



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:

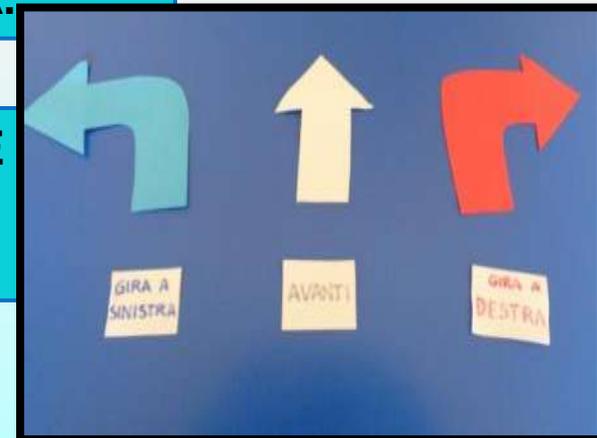
LA LATERALIZZAZIONE:

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**

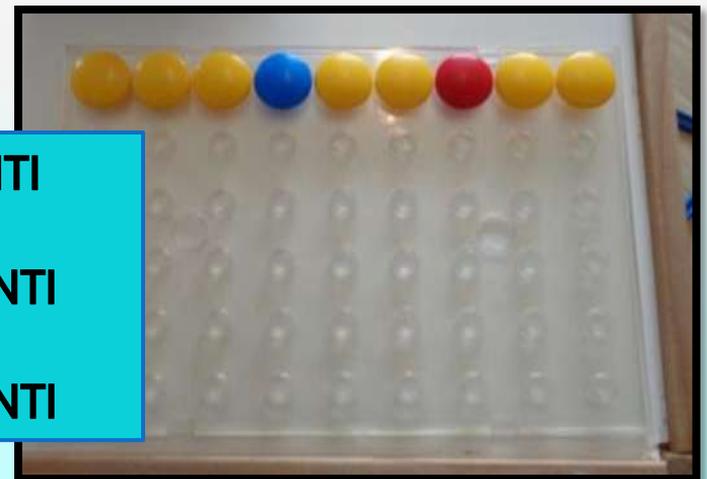
2° FASE

UTILIZZIAMO “MAXICOLOREDO” PER CREARE DEI COMANDI

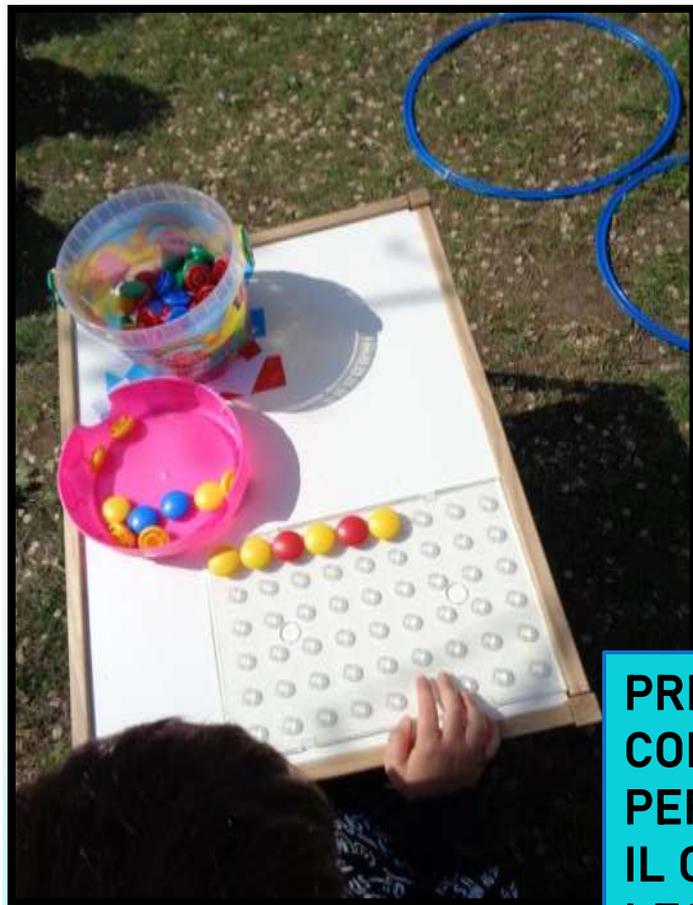


OGNI BOTTONE CORRISPONDE AD UN COMANDO: RUOTA A DESTRA, RUOTA A SINISTRA, FAI UN PASSO AVANTI

**.....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...**



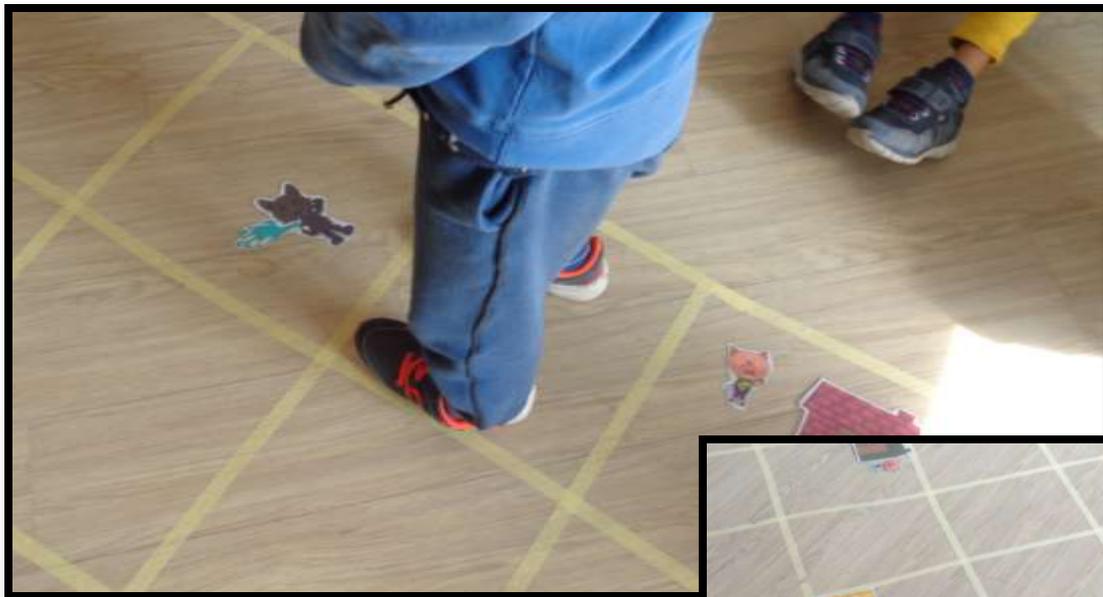


**„„, PREPARIAMO
IL PERCORSO
CON TUTTE LE
SEQUENZE
DELLA FIABA.....**

**„„, 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