

## SCUOLA DELL'INFANZIA DI NOZZA

### PERCORSO CODING (I codici informatici che permettono di “costruire” tecnologia)



Lavoro di gruppo per la costruzione degli ambienti per il percorso

#### Premessa

In questo anno scolastico ai bambini di cinque anni è stata offerta la possibilità di intraprendere nell'ambito del progetto “Che bello dare i numeri!” anche un percorso di coding e di conoscenza del proprio territorio. Questo è stato possibile in quanto l'insegnante che ha seguito il gruppo dei bambini di cinque anni volendo attuare le conoscenze acquisite durante un corso di aggiornamento sul pensiero computazionale (Storytelling, coding e robotica con l'insegnante Tullia Urschitz, ambasciatrice italiana scientix), con strumenti semplici ha proposto ai bambini giochi con “**Robottino**” e con il kit di **Cody Roby**.

Questo percorso è stato utilizzato anche per le attività di continuità con la scuola primaria.

**Elaboratori del progetto:** insegnante: Donzelli Franca

**Destinatari:** I bambini di cinque anni di entrambe le sezioni della scuola dell'infanzia di Nozza

**Tempi:** Maggio 2017

#### Campi d'esperienza coinvolti

Il sé e l'altro, il corpo e il movimento, immagini suoni colori, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo

#### Uscite didattiche

-uscita in biblioteca per raccogliere materiale, foto e storia del mercato di Nozza e della Rocca

-uscite nel paese per conoscere meglio i punti di riferimento scelti per il gioco del turista:

il negozio del panettiere, la pasticceria caffetteria, il ponte sul fiume con il percorso vita, la rocca, la biblioteca.



Striscia di programmazione



Griglia per il gioco del turista

## **Attività e contenuti**

- giochi di coding utilizzando un robottino,una griglia e dei comandi:avanti,gira a destra,gira a sinistra(carte con frecce direzionali)
- attività di ricerca in biblioteca di libri ,immagini dei luoghi scelti del nostro territorio per la costruzione dei punti di riferimento per il gioco del cody roby.
- uscite didattiche di osservazione degli ambienti per poi rappresentare i punti di riferimento da posizionare sulla griglia per il gioco del turista
- attività di gruppo: costruzione di pannelli che rappresentano posti del territorio scelti dai bambini come punti di riferimento per il gioco del turista(cody roby) ;
  - la rocca di Nozza, ●il ponte di Nozza con il percorso vita,
  - Il mercato di Nozza ●la pasticceria caffetteria ●la biblioteca
- costruzione di un grande reticolo per fare il gioco del turista : un bambino fa il robottino mentre un compagno decide il percorso per farlo arrivare ad un determinato punto del reticolato dove si trovano dei punti di riferimento: mercato ,biblioteca,caffetteria pasticceria,ponte e percorso vita; utilizzando le carte frecce su una striscia di programmazione.
- racconto :”il robottino Rob in cerca di avventure”
- costruzione con le diverse forme geometriche il robottino Rob
- rappresentazione grafica del percorso del robottino con utilizzo di frecce.
- rappresentazione grafica del gioco del turista.

## **Competenze chiave europee**

- Imparare a imparare
- Competenza di base in scienza e tecnologia

## **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Sperimentare schemi motori statici e dinamici.
- Favorire il processo di lateralizzazione .
- Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving
- Sviluppare competenze trasversali
- Concepire l'errore come tentativo

## **Obiettivi specifici**

- Muoversi nello spazio secondo indicazioni date
- consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale
- sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione
- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione
- iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi
- dimostrare curiosità per la realtà che li circonda e per l'esplorazione del territorio.
- fare domande,formulare ipotesi e confrontarle.
- utilizzare in maniera autonoma diverse tecniche grafico pittoriche
- collaborare con i compagni per un progetto comune.

## **Metodologia e prodotto finale**

I bambini partendo dal fare,attraverso la discussione e il confronto delle idee hanno sviluppato il “pensiero procedurale”e imparato a risolvere problemi.

Successivamente con attività unplugged e un approccio decisamente ludico e informale sono passati al pensiero computazionale e al coding.



preparazione della striscia di programmazione

