

CODING racconto

▶ Leggi questo racconto.

Non ce la farò mai!

Un pomeriggio, il nonno era fuori con la barca e si era spinto un po' al largo. Il mare era mosso e il nonno riposava a poppa.

A un tratto, alla lenza di sinistra, un pesce abboccò. Era un grosso pesce spada e la lenza cominciò a tendersi e poi a svolgersi nell'acqua.

Il nonno si chiese come avrebbe fatto, da solo, a issarlo sulla barca. Tirò la lenza con le due mani, ma il pesce era fortissimo e si dibatteva per liberarsi.

«Non ce la farò mai!» pensò il nonno.

In quel momento un'ombra agile e veloce si accostò alla barca e un muso appuntito emerse dall'acqua, vicinissimo. Era un delfino.

Il nonno e il delfino si guardarono negli occhi, come due persone amiche.

Poi il delfino, emettendo un piccolo grido, con un movimento rapido diede un morso secco alla lenza, spezzandola.

Pieno di stupore, il nonno vide il delfino avvicinarsi al pesce spada e spingerlo lontano dalla barca, con colpi delicati e decisi del muso.

Roberta Grazzani, *Nonno Tano*, Piemme



COMPITO DI CODING!

1 CHI SONO I PERSONAGGI del racconto?

- Cerca nella scacchiera i **due personaggi principali** del racconto che hai appena letto e scrivi a lato le istruzioni per comporre le parole (se hai bisogno di aiuto, torna alle pagine 16-17).

C	V	N	O	N
A	B	T	O	N
U	G	N	Y	Q
D	E	H	K	O
P	L	F	I	N

PARTENZA: ○

CODICE LETTERE:

PAROLA:

PARTENZA: ○

CODICE LETTERE:

PAROLA:

2 QUANDO e DOVE si svolge la vicenda?

- Individua nella scacchiera il **tempo** e il **luogo** in cui accadono i fatti e scrivi a lato le istruzioni per comporre le parole.

I	G	G	T	E
O	H	I	Y	R
K	M	R	I	A
L	Z	E	U	M
P	O	M	S	A

PARTENZA: ○

CODICE LETTERE:

PAROLA:

PARTENZA: ○

CODICE LETTERE:

PAROLA:

► Pag. 27

- Qual è lo **scopo** del programma di Red? Catturare il maialino.
- Quale altra **scacchiera** ti ricorda il labirinto? La scacchiera del coding.
- E che cosa ti ricordano i **quadratini**? I pixel.
- Nella zona della programmazione che cosa scrive il **programmatore**?
L'algoritmo delle istruzioni / le istruzioni.

► Pag. 29

Istruzioni mancanti:



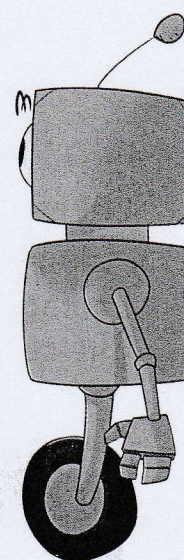
fa 7 passi a destra;



fa 1 passo in alto;



fa 2 passi in basso.



► Pag. 31

1 CHI SONO I PERSONAGGI del racconto?

PARTENZA: ●

CODICE LETTERE: A A D A D A

PAROLA: NONNO

PARTENZA: ●

CODICE LETTERE: A D A S A A A S A

PAROLA: DELFINO

2 QUANDO e DOVE si svolge la vicenda?

PARTENZA: ●

CODICE LETTERE: A A S A A A A S A A S A

PAROLA: POMERIGGIO

PARTENZA: ●

CODICE LETTERE: S A A A

PAROLA: MARE