

Nome: _____

Classe: _____

Data: _____

Stelle: ☆ ☆ ☆

 **Bit l'Elfo**
Partenza

 **Regalo**
Traguardo

 **Biscotto**
Bonus (+1 ☆)

 **Abete**
Ostacolo: non si passa

SFIDA 1: Il Primo Passo

Target: max 3 blocchi

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Porta Bit (casella **A3**) al Regalo in **D3**. Passa dal Biscotto in **B3**!

Incolla qui i blocchi nell'ordine giusto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 Quanti passi fa Bit? [_____] passi

SFIDA 2: Gira l'Angolo

Target: max 4 blocchi

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Porta Bit da **B2** al Regalo in **D4**. Prima prendi il Biscotto in **D2**!

Incolla qui i blocchi nell'ordine giusto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 In quale casella prendi il Biscotto? [_____]

Nome: _____

Classe: _____

Data: _____

Stelle: ☆ ☆ ☆

 **Ghiaccio**
Scivola +1 casella!

 **Biscotto**
Bonus (+1 ☆)

 **RIPETI 3x**
Ripete 3 volte la freccia

SFIDA 3: Il Ghiaccio

Target: max 3 blocchi

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Il **ghiaccio**  (C2 e D3) fa scivolare Bit di 1 casella in più, senza blocchi! Porta Bit da **B2** al Regalo in **E4**.

Incolla qui i blocchi nell'ordine giusto:

1	2	3	4
---	---	---	---

1. Dopo il 1° blocco Bit è nella casella [_____]
2. Con 3 blocchi Bit fa [_____] caselle!

SFIDA 4: Il Super-Ciclo

Target: max 2 blocchi

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Porta Bit da **B5** al Regalo in **E2** prendendo i 2 Biscotti (C5 ed E4). Usa  **RIPETI 3x**: un blocco vale 3 passi!

Incolla qui i blocchi nell'ordine giusto:

1	2	3
---	---	---

 Senza il ciclo, quanti blocchi servono? [_____] blocchi

Nome: _____

Classe: _____

Data: _____

Stelle: ☆ ☆ ☆

 **Pupazzo di Neve**
Si scavalca con ⚡ SALTA

 **Abete**
Non si salta!

 **Biscotto**
Bonus (+1 ★)

SFIDA 5: Il Pupazzo di Neve

Target: max 3 blocchi

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Il Pupazzo  blocca la strada: scavalcalo con ⚡ **SALTA** (2 caselle)! Porta Bit da **B3** al Regalo in **F3**.

Incolla qui i blocchi nell'ordine giusto:

1	2	3	4
---	---	---	---

 Dopo il salto Bit atterra nella casella [_____]

SFIDA 6: Trova l'Errore

Missione Debug

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Missione: Il Grinch  ha messo un blocco sbagliato! Bit deve andare da **B3** al Regalo in **D3**.

Codice infettato dal Grinch:

1.  **DESTRA**

2.  **SU**

3.  **DESTRA**

 **Il Debugger:**

1. Segui i blocchi con la matita.
2. Fai una **X ROSSA** sul blocco sbagliato.
3. Dove si schianta Bit? [_____]
4. Senza il blocco sbagliato arriva al Regalo? [SÌ] [NO]



INVENTA IL TUO PERCORSO

SCHEDA 4 • SFIDA IL COMPAGNO
EDIZIONE JUNIOR • CLASSI 1^a-2^a

Inventore: _____

Compagno: _____

FASE 1: Disegna la tua mappa di Natale

Gioco a coppie

Per l'inventore: disegna o incolla: **1 Bit** 🧑‍🚀, **1 Regalo** 🎁, **1 Biscotto** 🍪 e almeno **6 Abeti** 🌲. Se vuoi, aggiungi anche 1 Ghiaccio ❄️ o 1 Pupazzo 🧸. Controlla che esista una strada!

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

📄 Carta del percorso

Nome: _____

Bit parte da: [_____]

Il Regalo è in: [_____]

Il Biscotto è in: [_____]

FASE 2: Il compagno scrive il codice

Max 6 blocchi

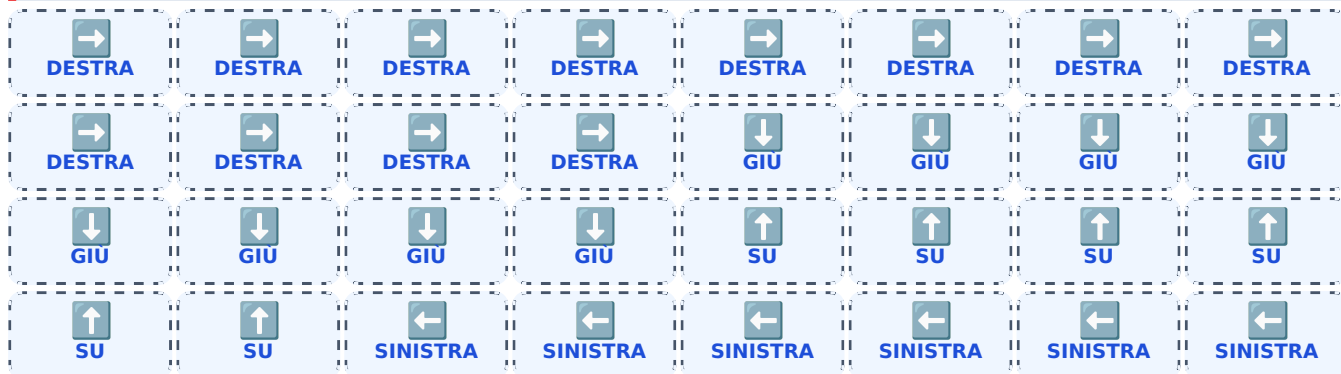
Scambia la scheda! Incolla qui i blocchi per portare Bit al Regalo:

1	2	3	4	5	6

✅ **Prova finale:** il codice funziona? [SÌ] [NO] **Stelle:** ☆ Arrivo ☆ Biscotto ☆ Pochi blocchi

Ritaglia lungo le linee tratteggiate! Incolla i blocchi nelle schede oppure conservali in una bustina per giocare più volte.

1. Blocchi di Movimento (1 passo)



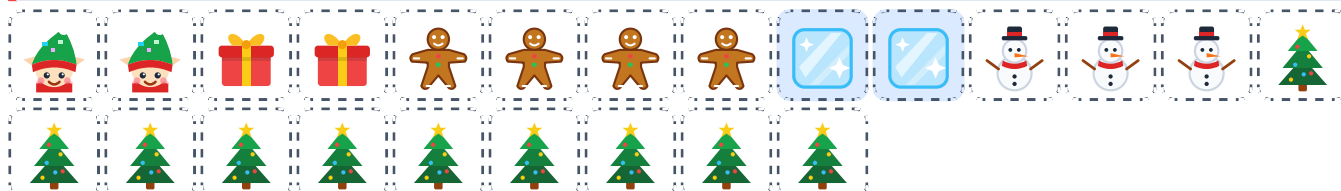
2. Blocchi Ripeti (cicli)



3. Blocchi Salto Magico (scavalca il Pupazzo di Neve: +2 caselle, gli abeti no)



4. Pedine per la griglia



PATENTINO UFFICIALE DI CYBER-ELFO PROGRAMMATTORE

Timbro / Firma Insegnante

Conferito a: _____ Classe: _____

Grado: [] Apprendista Slitta [] Maestro dei Cicli [] Cacciatore di Grinch-Bug

Le sfide 1-6 corrispondono ai livelli 1-6 della Web App **Edizione Junior**: stesse mappe, stessi nomi e stessi target. Si possono usare in alternativa o in sequenza.

✓ Obiettivi

Pensiero computazionale: seguire e costruire una sequenza (algoritmo), ripetere (ciclo), causa-effetto (ghiaccio), trovare e correggere un errore (debug). **Spazio:** orientarsi su una griglia con le coordinate. **Linguaggio e relazione:** leggere consegne brevi, lavorare in coppia.

✓ Soluzioni

Sfida 1 (3 blocchi): → → → (A3 → B3 biscotto → C3 → D3 regalo).

Sfida 2 (4 blocchi): → → ↓ ↓ (B2 → C2 → D2 biscotto → D3 → D4 regalo). Risposta: biscotto in **D2**.

Sfida 3 (3 blocchi): → DESTRA (scivola da C2 a D2, biscotto) → ↓ GIÙ (scivola da D3 a D4) → → DESTRA (E4 regalo). Risposte: **D2**; 5 caselle.

Sfida 4 (2 blocchi): ↺ RIPETI 3x → (B5 → E5, biscotto in C5) → ↺ RIPETI 3x ↑ (E4 biscotto, E3, E2 regalo). Risposta: senza ciclo **6** blocchi.

Sfida 5 (3 blocchi): → DESTRA (C3 biscotto) → ⚡ SALTA → (scavalca D3, atterra in **E3**) → → DESTRA (F3 regalo).

Sfida 6 (2 blocchi): il blocco sbagliato è il **2** (↑ **SU**): da C3 manda Bit contro l'abete in **C2**. Tolto quello: → → (C3 biscotto, D3 regalo): **SÌ**.

✓ Regole del gioco

🧊 **Ghiaccio:** Bit scivola di 1 casella in più; se subito dopo c'è un ostacolo, resta sul ghiaccio. ⚡ **SALTA:** avanza di 2 caselle scavalcando quella in mezzo (il Pupazzo sì, gli **abeti no**); un biscotto scavalcato non si raccoglie. ↺ **RIPETI:** ripete la freccia; se Bit urta un ostacolo, il programma si ferma. ★ **Stelle:** ★ arriva al regalo, ★ raccoglie i biscotti, ★ usa non più dei blocchi del target.

📊 Rubrica valutativa (livelli di apprendimento)

Indicatore	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
Sequenza	Ordina alcuni comandi solo con l'aiuto dell'insegnante.	Ordina i comandi in percorsi semplici, con qualche errore.	Costruisce percorsi corretti in autonomia.	Costruisce percorsi corretti ed efficienti e spiega le scelte.
Cicli e salti	Usa un ciclo o un salto solo se guidato.	Usa cicli e salti negli esempi noti.	Sceglie ciclo o salto adatto al problema.	Riduce i blocchi trovando la soluzione più breve.
Debug	Riconosce che c'è un errore ma non lo trova.	Trova l'errore con aiuto o dopo diversi tentativi.	Trova e corregge l'errore in autonomia.	Trova l'errore, lo spiega e ne prevede la conseguenza.
Coordinate e lavoro in coppia	Si orienta sulla griglia con aiuto; collabora se sostenuto.	Legge le coordinate; collabora in modo discontinuo.	Usa le coordinate; collabora rispettando i ruoli.	Usa le coordinate con precisione e guida il compagno.

🎲 Idee per la classe

- Bit in carne e ossa:** griglia 5x5 con le mattonelle o i cerchi da palestra. Un bambino è Bit, la squadra mostra le carte-comando una alla volta; chi guarda controlla se il percorso è corretto.
- Consegne ad alta voce:** in 1ª leggi tu la missione o usa il pulsante «Ascolta Bit» della Web App; i bambini non scrivono ma **incollano le carte** (kit pagina 5) e rispondono a voce o con le stelle.
- Coppie con ruoli:** «pilota» (sceglie le carte) e «controllore» (con il dito segue Bit sulla griglia). Poi si scambiano.
- Inclusione:** per DSA/BES ingrandisci le carte, riduci gli slot o proponi prima solo le sfide 1-3; per i più rapidi usa la Scheda 4 e il target «meno blocchi possibile».