

Simona Fiorentino  
e Elena Pedrazzoli

# MISSIONE SBLOCCATA 1.0

SFIDE INFORMATICHE  
PER L'ISPETTORE  
BLOCCETTI



Erickson

**DAI 6 ANNI**

Nel regno dei computer succedono cose strane:

**UN MESSAGGIO SPARISCE,  
UNA PASSWORD SI CONFONDE,  
UNA SEQUENZA DI AZIONI VA...  
TUTTA STORTA!**

Per fortuna c'è l'ispettore Blocchetti, soprannominato Blocks, con il suo aiutante Bin, pronto a risolvere tre casi super-divertenti.

In questo quaderno operativo diventerai anche tu un piccolo detective del pensiero logico-computazionale: tra indizi, labirinti, enigmi, coding «a blocchi» e prove da risolvere, scoprirai che per far funzionare la tecnologia servono... ordine, idee chiare e un pizzico di curiosità!

Nelle **3 AVVENTURE** troverai missioni su:

1. sequenze e procedure (dire «prima... poi...» come un vero programmatore!);
2. oggetti, strumenti, materiali e sostenibilità (la tecnologia intorno a noi);
3. informatica di base: dispositivi (hardware/software), Internet e servizi, dati, regole di sicurezza e rispetto online.

**OGNI PAGINA È UN MINI-CASO DA CHIUDERE:  
OSSERVA, PROVA, SBAGLIA, CORREGGI...  
E ALLA FINE: «CASO RISOLTO!».**



€ 12,50

9 788859 1045434

www.erickson.it



# FURTO ALLA GALLERIA D'ARTE

# EPISODIO 1

## ISPETTORE BLOCCHETTI (BLOCKS)



**ETÀ:** TOP SECRET

**FORZA:** ESPERTO DI CODICI SEGRETI

**DEBOLEZZA:** DISORDINATO

BLOCKS LAVORA PER L'AGENZIA «PROBLEM SOLVING».

### LA SUA MISSIONE:

SCOPRIRE CHI È MISTER IPSILON E ARRESTARLO.

BIN AIUTA L'ISPETTORE A SUPERARE LE MISSIONI.

**LA SUA MISSIONE:** DIVENTARE UN BRAVO AGENTE.

## BINARY CODE (BIN)



**ETÀ:** 6

**FORZA:** CURIOSO E CORAGGIOSO

**DEBOLEZZA:** DEVE ANCORA IMPARARE TANTE COSE

### BLOCKS = BLOCCHI

È UN TIPO DI PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER. I BLOCCHI CONTENGONO LE ISTRUZIONI CHE IL COMPUTER DEVE ESEGUIRE PASSO PASSO.

### BINARY = BINARIO

IL CODICE BINARIO È IL «LINGUAGGIO» DEL COMPUTER. PER PARLARE USA SOLO DUE COMANDI: ACCESO/ SPENTO.

ACCESO



SPENTO

**GRACE MURRAY HOPPER  
(MISS GRACE DE BUGGING)**



**FORZA:** ANALIZZA  
CON ATTENZIONE  
I DATI

**DEBOLEZZA:** FA NOTARE  
TUTTI GLI ERRORI  
COMMESSI

È IL CAPO DELL'AGENZIA  
«PROBLEM SOLVING», QUARTIER  
GENERALE DOVE SONO CUSTODITI  
I CODICI DI SICUREZZA E LE  
INFORMAZIONI SEGRETE.

**LA SUA MISSIONE:**  
TROVARE NUOVI  
AGENTI.

È UNA MATEMATICA  
E INFORMATICA.  
HA SCOPERTO COME  
RISOLVERE GLI ERRORI  
NEI COMPUTER  
(I BUG).

**MISTER IPSILON  
(MISTER-γ)**



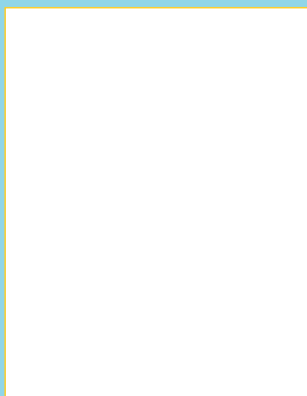
**FORZA:** APPASSIONATO DI  
ARTE E BRAVO FALSARIO

**DEBOLEZZA:** NON USA  
SEMPRE I COLORI GIUSTI

**LA SUA MISSIONE:**  
DIVENTARE RICCO E  
FAMOSO

**ANCHE TU SEI UN PERSONAGGIO:**

**NOME:** \_\_\_\_\_



**ETÀ:** \_\_\_\_\_

**FORZA:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

BLOCKS E BIN SONO ARRIVATI ALLA GALLERIA D'ARTE, MA LA PORTA AUTOMATICA È BLOCCATA.



PREMI IL TASTO  
**ROSSO**,  
PREMI IL TASTO  
**BLU**,  
PREMI IL TASTO  
**GIALLO**.



SCRIVI IL CODICE **CON I NUMERI** PER SBLOCCARE LA PORTA:

--	--	--



**LO SAPEVI CHE...**  
UNA SEQUENZA  
DI ISTRUZIONI È UN  
INSIEME DI COMANDI  
DA ESEGUIRE UNO  
DOPO L'ALTRO.

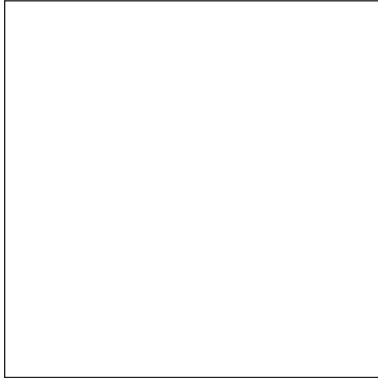


BUCA LA CASELLA CHE CORRISPONDE AL **NUMERO**  
E AL **COLORE** DI QUESTO RIQUADRO.

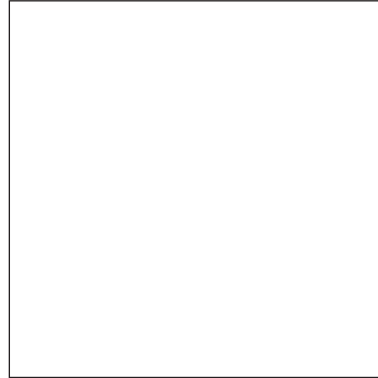


SOVRAPPONI I CERCHI DAL PIÙ GRANDE AL PIÙ PICCOLO SEGUENDO L'ORDINE DEI COLORI.

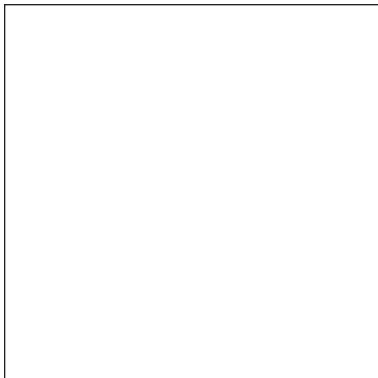
► TROVI I CERCHI DA RITAGLIARE NELLE PAGINE FINALI!



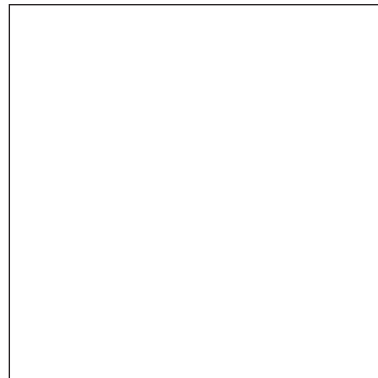
1. INCOLLA IL CERCHIO ROSSO
2. INCOLLA IL CERCHIO GIALLO
3. INCOLLA IL CERCHIO BLU



1. INCOLLA IL CERCHIO BLU
2. INCOLLA IL CERCHIO ROSSO
3. INCOLLA IL CERCHIO GIALLO



1. INCOLLA IL CERCHIO GIALLO
2. INCOLLA IL CERCHIO BLU
3. INCOLLA IL CERCHIO ROSSO

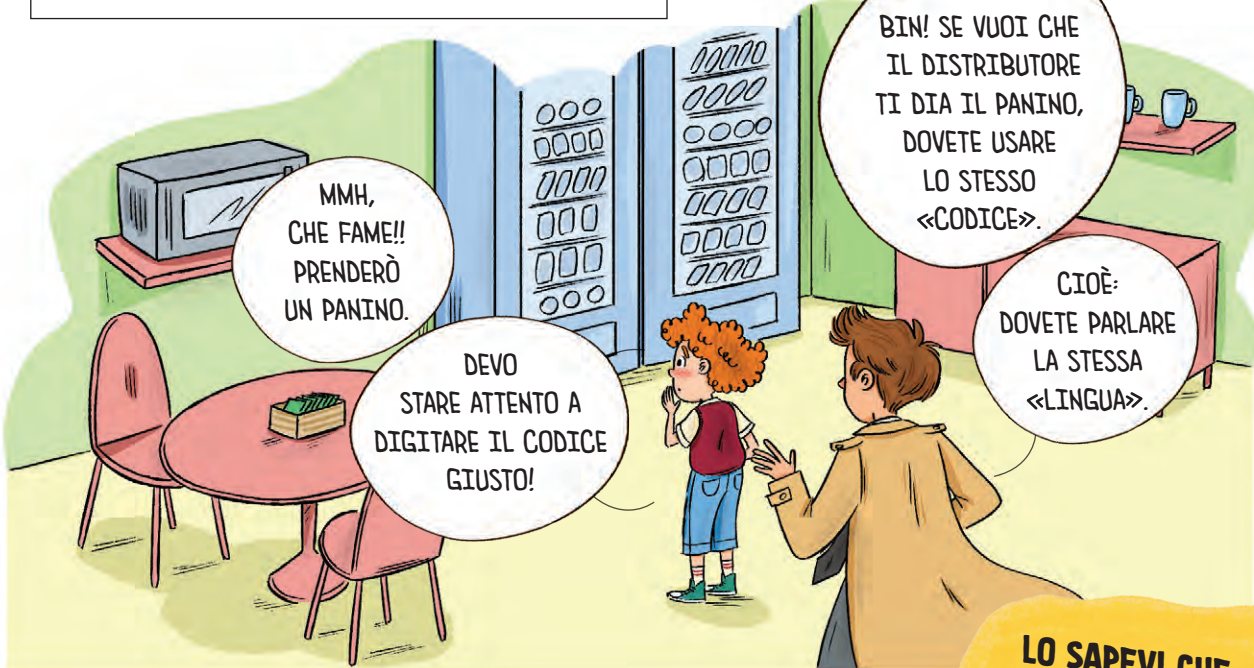


1. INCOLLA IL CERCHIO GIALLO
2. INCOLLA IL CERCHIO ROSSO
3. INCOLLA IL CERCHIO BLU

**LO SAPEVI CHE...**  
A VOLTE, CAMBIANDO  
L'ORDINE DELLE  
ISTRUZIONI OTTENIAMO  
RISULTATI DIVERSI.



BLOCKS E BIN HANNO BISOGNO DI UNA PAUSA.  
SI FERMANO QUINDI NELLA SALA RISTORO.



MMH,  
CHE FAME!!  
PRENDERÒ  
UN PANINO.

DEVO  
STARE ATTENTO A  
DIGITARE IL CODICE  
GIUSTO!

BEN DETTO  
BIN! SE VUOI CHE  
IL DISTRIBUTORE  
TI DIA IL PANINO,  
DOVETE USARE  
LO STESSO  
«CODICE».

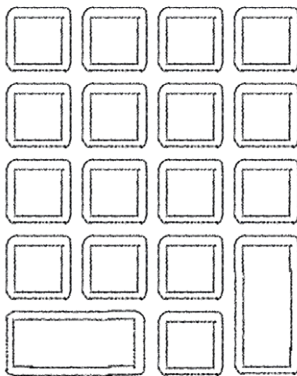
CIOÈ:  
DOVETE PARLARE  
LA STESSA  
«LINGUA».

**LO SAPEVI CHE...**

IL CODICE È UN TIPO DI LINGUAGGIO (FATTO DI NUMERI, DISEGNI O SIMBOLI) CHE USIAMO PER TRASMETTERE DELLE INFORMAZIONI. CODIFICARE VUOL DIRE SCRIVERE UN'INFORMAZIONE USANDO UN DETERMINATO CODICE.



COLORA IL TASTIERINO CON IL CODICE GIUSTO PER PRENDERE IL PANINO PER BIN.



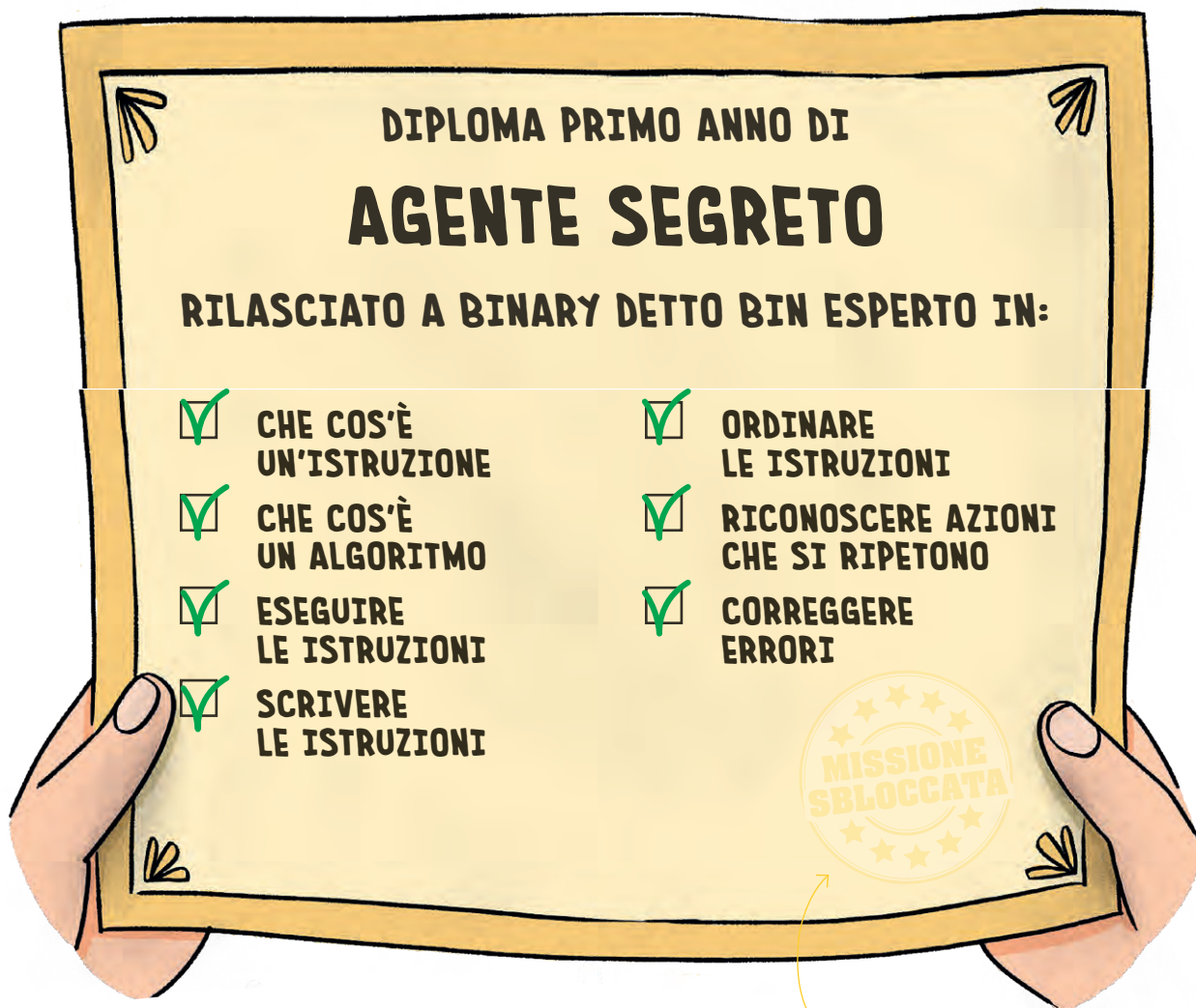
MI CHIAMO...

SONO  
ESPERTO DI  
CODICI... MI CHIAMO  
PURE COME IL CODICE  
USATO DAL COMPUTER!



► SE NON RICORDI IL NOME, GUARDA LA PRESENTAZIONE A PAG. 1!

RIENTRATI IN UFFICIO IL CAPO LI ASPETTA E CONSEGNA A BIN IL SUO DIPLOMA.



COME È FINITA LA STORIA...

INCOLLA QUI LO STICKER!

DOPO POCHI ANNI DI PRIGIONE MISTER-Y HA INIZIATO A DIPINGERE I SUOI CAPOLAVORI FIRMANDOLI CON IL SUO NOME.

E OGGI I SUOI DIPINTI SONO FAMOSI IN TUTTO IL MONDO!!



# EPISODIO 2

## A CACCIA DEL FALSARIO

### ISPETTORE BLOCCHETTI (BLOCKS)



**ETÀ:** top secret  
**FORZA:** esperto di codici segreti  
**DEBOLEZZA:** disordinato

### BINARY CODE (BIN)



**ETÀ:** 7  
**FORZA:** curioso e coraggioso  
**DEBOLEZZA:** deve ancora imparare a distinguere il vero dal falso

### GRACE MURRAY HOPPER (MISS GRACE DE BUGGING)




**FORZA:** analizza con attenzione i dati  
**DEBOLEZZA:** fa notare tutti gli errori commessi

### MISTER IPSILON (MISTER-Y)



**FORZA:** abile falsario, imita bene anche i particolari  
**DEBOLEZZA:** deve fuggire spesso e cambiare città  
**LA SUA MISSIONE:** aumentare il conto in banca

**ANCHE TU SEI UN PERSONAGGIO:**



**NOME:** \_\_\_\_\_

**ETÀ:** \_\_\_\_\_

**FORZA:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

INCOLLA QUI LA TUA FOTO O DISEGNATI!

NELLA STANZA ARRIVA IL SIGNOR **SPICCIO**, ESPERTO DI SICUREZZA. MOSTRA A BLOCKS E BIN COME MISTER-Y SIA RIUSCITO A RIPRODURRE IL CODICE DI SICUREZZA SUGLI ASSEGNI.



LA MICRO-FORATURA È UNA TECNICA DI SICUREZZA:

CONSISTE NEL FARE PICCOLI BUCHI CHE, MESSI VICINI, FORMANO UN NUMERO O UNA LETTERA.

UN PO' COME I **PIXEL**, MA SU CARTA.



Colora i cerchi nella posizione dei fori seguendo il **CODICE** (foro **SÌ** colora di nero - foro **NO** non colorare). Se non si forma un numero o una lettera, l'assegno è falso.

► Cerca i pixel a pag. 19.

no-no-sì-no-no  
no-sì-no-sì-no  
sì-no-no-no-sì  
sì-no-no-no-sì  
sì-sì-sì-sì-sì  
sì-no-no-no-sì  
sì-no-no-no-sì

assegno vero       assegno falso

no-sì-sì-sì-no  
no-no-sì-sì-no  
no-sì-no-no-no  
no-no-sì-sì-no  
sì-no-no-no-no  
no-sì-no-sì-no  
no-no-sì-no-no

assegno vero       assegno falso

no-sì-sì-sì-no  
sì-no-no-sì-no  
no-no-no-sì-no  
no-no-sì-no-no  
no-no-no-sì-no  
sì-no-no-sì-no  
no-sì-sì-sì-no

assegno vero       assegno falso

**LO SAPEVI CHE...**  
Alcune informazioni si possono rappresentare con due soli simboli: sì/no oppure vero/falso. Questi dati si chiamano **binari**.



Il numero che appare nella microforatura è la colonna da bucare.

La riga è

IL DIRETTORE STA PORTANDO TUTTI GLI ASSEGNI FALSI NEL CAVEAU. DAVANTI ALLA PORTA SI BLOCCA PREOCCUPATO.



OH NO! NON MI RICORDO LA COMBINAZIONE SEGRETA.

SUL TASTIERINO CI SONO SOLO LE CIFRE 1, 2 E 3. TROVIAMO TUTTE LE COMBINAZIONI POSSIBILI...

MI RICORDO SOLO CHE È UN NUMERO A DUE CIFRE E CHE LE DUE CIFRE SONO DIVERSE...

VI AIUTO!



Inserisci nella tabella tutte le combinazioni possibili utilizzando due delle tre cifre indicate. Poi scegli quella giusta in base agli indizi.

DECINE	UNITÀ	COMBINAZIONE
1	2	1 2
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



INDIZI  
NUMERO PARI.  
LA CIFRA  
DELLE DECINE  
È MAGGIORE  
DELLA CIFRA  
DELLE UNITÀ.

- 1
- 2
- 3

Combinazione giusta: \_\_\_\_\_



La colonna è la decina \_\_\_\_\_

La riga è \_\_\_\_\_

**LO SAPEVI CHE...**  
Combinare i dati vuol dire provare tutte le possibilità con le informazioni che abbiamo per trovare quella giusta o più adatta alla situazione.

SONO RIMASTI SOLO DUE SOSPETTATI DA INTERROGARE. BLOCKS INSERISCE I DATI NEL COMPUTER, MA QUALCOSA NON VA. AL POSTO DELLE IMMAGINI SI VEDE UN «CODICE».



FORZA BIN, COMPLETIAMO LA GRIGLIA COLORANDO I QUADRATINI!

SO ESATTAMENTE COME FARE. IL COMPUTER CI STA PARLANDO CON IL SUO LINGUAGGIO.

DEL RESTO MI CHIAMO...



Colora di blu i quadratini con la luna e di giallo quelli con il sole.

### MISTER CHIP



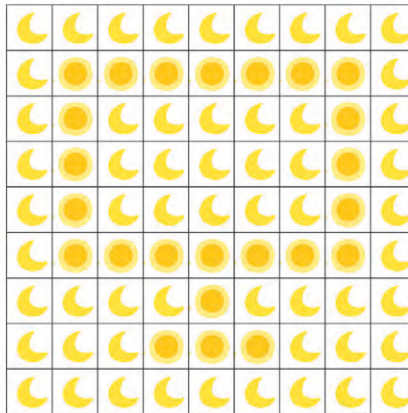
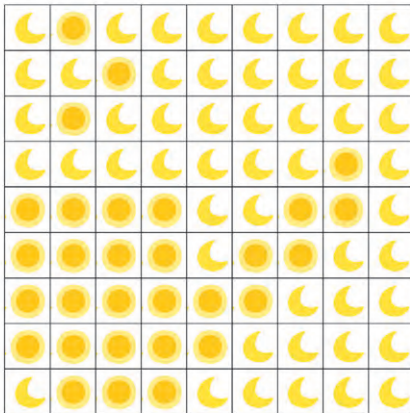
Stavo fumando la pipa

### MISTER BIT



Stavo bevendo un caffè

CHI TRA LORO MENTE È SICURAMENTE MISTER-Y!



**LO SAPEVI CHE...**  
Il linguaggio binario è il modo di parlare del computer: usa solo due valori, come la luna (0) e il sole (1).



BIN RICEVE IL SUO DIPLOMA!



COME È FINITA LA STORIA...

INCOLLA QUI LO STICKER!

PER ANNI L'FBI, LA POLIZIA FEDERALE AMERICANA, GLI DIEDDE LA CACCIA. QUANDO FINALMENTE LO CATTURARONO, MISTER-Y AVEVA SOLO 21 ANNI.

GLI AGENTI PERÒ CAPIRONO CHE LA SUA ABILITÀ POTEVA ESSERE UTILE. COSÌ, INVECE DI RESTARE IN PRIGIONE, INIZIÒ A COLLABORARE CON IL GOVERNO PER FERMARE LE FRODI. CONTRIBUÌ ANCHE A CREARE SISTEMI E CODICI DI SICUREZZA CHE ANCORA OGGI PROTEGGONO LE BANCHE DI TUTTO IL MONDO.



# EPISODIO 3

## MAGIA O INGANNO?

### ISPETTORE BLOCCHETTI (BLOCKS)



**ETÀ:** top secret

**FORZA:** esperto di codici segreti

**DEBOLEZZA:** disordinato

### BINARY CODE (BIN)



**ETÀ:** 8

**FORZA:** curioso e coraggioso

**DEBOLEZZA:** si lascia ingannare dall'apparenza

### GRACE MURRAY HOPPER (MISS GRACE DE BUGGING)



**FORZA:** analizza con attenzione i dati

**DEBOLEZZA:** fa notare tutti gli errori commessi

### MISTER IPSILON (MISTER-Y)




**FORZA:** abile nel fuggire e nel comprendere i trucchi e i meccanismi

**DEBOLEZZA:** sottovalutare il pericolo pur di stupire

**LA SUA MISSIONE:** stupire, manipolare strumenti, ingannare i sensi

**ANCHE TU SEI UN PERSONAGGIO:**



**NOME:** \_\_\_\_\_

**ETÀ:** \_\_\_\_\_

**LA MIA MAGIA:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

INCOLLA QUI LA TUA FOTO O DISEGNATI!

IN UFFICIO SUONA L'ALLARME: È ARRIVATO UN MESSAGGIO DA MISS GRACE, IL CAPO!



Aiuta Bin a scoprire il messaggio del biglietto: completa la griglia come indicato a lato!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

- B3 - B4 -
- B5 - B6 -
- B7 - C2 -
- C5 - C6 -
- C7 - D2 -
- D5 - D6 -
- D7 - E3 -
- E4 - E5 -
- E6 - E7 -
- G3 - H2 -
- H4 - H5 -
- H6 - H7 -
- I3
- E2 - I2
- B2 - G2 -
- G7
- I4
- G4 - G6

**LO SAPEVI CHE...**

Codificare le informazioni significa rappresentarle con simboli (es. con caselle colorate su una griglia).  
Decodificare vuol dire leggerli e capirne il significato.



**Bonus doppia coordinata**

Colonna 3 Riga



Colonna 5 Riga

Colonna 5 Riga



FINALMENTE ARRIVANO AL TEATRO. SUL PALCO, L'ILLUSIONISTA MISS MORSE, STA PROVANDO IL SUO NUMERO DI MAGIA. BENDATA, RIESCE A INDOVINARE LA POSIZIONE DEGLI OGGETTI SPOSTATI DAL PUBBLICO. BLOCKS E BIN SI GODONO LO SPETTACOLO CURIOSI DI SCOPRIRE IL TRUCCO.



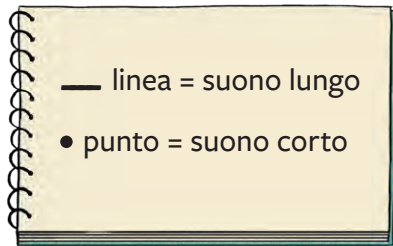
QUESTA VOLTA PER SCOPRIRE LA MAGIA NON SERVONO GLI OCCHI....

DOVEVO CAPIRLO DAL NOME COME FA AD INDOVINARE....

IL CUBO È SOTTO AI CERCHI...

...IL CILINDRO È SUL TAVOLO...

BLOCKS SPIEGA A BIN CHE A OGNI SEQUENZA DI SUONI CORRISPONDE UNA LETTERA DELL'ALFABETO. DECODIFICANDO LA SEQUENZA DEI SUONI PRODOTTI DALLA REGIA, L'ILLUSIONISTA CAPISCE LA POSIZIONE DEGLI OGGETTI! BLOCKS MOSTRA A BIN IL SUO TACCUINO DOVE HA ANNOTATO QUESTO SPECIALE CODICE: IL CODICE MORSE.



► Ritaglia la legenda che trovi nelle pagine finali!

Miss Morse fa un piccolo test a Bin.

Deve decodificare questa parola:    \_ \_ \_    • \_    \_ \_ \_ •    • •    • \_

I due agenti sono pronti per proseguire. Devono digitare i simboli nell'ordine corretto (seguendo l'indizio in codice Morse) per sbloccare la porta d'emergenza.

Indizio: •••    \_ \_ \_    •••

Codice di sblocco:

\_\_\_\_\_



**LO SAPEVI CHE...**  
Decodificare significa usare una **legenda** per trasformare un messaggio in codice (simboli o suoni) nel messaggio originale.



Colonna ••••• Riga

NELLA STANZA SUCCESSIVA, BIN E BLOCKS NOTANO DUE GRUPPI DI CINQUE TORCE: UNO A DESTRA E UNO A SINISTRA CHE INIZIANO AD ACCENDERSI. MAGO POLIBIO CONSEGNA AI DUE AGENTI LA SCACCHIERA CHE PORTA IL SUO NOME (DI POLIBIO), OVVERO LA CHIAVE PER DECODIFICARE IL MESSAGGIO. SE RIUSCIRANNO A SCOPRIRE LA PAROLA NASCOSTA NELLE LUCI, POTRANNO PROSEGUIRE.



IL NUMERO DELLE TORCE ACCESE A SINISTRA INDICA IL NUMERO DELLA RIGA. IL NUMERO DELLE TORCE ACCESE A DESTRA INDICA IL NUMERO DELLA COLONNA.

CON IL NUMERO DI RIGA E COLONNA POTETE SCOPRIRE LA LETTERA INDICATA DALLE LUCI... AD ESEMPIO ORA LE LUCI INDICANO LA LETTERA C!

	1	2	3	4	5
1	a	b	c	d	e
2	f	g	h	i/j	k
3	l	m	n	o	p
4	q	r	s	t	u
5	v	w	x	y	z

SINISTRA (RIGA)

DESTRA (COLONNA)

LETTERA
















**LO SAPEVI CHE...**  
 La crittografia rende incomprensibile un messaggio a chi non possiede la chiave per decodificarlo.

Bonus doppia coordinata



Colonna

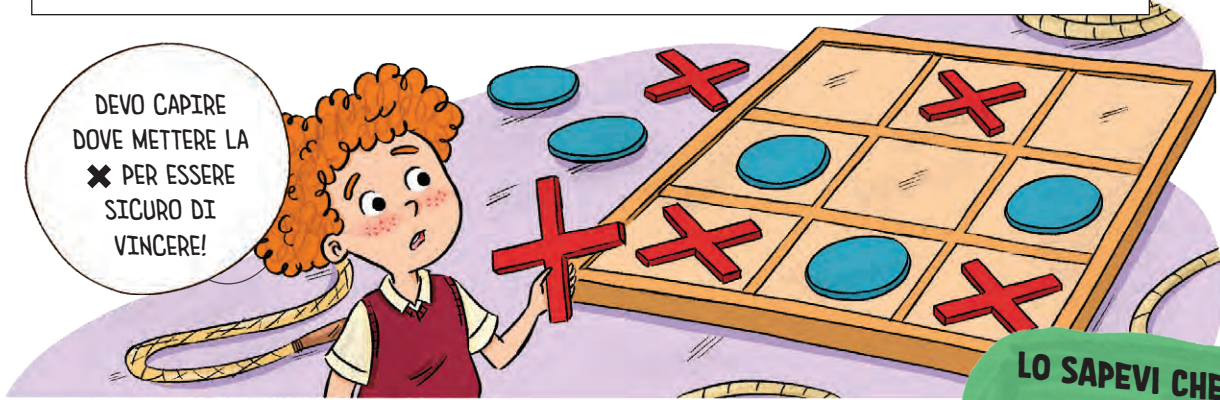
Riga

Colonna

Riga

NELLA STANZA SUCCESSIVA, QUELLA DEI GIOCHI, C'È ANCHE IL FAMOSO TRIS. BIN STA GIOCANDO LA PARTITA DECISIVA: LA PORTA SI APRIRÀ SOLO IN CASO DI VITTORIA.

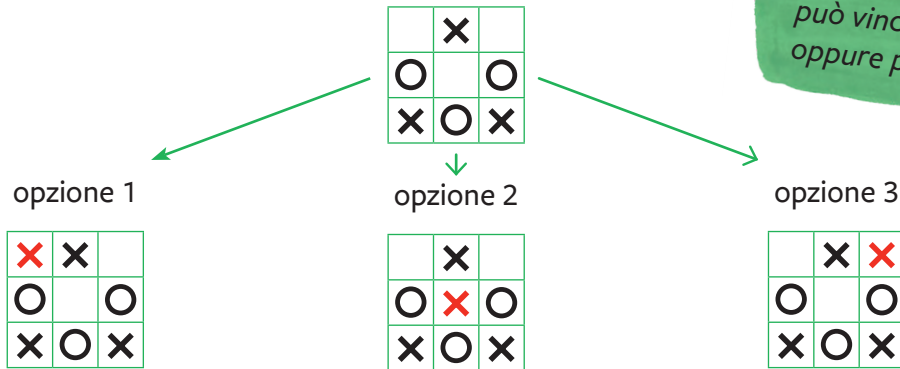
DEVO CAPIRE DOVE METTERE LA X PER ESSERE SICURO DI VINCERE!



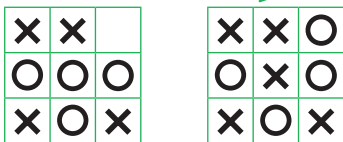
ORA BIN DEVE DECIDERE IN QUALE DELLE TRE CASELLE VUOTE METTERE LA PROSSIMA X. PER OGNI SCELTA CI SONO DUE POSSIBILI FINALI. AIUTA BIN A SCEGLIERE L'OPZIONE CHE LO PORTERÀ CERTAMENTE ALLA VITTORIA.

**LO SAPEVI CHE...**

Quando ci troviamo in una stessa situazione, possiamo fare scelte diverse. Ogni scelta porta a una conseguenza diversa: ad esempio, si può vincere, perdere oppure pareggiare.

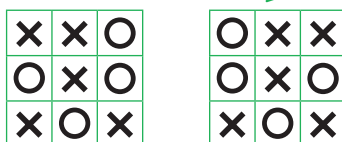


Quando la partita è finita si arriva a questi due possibili finali:



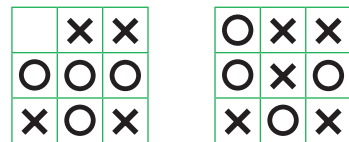
- Bin vince
- Bin perde
- parità
- Bin vince
- Bin perde
- parità

Quando la partita è finita si arriva a questi due possibili finali:



- Bin vince
- Bin perde
- parità
- Bin vince
- Bin perde
- parità

Quando la partita è finita si arriva a questi due possibili finali:



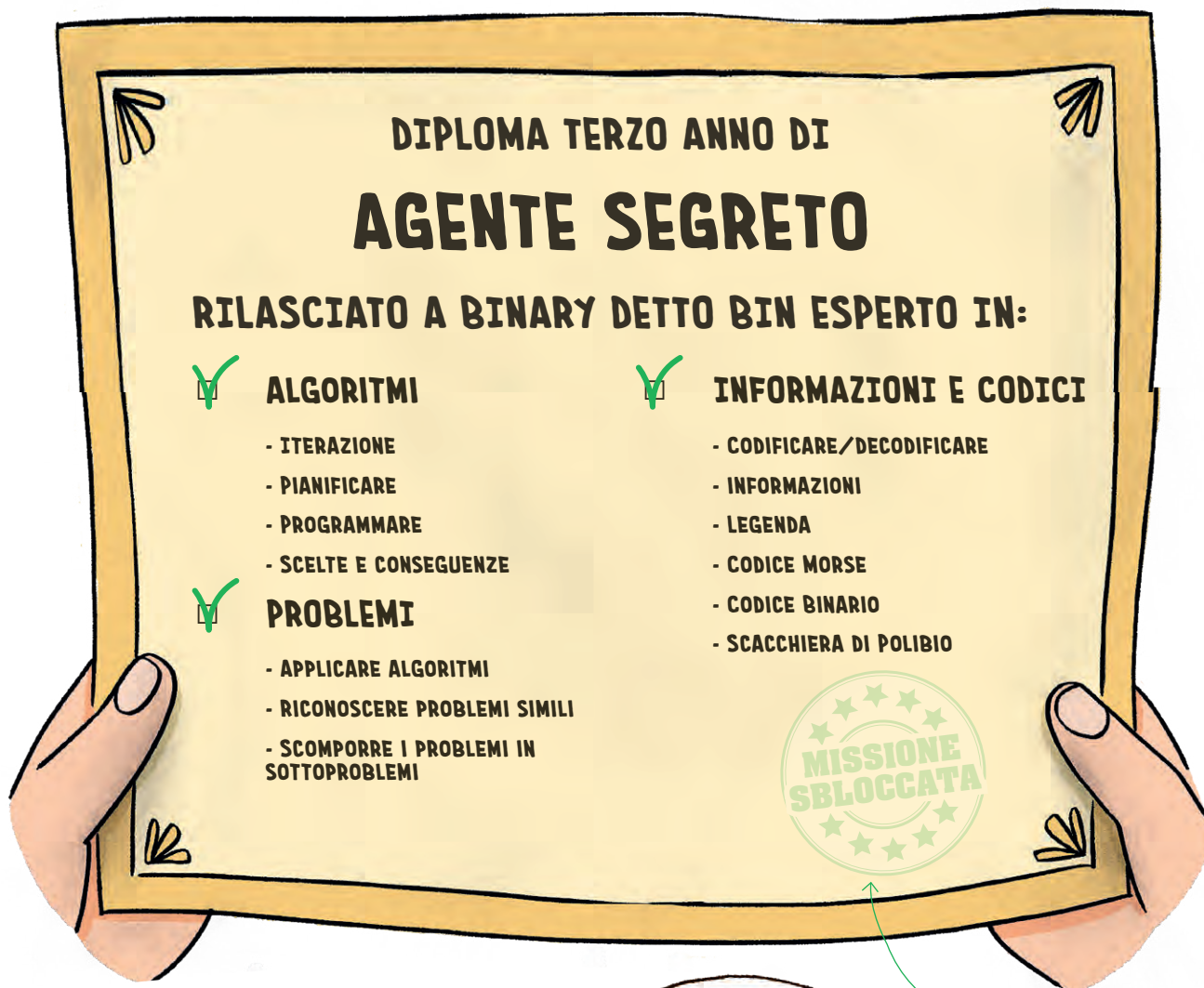
- Bin vince
- Bin perde
- parità
- Bin vince
- Bin perde
- parità

Bin sceglierà l'opzione \_\_\_\_\_ perché è certo di vincere!



Colonna: opzione scelta da Bin Riga

BIN RICEVE IL SUO DIPLOMA!



COME È FINITA LA STORIA...

MISTER-Y  
TRASFORMÒ IL SUO TALENTO  
NELL'INGANNO IN UNO STRUMENTO  
PER SMASCHERARE I TRUFFATORI,  
SOPRATTUTTO I FALSI MAGHI CHE  
APPROFITTAVERO DELLE PERSONE.  
INIZIÒ CON GIOCHI DI CARTE,  
MA DIVENNE PRESTO UN CELEBRE  
ILLUSIONISTA E MAESTRO  
DELLA FUGA.

AMAVA SFIDARE  
LA POLIZIA: SI FACEVA  
AMMANETTARE PER POI LIBERARSI,  
ARRIVANDO PERSINO A EVADERE  
DAL CARCERE DI SCOTLAND YARD.  
EPPURE NON AVEVA ALCUN POTERE  
MAGICO: IL SUO SEGRETO ERA LA  
CAPACITÀ DI OSSERVARE, STUDIARE  
E TRASFORMARE LA LOGICA IN  
MERAVIGLIA.

INCOLLA  
QUI LO STICKER!



# MISSIONE SBLOCCATA 1.0

**Missione sbloccata 1.0** nasce come una proposta pensata per accompagnare i bambini e le bambine nella comprensione di una realtà quotidiana sempre più permeata dall'informatica, in linea con quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali 2025 per il primo ciclo di istruzione.

Il volume, con un livello di complessità crescente, mira a sviluppare il **pensiero computazionale** come competenza trasversale, intrecciandolo con il **pensiero divergente** e la **matematica**, per favorire una comprensione della tecnologia e un suo uso critico e consapevole.

Nei tre episodi, i giovani lettori vengono catapultati, al suono di un allarme, nell'**Agenzia Problem Solving**, guidata dall'eccentrica **Miss De Bugging**. Qui, insieme all'**ispettore Blocchetti** (soprannominato **Blocks**), ispirato alla programmazione a blocchi, e al suo curioso apprendista **Bin (Binary Code)**, sono chiamati a risolvere enigmi e misteri per smascherare, di volta in volta, il colpevole: l'enigmatico **Mister Y**.

Le storie si ispirano a fatti e personaggi realmente esistiti (o ancora

esistenti): figure abili nell'inganno, capaci però di trasformare il proprio talento in una risorsa al servizio del bene comune.

Ambientati nel presente, in contesti vicini all'esperienza dei bambini e delle bambine, i racconti mostrano come il pensiero computazionale possa essere applicato nella vita quotidiana per risolvere problemi.

Il forte legame con la realtà favorisce riflessioni sulla **cittadinanza digitale**, dall'uso consapevole dei dati alla gestione dell'identità, fino alla capacità di distinguere il vero dal falso, valorizzando così la dimensione etica dell'educazione civica.

Il percorso è strutturato in **attività brevi, mirate e coinvolgenti**, ciascuna centrata su un concetto chiave, progettate per essere svolte in tempi contenuti, sia a scuola sia a casa. Questa struttura flessibile permette di integrare facilmente il percorso nella programmazione didattica o di viverlo come esperienza ludica e formativa in ambito familiare. Le attività spaziano dall'algorithmo alla decodifica di codici (Morse, crittografia, ecc.), fino all'introduzione al linguaggio binario come chiave di accesso al mondo digitale.

All'interno di ogni pagina, box esplicativi accompagnano lo storytelling e le attività, offrendo spiegazioni chiare e accessibili dei **concetti informatici**. Questo dialogo continuo tra azione e riflessione aiuta i bambini e le bambine a riconoscere regolarità, sviluppare strategie e affrontare problemi in modo consapevole.

**L'errore** viene valorizzato come parte essenziale del processo di apprendimento: non un ostacolo,

ma una risorsa per costruire strategie efficaci e potenziare il problem solving, proprio come fanno i programmatori.

Infine, la scoperta del colpevole avviene attraverso la «lettura» di una scheda perforata (sul modello delle storiche schede IBM), offrendo l'occasione per ripercorrere l'evoluzione **dell'informatica, dalle origini** fino all'attuale sviluppo **dell'intelligenza artificiale**.

Pronti a risolvere il caso?

## OBIETTIVI DEL PRIMO EPISODIO

Le istruzioni e il pensiero algoritmico di base: capire cosa sono istruzioni e algoritmi, saper eseguire e scrivere istruzioni, organizzarle in modo corretto, riconoscere schemi ripetitivi, sviluppare la capacità di individuare e correggere errori.

## OBIETTIVI DEL SECONDO EPISODIO

I dati e la loro gestione: comprendere cosa sono i dati e saperli leggere, lavorare con le tabelle e ordinarli. In più, si sviluppa la capacità di rappresentare e confrontare i dati, oltre a leggere e scrivere informazioni codificate.

## OBIETTIVI DEL TERZO EPISODIO

Comprensione e uso degli algoritmi e dei problemi: saper iterare, pianificare e programmare, comprendendo le relazioni tra scelte e conseguenze, applicare algoritmi a situazioni concrete, riconoscere problemi simili e scomporli in sottoproblemi per facilitarne la risoluzione.

