



PROGETTO CODING

Scuola dell'Infanzia

Don A. Bondi

Spilamberto

A cura della sezione UNICA D

a.s.2020/21



DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Questo progetto è stato ideato e sviluppato per la giornata del “Code week”, facendo riferimento ai progetti all’interno del Ptof dell’Istituto.

E’ stato proposto ai bambini di 5 anni che si affacciano alla scuola primaria, con lo scopo di avvicinarli al mondo del coding e del pensiero computazionale.

Le attività di coding hanno come finalità quella di promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale che è la base per studiare l’informatica. La sua applicazione permette agli alunni di affrontare problemi, di scomporli e di elaborare gli algoritmi per risolverli.

Le insegnanti hanno proposto le attività suddividendo il percorso in diverse fasi.

1° FASE: per prima cosa si è lavorato sull'approccio e la prima consapevolezza della lateralità, cioè iniziando ad interiorizzare la destra e la sinistra. Attraverso giochi e proposte di percorsi, si è lavorato sulla direzionalità, sul contare e predisporre in modo sempre più autonomo i giusti comandi per affrontare un semplice percorso.

2° FASE: successivamente è stata introdotta una simbologia specifica che rappresentasse un comando (Maxicoloredo). I bambini in questo modo hanno potuto sperimentare il primo approccio al pensiero computazionale attuando il problem solving. Su una lavagnetta sono stati posizionati in sequenza i vari codici per arrivare a completare un percorso, partendo da un punto di partenza e arrivando al punto di arrivo.

3° FASE: Abbiamo letto e drammatizzato la favola "I tre Porcellini". Abbiamo rappresentato i personaggi e gli ambienti della storia. Sulla griglia costruita in sezione, è stato creato il percorso in ordine cronologico delle varie sequenze della storia ed ogni bambino ha potuto dare i comandi ad un compagno per compiere il percorso utilizzando i codici.

TEMPI , SPAZI E MATERIALI


Il progetto si è svolto nel mese di aprile, un'ora al giorno, per circa due settimane.

Tutti gli ambienti della nostra sezione sono stati utilizzati per fare attività e giochi. Anche il giardino è stato un luogo per poter creare percorsi nuovi e alternativi.

Sono stati utilizzati dei cerchi colorati, delle frecce di cartoncino e abbiamo utilizzato il nostro gioco in scatola "Maxicolore", che si è trasformato in una tavola computerizzata per dare i giusti comandi. Abbiamo disegnato una griglia sul pavimento da poter utilizzare per creare dei percorsi. Abbiamo letto la favola " I tre porcellini" per dare vita ad un percorso ben scandito da diverse tappe inerenti alla storia.



OBIETTIVI E FINALITA'

- ✓ **Acquisire una prima consapevolezza della lateralizzazione**
 - ✓ **Utilizzare un linguaggio specifico per dare comandi ed eseguirli in modo corretto (fare un passo avanti, ruotare a destra, ruotare a sinistra)**
 - ✓ **Utilizzare il proprio corpo con consapevolezza**
 - ✓ **Sviluppare la percezione spaziale**
 - ✓ **Saper osservare un percorso ben definito e valutare tutte le possibilità per raggiungere il traguardo, progettando il percorso.**
 - ✓ **Saper contare e mettere in relazione un numero con una quantità**
 - ✓ **Ascoltare, riflettere, rispettare il proprio turno**
 - ✓ **Attivarsi per trovare una soluzione ad un problema: Problem -solving.**
 - ✓ **Promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale , affrontare problemi e risolverli**
 - ✓ **Promuovere un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale**
 - ✓ **Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica**
 - ✓ **Apprendere semplici i linguaggi della programmazione.**
- 

1° FASE:

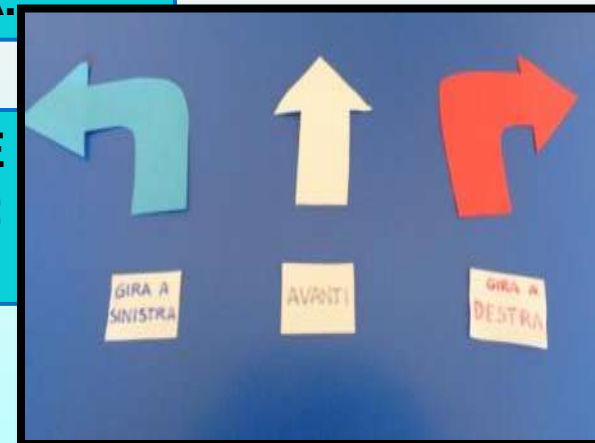
LA LATERALIZZAZIONE:

DESTRA E SINISTRA



INDOSSIAMO IL BRACCIALETTO ROSSO SUL POLSO DESTRO ED IL BRACCIALETTO BLU SUL POLSO SINISTRO. FACCIAMO INSIEME DEI GIOCHI PER INIZIARE A PRENDERE CONSAPEVOLEZZA DELLA DESTRA E DELLA SINISTRA.

PREPARIAMO LE FRECCE DELLO STESSO COLORE: ROSSO , BLU E BIANCA



CREIAMO DEI PERCORSI CON I CERCHI



**RAGGIUNGIAMO IL FRUTTO
SEGUENDO UN PERCORSO**



**POSIZIONIAMO LE
FRECCE PER
COMPLETARE IL
PERCORSO**

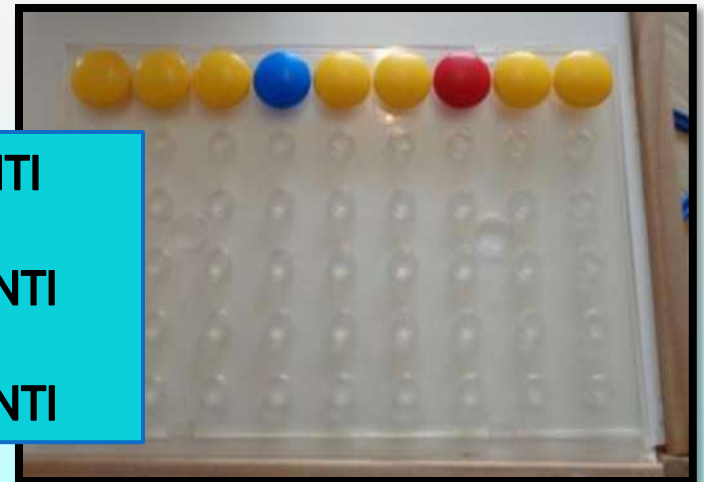
2° FASE

UTILIZZIAMO “MAXICOLOREDO” PER CREARE DEI COMANDI



OGNI BOTTONE CORRISPONDE AD UN COMANDO: RUOTA A DESTRA, RUOTA A SINISTRA, FAI UN PASSO AVANTI

**.....FAI 3 PASSI AVANTI
RUOTA A SINISTRA
FAI DUE PASSI AVANTI
RUOTA A DESTRA
FAI DUE PASSI AVANTI**



CREIAMO DEI PERCORSI CON I CERCHI



**PREPARIAMO I
COMANDI DEL
PERCORSO.
IL COMPAGNO
LEGGE I COMANDI E
LI ESEGUE**



3° FASE

I TRE PORCELLINI



**LA MAESTRA CI
RACCONTA LA
FAVOLA.....**



**,,, E CI MOSTRA
LE IMMAGINI
DELLA STORIA :
I PORCELLINI, IL
LUPO, LA CASA
DI PAGLIA, LA
CASA DI LEGNO
E QUELLA DI
MATTONI...**





**„„, PREPARIAMO
IL PERCORSO
CON TUTTE LE
SEQUENZE
DELLA FIABA.....**

**„„, PRONTI, VIA!!
ADESSO, TUTTI
PROVIAMO A
DARE I COMANDI
PER FARE IL
PERCORSO....**








**A TURNO TUTTI
ABBIAMO DATO I
COMANDI E
PROVATO A
SEGUIRLI SULLA
GRIGLIA....**





CI SIAMO DIVERTITI MOLTO!!

I BAMBINI DELLA SEZION E UNICA D
A.S.2020/21



Insegnanti
Alice, Palma e Melinda