

CodyMat

Cod. CM-10xx

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 4 colori diversi.

Il **doppio foro quadrato** all'interno delle tessere della scacchiera consente una grande varietà di utilizzi: grazie al foro più grande (circa 40x40 cm) è possibile infatti cambiare il colore dell'interno dei riquadri (versione COMPLETA), mentre con il foro più piccolo (circa 25x25 cm) è possibile inserire tasselli con 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 nel set base, esistono anche estensioni aggiuntive che includono tasselli aggiuntivi tematici come, ad esempio, gli **animali**, le **figure geometriche** ed i **mezzi di trasporto**.

La versione COMPLETA del tappeto CodyMat include:

- 25 tessere 60x60 cm;
- 24 bordi in cui è possibile inserire le coordinate;
- 14 tasselli con numeri da 0 a 9 e gli operatori matematici +, - e x per giocare a CodyMath oltre ai tasselli con il retro neutro (estendibili a 28 con l'opzione tessere aggiuntive CM-1020);
- 26 tasselli con lettere dell'alfabeto;
- 9 tasselli con la sagoma di animali in vivaci colori;
- 8 tasselli 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.

Per tutte le versioni è possibile richiedere la seguente opzione:

- 25 tasselli con i QR Code per giocare a CodyMaze (su foglio patinato, gratuiti e spediti su richiesta del codice CM-1080).

Insieme alla versione ESTESA o COMPLETA è possibile richiedere la seguente opzione:

- 69 inserti colorati da un lato (compatibili con CodyColor) e, dall'altro, con simboli compatibili con CodyFeet (su foglio patinato, gratuiti e spediti su richiesta del codice CM-1081).

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, 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 30 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 di 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.