

CodyMat-50

Cod. CM-50xx

CodyMat deriva il suo nome dall'inglese: *Cody*, diminutivo di coding=programmazione, *Mat*, tappetino.

È il tappeto dedicato a fare esperienze di coding tattile dalla scuola dell'infanzia fino agli ultimi anni della scuola primaria.

È stato presentato, nella sua prima versione, nell'agosto del 2017 ed ha ricevuto un commento di approvazione ("Ottima idea") dal prof. Alessandro Bogliolo, creatore di *CodyRoby*.

Può essere usato senza alcun dispositivo digitale (coding unplugged) **o affiancato dall'applicativo software DidaLab**, che consente di completare l'esperienza su LIM o monitor touch, anche con il simpatico personaggio *CodyRoby* ideato da Alessandro Bogliolo.

Si tratta di una vera e propria scacchiera 5 righe e 5 colonne (3x3 m) conforme al metodo CodyRoby, realizzata in materiale EVA di altissima qualità certificato per l'utilizzo scolastico a partire dalla scuola d'infanzia.

Oltre alle classiche tessere ad incastro, il tappeto può essere corredato (nella sua versione **COMPLETA**) da un bordo che permette non solo di circoscriverlo, ma anche di indicare delle coordinate di spazio. Questo bordo allarga la scacchiera a 7 righe per 7 colonne. **Le coordinate possono essere impostate liberamente dall'insegnante** inserendo, negli appositi riquadri, lettere, numeri o persino simboli (ad esempio animali o figure geometriche) per adattarsi ai più piccoli.

Le tessere della scacchiera e gli inserti sono in almeno di 3 colori diversi.

Il **foro quadrato** all'interno delle tessere della scacchiera consente una grande varietà di utilizzi: è possibile infatti cambiare il colore dell'interno dei riquadri (versione **COMPLETA**), o inserire tasselli con inserti che possono essere numeri, lettere, animali o figure geometriche per predisporlo a differenti utilizzi. I tasselli possono essere utilizzati anche indipendentemente, come una scacchiera per robotica educativa.

Oltre ai tasselli presenti nella versione **BASE** (numeri e 4 operatori matematici), esistono anche estensioni aggiuntive che includono inserti tematici come l'**alfabeto**, gli **animali** e le **figure geometriche**.

La versione **COMPLETA** del tappeto **CodyMat** include:

- 25 tessere 50x50 cm;
- 24 tessere 50x50 cm che aggiungono una cornice intorno alla scacchiera base; in essi è possibile inserire le coordinate (avendo acquistato gli inserti alfabetici);
- 14 inserti con numeri da 0 a 9 e i 4 operatori matematici (+, -, :, x) per giocare a *CodyMath*, estendibili a 28 con l'opzione tessere aggiuntive CM-1020;
- 26 inserti con lettere dell'alfabeto;
- 9 inserti con la sagoma di animali in vivaci colori;
- 9 inserti con figure geometriche;

- **32 tessere di comando ad incastro secondo la modalità del pipe-coding® che spiega la programmazione con il modello dell'acqua che scorre nei tubi (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma"); i simboli di comando sono compatibili con il metodo CodyRoby del prof. Alessandro Bogliolo.**

Già inclusi:

- il set *CodyMath* (numeri e operatori aritmetici) è già incluso nella versione **BASE**;
- il set *CodyWord* (lettere dell'alfabeto) è incluso nella versione **ESTESA** oltre che nella **COMPLETA**.

Si noti che il set per creare il programma (**32 tessere di comando ad incastro**) è incluso in tutte le versioni a partire dalla **BASE** e null'altro è richiesto per comporre i primi programmi.

Per incrementare il numero di tessere comando è disponibile l'opzione *CM-1020*, Pacchetto tessere aggiuntive che **porta il totale complessivo di tessere comando a 52**.

Le tessere comando sono perfette per praticare le attività di coding unplugged (senza dispositivi) più diffuse nelle scuole italiane e quelle concepite da Alessandro Bogliolo. Inoltre consentono di fare attività con l'approccio del **pipe-coding® che spiega la programmazione con il modello dell'acqua che scorre nei tubi**.

Le tessere comando (anch'esse in morbido materiale EVA) si incastrano l'una all'altra a formare il programma. Misurano circa 25 x 30 cm e consentono ai bambini di assumere i ruoli di programmatori e robot, assimilando i principi base della programmazione mentre giocano insieme, muovendosi in aula, in palestra o all'aperto.

CodyMat non è un gioco, ma uno strumento per il coding che consente all'insegnante di proporre attività didattiche coinvolgenti.

La prima versione di **CodyMat** è stata depositata nel 2017 presso l'ufficio brevetti europeo EUIPO. Il marchio **pipe-coding®** è registrato ed il metodo è brevettato nella sua forma tattile.

ELENCO DEI MATERIALI PER OGNI VERSIONE

Per maggior chiarezza ai fini del collaudi del prodotto, la seguente tabella riporta l'elenco dei materiali presenti per ogni versione con riferimento esatto al codice prodotto.

Il codice prodotto trova una corrispondenza con il codice presente su MEPA.

Codice prodotto	Descrizione dei materiali inclusi
Versione BASE CM-5001	<ul style="list-style-type: none"> ■ 25 tessere in materiale EVA 50x50cm con foro interno (26x26cm) per inserire tasselli di colore diverso oppure inserti con numeri e operatori matematici (i colori della scacchiera possono variare rispetto alle foto); ■ 25 tasselli in materiale EVA 26x26cm, di colore diverso dal riquadro esterno, da inserire nelle tessere per svolgere attività libere sulla scacchiera; ■ 14 inserti in materiale EVA 26x26cm, con numeri da 0 a 9 e operatori matematici +, -, : e x per giocare a <i>CodyMath</i>; ■ 32 tessere di comando ad incastro, secondo la modalità del pipe-coding® (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma").
Versione ESTESA CM-5002	<ul style="list-style-type: none"> ■ 25 tessere in materiale EVA 50x50cm con foro interno (26x26cm) per inserire tasselli di colore diverso oppure inserti con numeri e operatori matematici (i colori della scacchiera possono variare rispetto alle foto); ■ 25 tasselli in materiale EVA 26x26cm, di colore diverso dal riquadro esterno, da inserire nelle tessere per svolgere attività libere sulla scacchiera; ■ 14 inserti in materiale EVA 25x25cm, con numeri da 0 a 9 e operatori matematici +, -, : e x per giocare a <i>CodyMath</i>; ■ 32 tessere di comando ad incastro, secondo la modalità del pipe-coding® (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma"); ■ 26 inserti in materiale EVA 26x26cm, con lettere dell'alfabeto in vivaci colori.

**Vers. COMPLETA
CM-5003**

- 25 tessere in materiale EVA 50x50cm con foro interno (26x26cm) per inserire tasselli di colore diverso oppure inserti con numeri e operatori matematici (i colori della scacchiera possono variare rispetto alle foto);
- 25 tasselli in materiale EVA 26x26cm, di colore diverso dal riquadro esterno, da inserire nelle tessere per svolgere attività libere sulla scacchiera;
- 14 inserti in materiale EVA 26x26cm, con numeri da 0 a 9 e operatori matematici +, -, : e x per giocare a *CodyMath*;
- 32 tessere di comando ad incastro, secondo la modalità del pipe-coding® (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma");
- 26 inserti in materiale EVA 26x26cm, con lettere dell'alfabeto in vivaci colori;
- 24 tessere in materiale EVA 50x50cm, in due o tre vivaci colori, complete di inserti dello stesso colore (26x26cm); consentono di aumentare la scacchiera fino a 7x7 oppure di creare un bordo colorato intorno alla scacchiera 5x5 con la possibilità di inserire le tessere con lettere e numeri per indicare le coordinate di spazio in molti modi diversi (numero-numero, lettera-lettera, numero-lettera);
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di animali in vivaci colori;
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di figure geometriche varie.

**Vers. COMPLETA
con CARRELLO
CM-5010**

- 25 tessere in materiale EVA 50x50cm con foro interno (26x26cm) per inserire tasselli di colore diverso oppure inserti con numeri e operatori matematici (i colori della scacchiera possono variare rispetto alle foto);
- 25 tasselli in materiale EVA 26x26cm, di colore diverso dal riquadro esterno, da inserire nelle tessere per svolgere attività libere sulla scacchiera;
- 14 inserti in materiale EVA 26x26cm, con numeri da 0 a 9 e operatori matematici +, -, : e x per giocare a *CodyMath*;
- 32 tessere di comando ad incastro, secondo la modalità del pipe-coding® (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma");
- 26 inserti in materiale EVA 26x26cm, con lettere dell'alfabeto in vivaci colori;
- 24 tessere in materiale EVA 50x50cm, in due o tre vivaci colori, complete di inserti dello stesso colore (26x26cm); consentono di aumentare la scacchiera fino a 7x7 oppure di creare un bordo colorato intorno alla scacchiera 5x5 con la possibilità di inserire le tessere con lettere e numeri per indicare le coordinate di spazio in molti modi diversi (numero-numero, lettera-lettera, numero-lettera);
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di animali in vivaci colori;
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di figure geometriche varie;
- carrello su quattro ruote girevoli di cui due frenabili e sacco colorato con cerniera e richiudibile; utile per trasportare agevolmente il **CodyMat** tra diversi plessi dell'istituto scolastico o all'interno degli stessi.

**Vers. COMPLETA
con CARRELLO e
SOFTWARE
CM-5011**

- 25 tessere in materiale EVA 50x50cm con foro interno (26x26cm) per inserire tasselli di colore diverso oppure inserti con numeri e operatori matematici (i colori della scacchiera possono variare rispetto alle foto);
- 25 tasselli in materiale EVA 26x26cm, di colore diverso dal riquadro esterno, da inserire nelle tessere per svolgere attività libere sulla scacchiera;
- 14 inserti in materiale EVA 26x26cm, con numeri da 0 a 9 e operatori matematici +, -, : e x per giocare a *CodyMath*;
- 32 tessere di comando ad incastro, secondo la modalità del pipe-coding® (14 "Vai avanti", 8 "Girati a sinistra", "8 Girati a destra", 2 "Inizio programma");
- 26 inserti in materiale EVA 26x26cm, con lettere dell'alfabeto in vivaci colori;
- 24 tessere in materiale EVA 50x50cm, in due o tre vivaci colori, complete di inserti dello stesso colore (26x26cm); consentono di aumentare la scacchiera fino a 7x7 oppure di creare un bordo colorato intorno alla scacchiera 5x5 con la possibilità di inserire le tessere con lettere e numeri per indicare le coordinate di spazio in molti modi diversi (numero-numero, lettera-lettera, numero-lettera);
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di animali in vivaci colori;
- 9 inserti in materiale EVA 26x26cm, con la sagoma di figure geometriche varie;
- carrello su quattro ruote girevoli di cui due frenabili e sacco colorato con cerniera e richiudibile; utile per trasportare agevolmente il **CodyMat** tra diversi plessi dell'istituto scolastico o all'interno degli stessi;
- Licenza software **Didalab** per una postazione Windows (senza scadenza).