggiunto il traguardo "HAPPY HALLOWEEN" (se previsto)

RACCONTO FINALE



La nostra aiutante Bee, dopo un lungo viaggio e dopo aver superato alcuni ostacoli, ha raggiunto l'obiettivo salvando così la festa di HALLOWEEN.

