

CODING è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola programmazione. Bambini e ragazzi con il coding sviluppano: il pensiero computazionale; l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare, ma programmano per apprendere formulando ipotesi per ricercare soluzioni a problemi diversi.

Gli attori di questo percorso sono i bambini della sezione A (Rossi).

Alcune di queste attività sono state proposte all'intero gruppo classe, altre più complesse, al gruppo dei bambini di anni 5.

Il percorso proposto ai bambini si è agganciato al periodo autunnale ed ha avuto come protagonisti gli animali del bosco. Si è così sviluppato:

- 1) Conoscenza del protagonista: raccolta del cibo per le scorte dello scoiattolo del nostro bosco, esperienza vissuta realmente dai bambini nel parco della scuola



- 2) Realizzazione dello scoiattolo e di alcuni suoi amici in cartoncino (talpa, ghiro, verme).
- 3) Realizzazione in cartoncino della maschera della volpe "nemica" dello scoiattolo.



4) Gioco motorio "Trova la tana": in salone i bambini nascosti sotto teli, che simulano le varie tane, giocano individuando le tane sicure e quelle occupate dagli amici (talpa, ghio, verme) scappando dalla volpe.



5) Realizzazione individuale del gioco in scatola "Trova la tana". I bambini potranno continuare a giocare a casa insieme a mamma, papà e qualche amico.



- 6) A) Prima proposta collettiva con la tavola del coding: il bambino procede fisicamente camminando sulla tavola (come un robottino) e si sposta su indicazione dell'insegnante identificando la destra e la sinistra in base al colore e alla direzione della freccia dipinta sulle mani (rosso destra, giallo sinistra).
- B) Livello successivo del gioco: viene aggiunta la volpe come ostacolo e gli altri animali nelle varie tane



7) Abbiamo giocato in salone ma liberi (senza indicazioni dell'insegnante). I bambini a turno spostavano gli animali creando il percorso.



8) Preparazione e presentazione delle frecce (linguaggio simbolico del coding): utilizzo libero per l'organizzazione in autonomia del gioco. Come rinforzo ad interiorizzare le direzioni, invenzione di una breve canzone che ci aiuta negli spostamenti.



- 9) Gioco a coppie: un bambino "programma" il percorso utilizzando le frecce, l'altro lo esegue verificandone la correttezza.
L'unico modo per imparare in maniera significativa è quello di prendere coscienza dei propri errori.

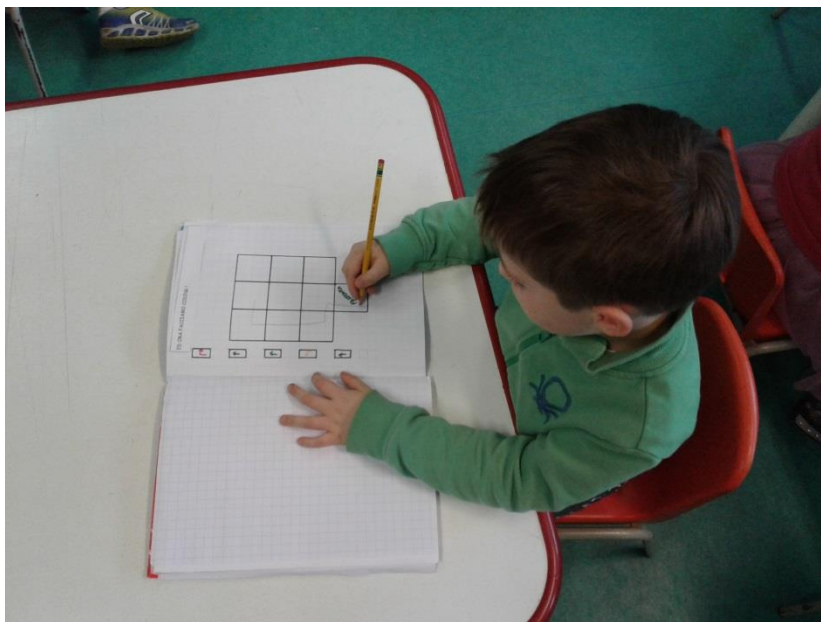


- 10) Rappresentazione grafica sul quadernone di alcuni percorsi di coding
- a) Il bambino disegna gli animali sul reticolato secondo le proprie scelte personali, dopo averli disegnati, decide in quale tana

sicura " mandare" lo scoiattolo, disegnando le frecce adatte per raggiungere la tana individuata;



b) L'insegnante disegna un percorso utilizzando le frecce e il bambino deve riprodurlo sul reticolato.



Le insegnanti:

Bizzoni Gigliola, Ferrante Chiara, Epis Francesca