

## Maker Summer Camp CodyMaze

CodyMaze è un "gioco da piazza", un labirinto "virtuale" nel mondo reale che promuove lo sviluppo del "pensiero computazionale".



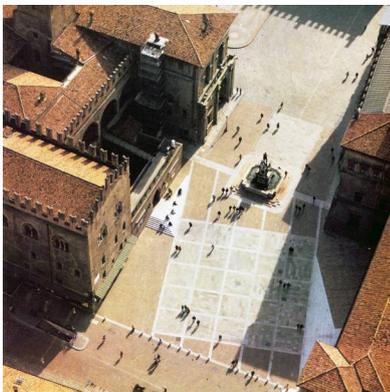
I giocatori si muovono su una scacchiera 5 x 5 orientata secondo i punti cardinali le cui caselle contengono dei QRcode.

Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un'app dedicata per smartphone/tablet.

Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni dell'app e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione. Al termine del gioco l'app rilascia un attestato nominale di completamento del Codymaze.



### Codymaze in Piazza del Nettuno



La Piazza del Nettuno sembra essere il luogo ideale per la realizzazione di un CodyMaze.

A seguito della ristrutturazione del 1990 la piazza presenta una scacchiera 5x5 di porfido grigio bordata di bianco orientata secondo i punti cardinali. Le dimensioni della scacchiera di 28x28 metri consentono un'agevole distribuzione di un grande numero di giocatori senza provocare assembramenti.

### Licenze

School Maker Day CodyMaze è rilasciato con licenza CC BY-SA da IIS Belluzzi-Fioravanti [<https://www.schoolmakerday.it/maker-summer-camp-2021-mentor-cheat-sheet/#codymaze>] derivato da Prof. Alessandro Bogliolo – Università di Urbino [<http://codemooc.org/codymaze/>] anch'esso rilasciato con licenza CC BY-SA.

