

ATTIVITÀ CODING UNPLUGGED

Classe 1°B

Scuola G.Marconi

Spilamberto (MO)

Anno Scolastico 2017/2018



Felicina, la foglia felice.

(Storia inventata dai bambini insieme alle insegnanti di 1°B)



Stava arrivando l'Autunno, il vento iniziava a far dondolare le foglie sugli alberi.

Grandalbero, il più grande e bello del parco della città, disse alle sue figlie:< Il vostro tempo sta per terminare, presto il vento vi porterà via tutte e, se non seguite i miei consigli, non ci incontreremo mai più.

Mi raccomando io mi addormenterò ma, a Primavera vi rivoglio tutte qui.

Seguite il percorso giusto e attente ai comandi, guardatevi intorno....

A Primavera allora!!!!!!!!!!!! >.

Felicina era triste, ma le parole del padre la consolarono e pensò:<Ho già in mente che cosa dobbiamo fare e ne parlò con le sue sorelline.>

Ma esse non l'ascoltarono e finirono così: chi schiacciate dai piedi delle persone e delle auto, chi spazzate e gettate via dalle scope degli spazzini, chi portate lontano, lontano da Grandalbero.

Felicina, rimasta sola e sconsolata, guardò il suo caro papà che stava per addormentarsi in attesa di risvegliarsi a Primavera.

Una bella mattina Felicina si svegliò e vide che era caduta.

Subito le vennero in mente le parole del padre e, mentre il vento cominciava a soffiare forte, cominciò a seguire il percorso che Grandalbero aveva suggerito: si FERMO' per non essere schiacciata dalle auto e dalle persone, GIRO' a DESTRA e poi a SINISTRA per non avvicinarsi alle scope che vedeva davanti ai cortili, nei viali e nelle piazze, cambiando così varie DIREZIONI.

Finalmente Felicina si ritrovò ancora tutta intera e tornò nel parco dove Grandalbero dormiva. Si rannicchiò sotto ad una buca di terra e si coprì con la poca erba rimasta.

Passarono i giorni e finalmente un raggio di sole la svegliò. Era Primavera, si pulì ben bene e con meraviglia vide che anche il suo papà si stava svegliando e aveva già allungato il suo braccio per accoglierla di nuovo nella sua chioma. Felicina era felicissima e insieme al Grandalbero vissero ancora tante primavere insieme.

PRESENTAZIONE

L'attività che abbiamo proposto nella classe 1°B, ha l'obiettivo di avviare negli alunni, il pensiero informatico senza l'utilizzo degli strumenti digitali, attraverso un approccio ludico.

L'esperienza porterà i bambini a trovare procedimenti logici per la risoluzione di piccoli problemi attraverso sequenze, molto semplici, di operazioni e procedure.

STRATEGIE DIDATTICHE

Dopo aver letto la storia di Felicina creata insieme agli alunni, e rafforzato con esercizi svolti in classe i principali concetti topologici e spaziali, si invitano i bambini ad aiutare la protagonista della storia a ritornare, attraverso indicazioni date, da papà Grandalbero. Essa per arrivare alla meta deve superare gli OSTACOLI che incontrerà lungo il suo PERCORSO: AUTO, PIEDE e SCOPE.



PROGETTO CODING

Gli obiettivi generali di questo progetto che introducono ai concetti fondamentali dell'informatica e alla logica della programmazione sono:

- Stimolare gli alunni a creare un progetto con le proprie idee, con il proprio ragionamento.
- Sviluppare competenze logiche.
- Potenziare la lateralizzazione negli alunni.
- Aumentare la capacità di collaborazione.

TEMPI - DESTINATARI:

L'attività è stata svolta in circa 3 settimane durante l'ora di educazione motoria (1h la settimana) e di educazione all'immagine. Sono stati coinvolti i 23 alunni della classe 1°B

ATTIVITA DI LABORATORIO

- Invenzione della storia di Felicina
- Realizzazione di Grandalbero
- Maschera della foglia
- Costruzione dell'automobile
- Costruzione del piede (scarpa)
- Costruzione della scopa



ATTIVITA' DI LABORATORIO

Durante le ore di laboratorio, sono stati creati gli ostacoli presenti nella storia .





ECCO TERMINATI GLI OSTACOLI CHE FELICINA DOVRÀ SUPERARE.





ATTIVITA CODING

L'ambiente di gioco è la palestra, dove viene delimitato uno spazio nel quale vengono disposti 20 cerchi (4x5) dove è possibile eseguire il percorso da parte di Felicina.

Gli alunni vengono suddivisi in 3 gruppi: a turno si alternano nel ruolo della protagonista e dei 3 bambini che indicheranno, attraverso le frecce, il percorso giusto.

FRECCE PER COMANDI REALIZZATE DAI BAMBINI:

BLU GIRAA DX.



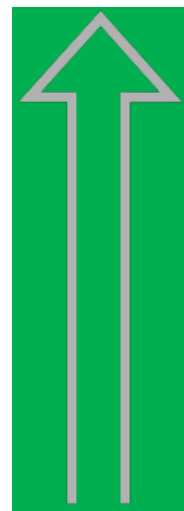
GIALLA GIRAA SX



ROSSA: STOP



VERDE: AVANTI



Svolgimento del gioco

Sul percorso delimitato dai cerchi, si stabilisce un punto di partenza e si posizionano i 3 OSTACOLI che Felicina dovrà superare: AUTOMOBILE, PIEDE UMANO e SCOPA.

La posizione degli ostacoli varierà ogni volta che si cambia gruppo, in modo che il percorso sia sempre diverso.

Felicina dovrà essere molto attenta alle indicazioni delle frecce che indicano, a seconda del colore, lo spostamento giusto per non rimanere calpestata e arrivare così alla meta(GRANDALBERO) Inizia il primo bambino della prima squadra indossando la maschera della protagonista (REALIZZATA DAI BAMBINI)e, saltando dentro ai cerchi, deve effettuare il percorso seguendo le istruzioni date dai tre compagni(GUIDE)

Il compito della guida , aiutata dall'insegnante, è quello di condurre, Felicina da Grandalbero evitando gli ostacoli.







VALUTAZIONE

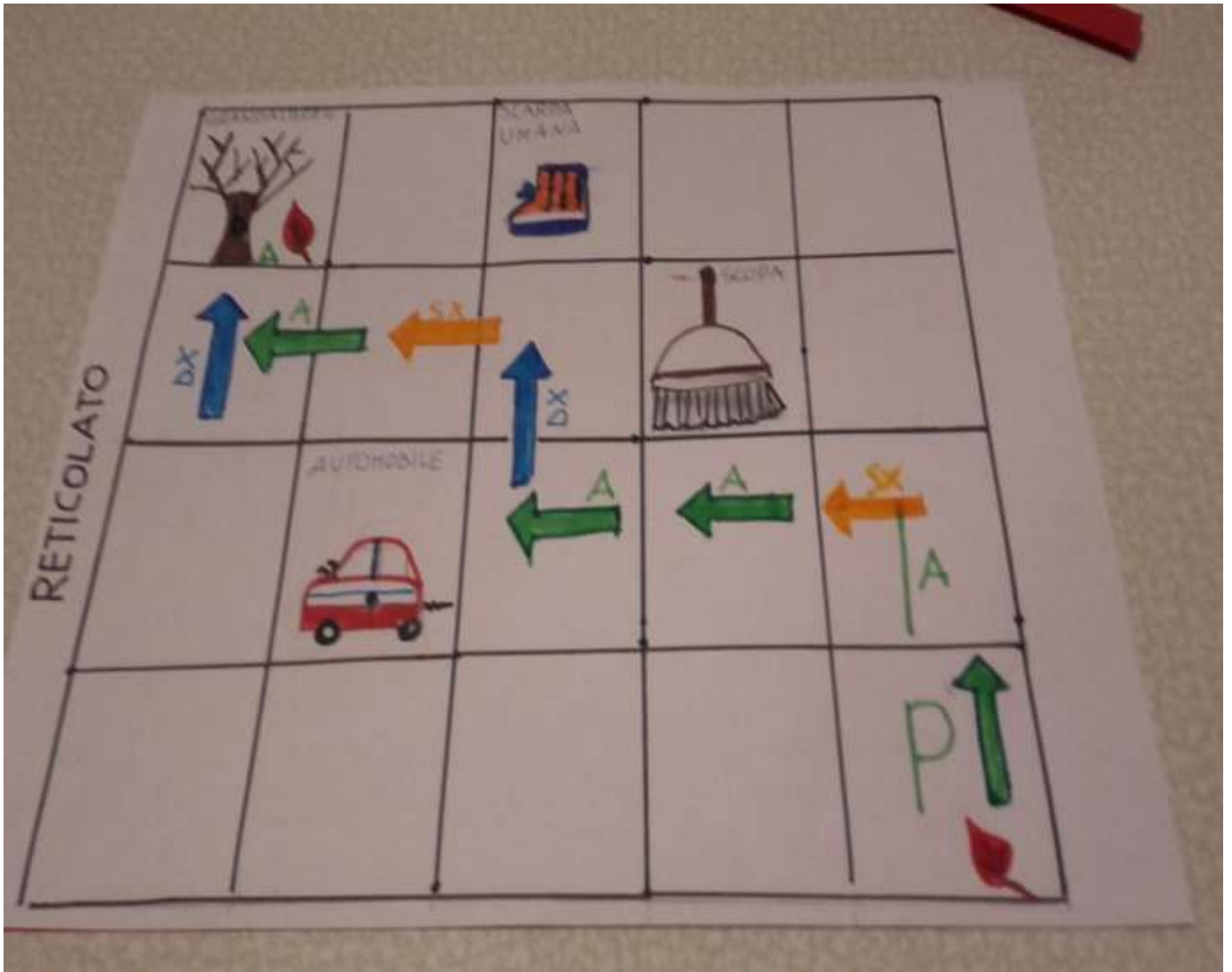
I bambini hanno dimostrato grande interesse verso le attività proposte migliorando la loro abilità nella definizione delle procedure necessarie alla risoluzione di semplici problemi.

VERIFICA

Il grado di coinvolgimento degli alunni è stato buono, la capacità di collaborare e interagire all'interno del piccolo gruppo, ha fatto sì che, anche i bambini che hanno qualche difficoltà nell'apprendimento, siano stati maggiormente coinvolti ed aiutati per trovare la risoluzione al problema.

Tutta l'attività è stata documentata attraverso foto scattate durante l'attività e i laboratori.

Percorso su reticolato



RETICOLATO

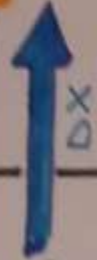
ALBERO



SCARPA UMANA



SCOPA



AUTOMOBILE

