

**«NELLA CITTÀ DI MODENA LA REGINA
VA IN CERCA DEL SUO RE»**

**IL PENSIERO COMPUTAZIONALE
Giocare con la
programmazione a qualunque
età, anche senza computer**



**Scuola infanzia
«Don Bondi»
Istituto comprensivo «FABRIANI»
-Spilamberto-
SEZIONE UNICA C
INS: Dottore Teresa, De rosa
Giustina
a.s. 2016/17**



Laterizzazione e sviluppo del bambino

La laterizzazione è il processo di espressione della dominanza emisferica che inizia intorno ai 3-4 anni di vita e porta ogni individuo a sviluppare due emisomi: il destro e il sinistro uguali e simmetrici tra loro.

A livello corporeo si esprime con una maggior forza, maggior quantità di energia (tono), di uno dei due lati del soma rispetto all'altro.

Il processo di laterizzazione termina verso i 7-8 anni con l'acquisizione della conoscenza di sé e la consapevolezza della propria lateralità.

Destra **rosso** sinistra **giallo**



GIOCO DELLO SPECCHIO
PIEDE DESTRO
OCCHIO SINISTRO

NELLA CITTÀ DI MODENA LA REGINA VA IN CERCA DEL SUO RE

Descrizione

- La turista è un gioco a squadre della serie CodyRoby. La principessa nella città di Modena va in cerca del suo re. Quale sarà la squadra che per prima riuscirà ad aiutarla a ritrovare la strada per il castello con le cody-cards?

Materiale

- • **Carte**: servono cody-cards di ogni tipo, in numero almeno doppio rispetto a quelle necessarie a comporre la soluzione. I tipi di carte devono comprendere almeno VAI AVANTI, GIRA A SINISTRA e GIRA A DESTRA. Altri tipi di carte (RIPETI e SE) potranno essere inseriti in base alle finalità didattiche e al livello di preparazione dei giocatori.
- • **Percorso**: il percorso deve essere tracciato sul pavimento. Il materiale ideale per realizzarlo sono i tappeti morbidi a incastro, ma bastano anche semplici fogli di carta appoggiati uno accanto all'altro.
- • **Monumento**: il monumento che la turista cerca può essere disegnato su un foglio (magari ispirandosi ai monumenti della tua città) e appoggiato alla fine del percorso.

LE REGOLE DEL GIOCO

- Le due squadre compongono il percorso sul pavimento appoggiando i riquadri (tappeti morbidi o fogli) a turno uno di seguito all'altro.
- Si dispongono su un tavolo tutte le carte, a mucchietti suddivisi per tipo.
- Si disegna su un foglio il monumento che la turista vuole andare a visitare.
- Si pone il disegno alla fine del **percorso**.
- La bambina o il bambino che fa la turista si mette in piedi sulla prima casella del percorso e dà il via.
- Le due squadre giocano contemporaneamente prendendo dai mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre (ognuna per suo conto) la soluzione che guiderà la principessa fino al **castello**. Le squadre devono fare attenzione a non prendere dai mazzi più carte di quelle necessarie, e devono prenderle solo per inserirle nella sequenza (non possono accumularle per riserva). L'incetta e l'uso di carte superflue comportano la squalifica e fanno vincere la squadra avversaria. Le carte che fanno la soluzione devono essere messe una sotto all'altra, in modo che alla fine la prima carta (in cima al mazzo) indichi la prima mossa da fare.
- La squadra che per prima pensa di aver composto la soluzione porta il mazzo di carte con le istruzioni alla principessa.
- L'altra squadra si avvicina al percorso per controllare la soluzione.
- La turista segue le istruzioni passo per passo e svolge il ruolo di **arbitro**. L'altra squadra controlla che la soluzione sia giusta e che la turista usi tutte le carte.
- Se le indicazioni sono giuste e la turista usa tutte le carte per raggiungere il monumento, la squadra **vince**.

PROVE DEI PERCORSI



**I SUDDITI INDICANO IL
PERCORSO ALLA
REGINA PER ARRIVARE
AL CASTELLO DEL SUO
RE**

INVENTARE UN PERCORSO

LUCIO: FRECCIA VERDE, AVANTI!
ANNA: FECCIA ROSSA, DESTRA!
LUCIO: FRECCIA GIALLA, SINISTRA!



IN PALESTRA

**IN PALESTRA IL
PERCORSO È PIÙ
DIFFICILE**



**PROVIAMO A GIOCARE A
PICCOLO GRUPPO IN UNO SPAZIO
PIÙ GRANDE**



PRONTI A GIOCARE?!

**ANNA È IN CERCA
DEL CASTELLO**

**ALISHA
PREPARA LE
CARTE PER
INDICARLE LA
STRADA**



ATTENZIONE AL PERCORSO

**AVANTI..
AVANTI!**

**DOVE VADO?
DESTRA O
SINISTRA?**

**MENTRE ANNA SCORRE LE
CARTE PER INDIVIDUARE LA
STRADA, ALISHA CONTROLLA E
VERIFICA LA CORRETTEZZA DEL
PERCORSO**

INIZIANO I DUBBI

DESTRA?

SINISTRA?



ARRIVATI A DESTINAZIONE

DESTRA..È
ARRIVATA



LA REGINA
HA
TROVATO IL
SUO RE



VERIFICA DEL PERCORSO



BRAVA ANNA, SEI RIUSCITA A FARE BENE IL PERCORSO

**SI RICOMINCIA CON UN ALTRO
PERCORSO E ALTRI
PROTAGONISTI DELLA STORIA!**

**GIOCANDO
SI IMPARA!**

**EVVIVA LA
REGINA ED IL
SUO RE!**





«La creatività mette in connessione le cose»

Steve Jobs