

FARE CODING... CON LA PIXEL ART

Progetto di coding unplugged a.s. 2017/18

Docente Algeri Simonetta

Destinatari: bambini di 5 anni della sez. D

Periodo: da dicembre 2017 a febbraio 2018

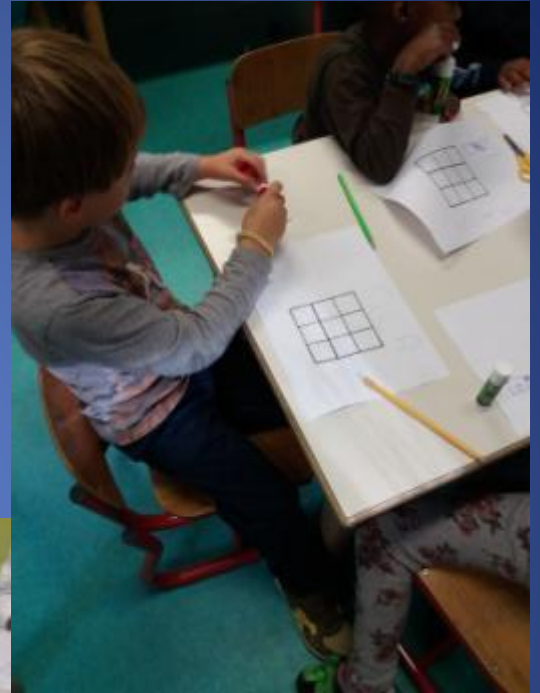
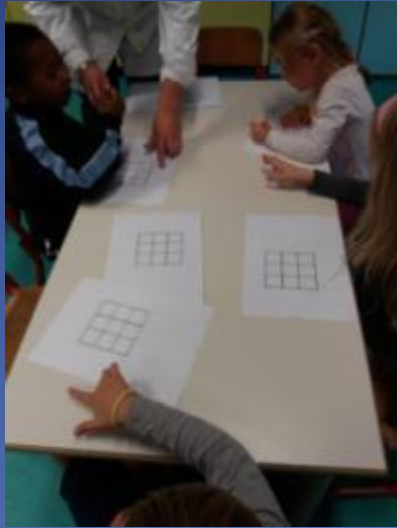
Quest'anno scolastico ho deciso di proporre ai miei bambini di 5 anni attività di coding, partendo dalla Pixel art, cioè imparare a programmare su carta quadrettata.

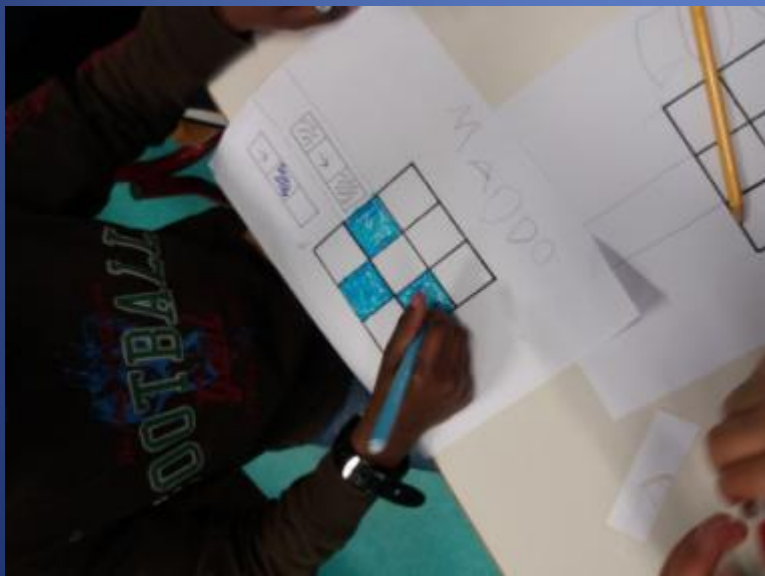
Attraverso semplici istruzioni visualizzate da quadretti da colorare o da lasciare vuoti, riprodotte su una striscia, i bambini si sono divertiti a scoprire quale disegno ne risultava, codificando così l'immagine.

Il foglio sul quale i bambini lavorano si divide in due parti: la prima a sinistra dove vengono ritagliate una alla volta le strisce, numerate in ordine crescente (dalla numero 1 alla...) e incollate in corrispondenza della seconda parte del foglio, quella che rappresenta il reticolo da colorare.

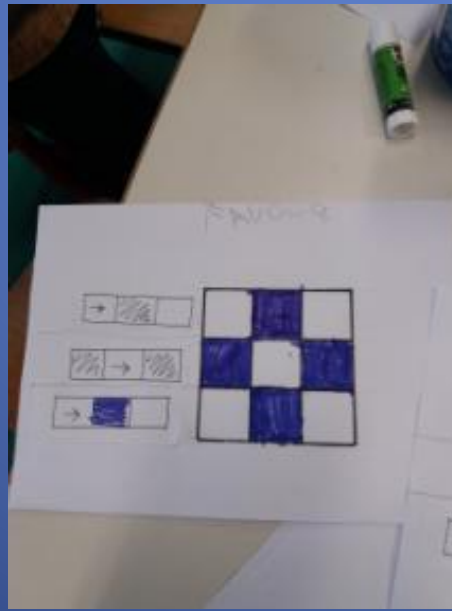
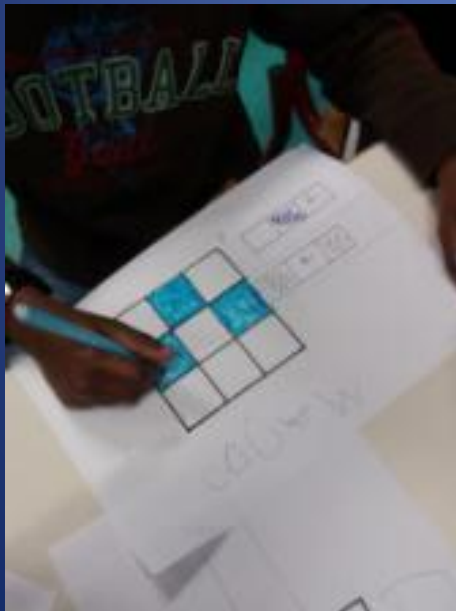
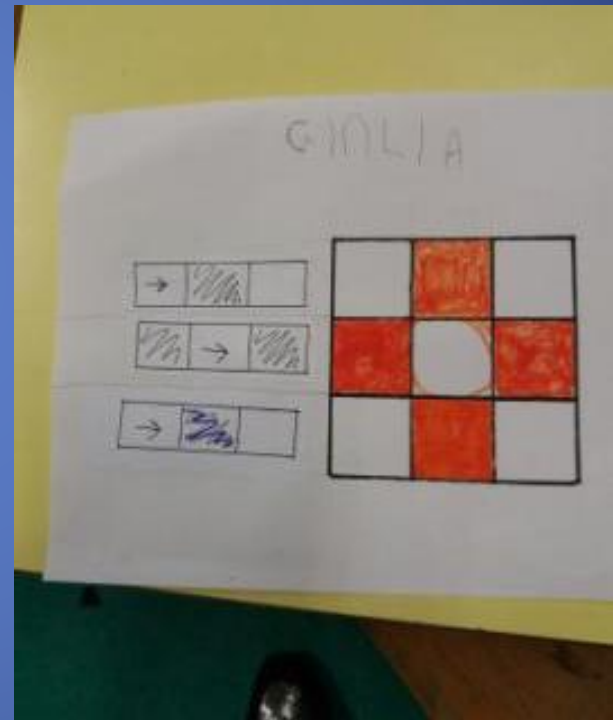
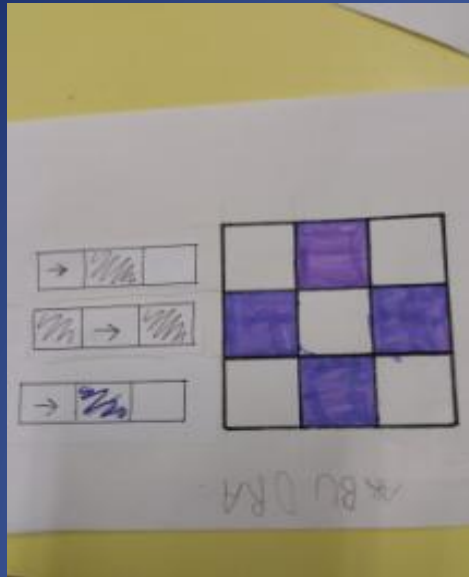
Le sequenze di strisce numerate hanno invece rappresentato l'algoritmo che, se completato correttamente, consente ai bambini di DIVERTIRSI scoprendo quale immagine si compone.

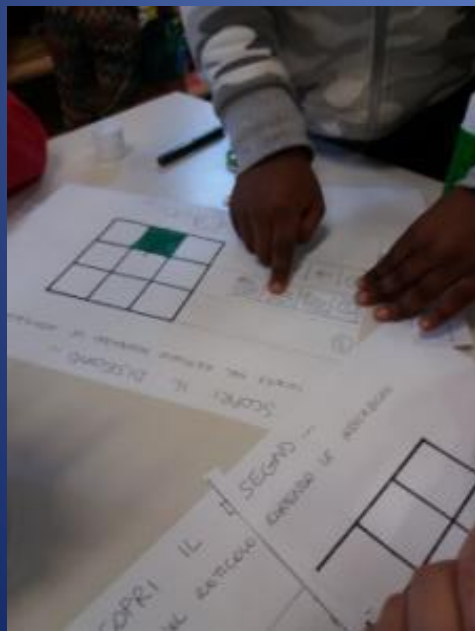
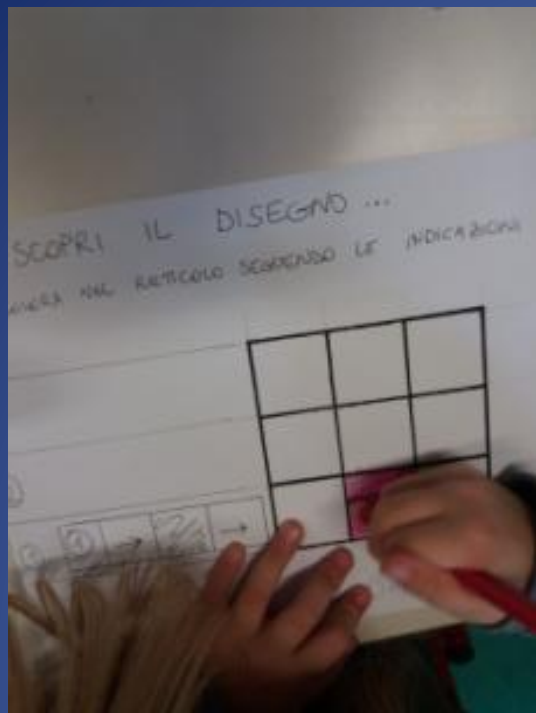
Divertirsi perché ogni attività che ho proposto è stata un gioco, come una «caccia all'immagine nascosta».

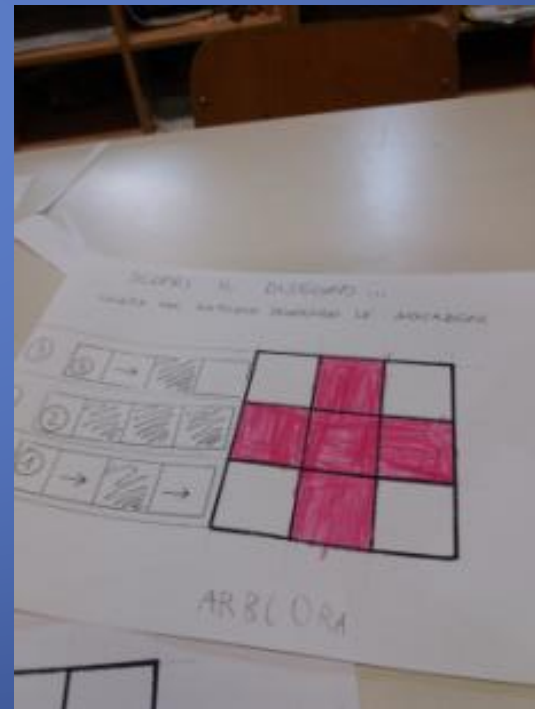
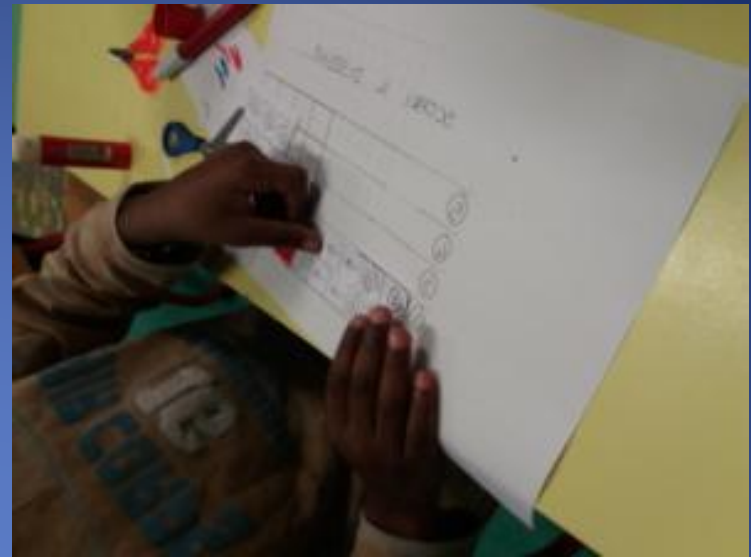
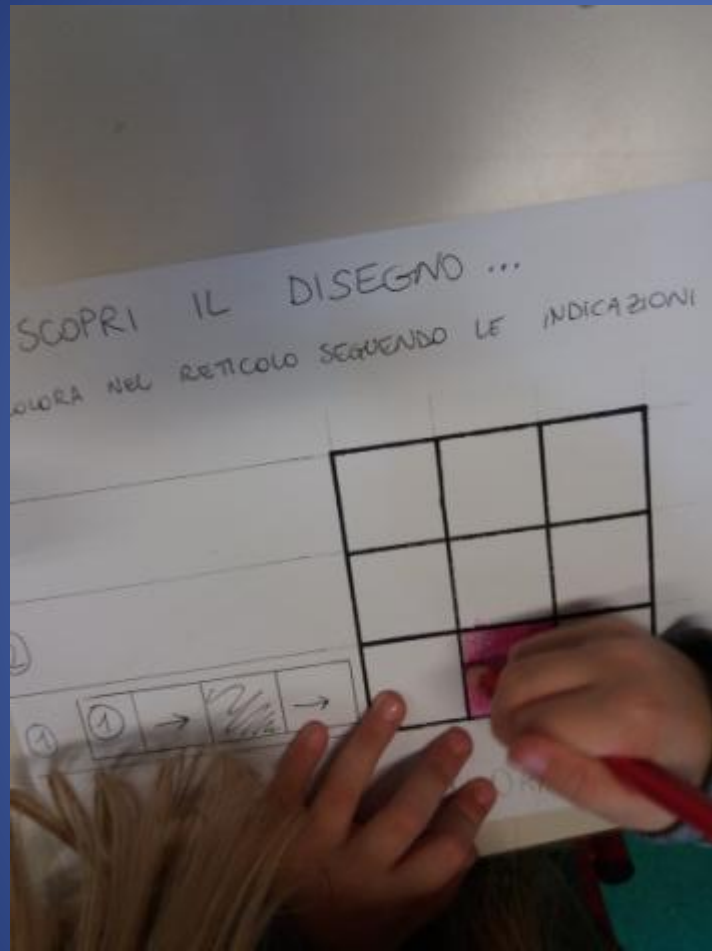




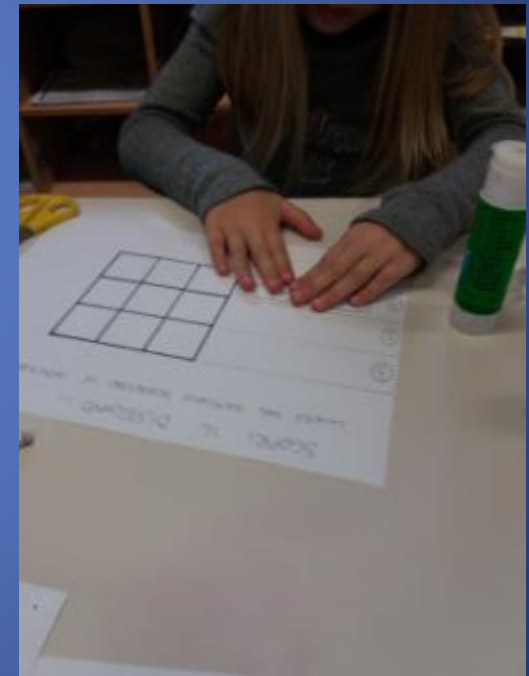
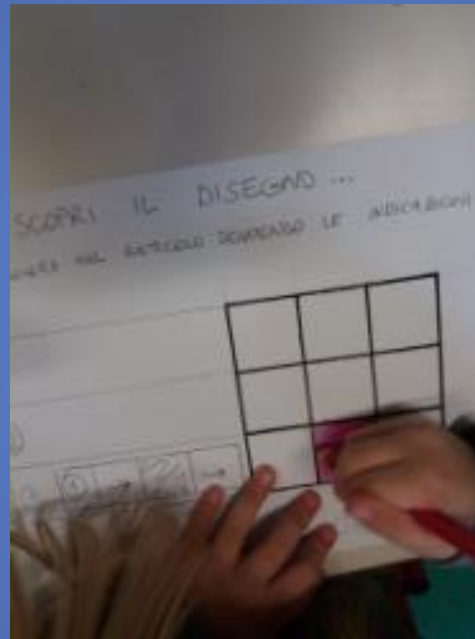
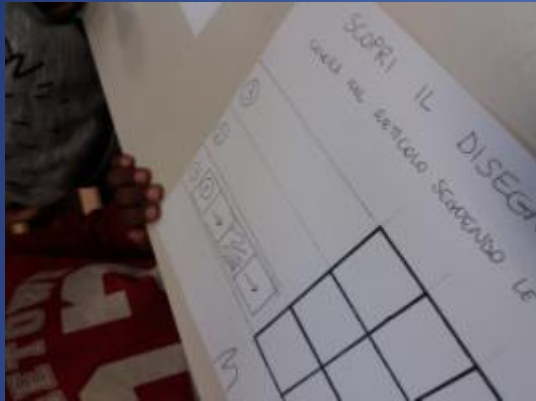
I primi disegni naturalmente sono semplici ed ogni bambino sceglie con quale colore riempire il quadrato, utilizzando pennarelli e matite colorate.

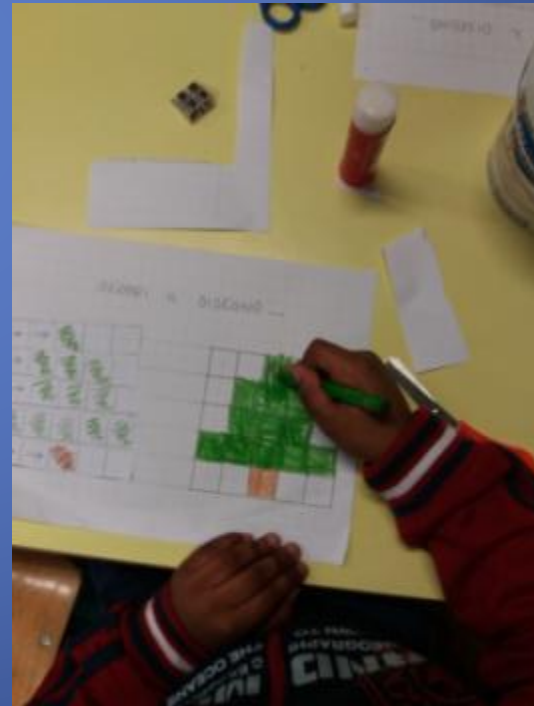
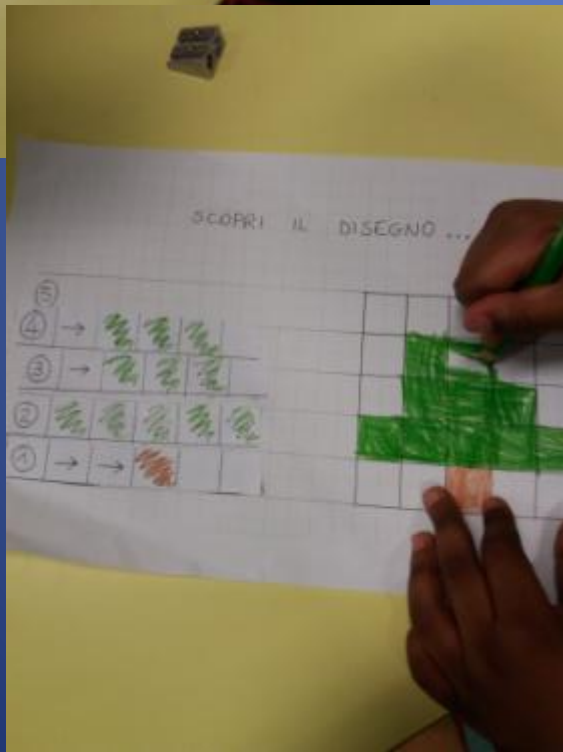
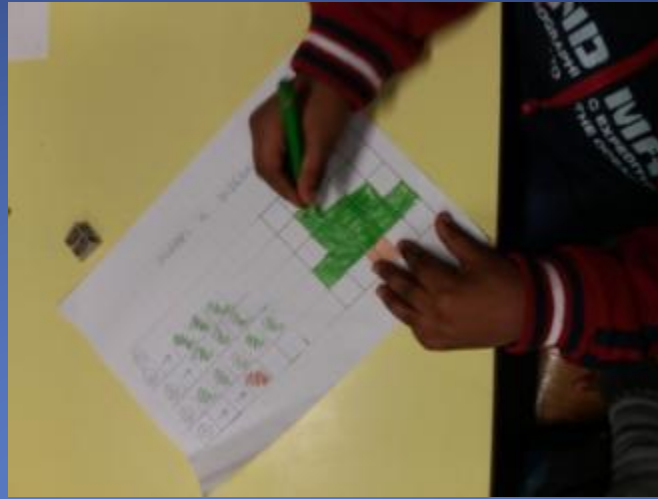
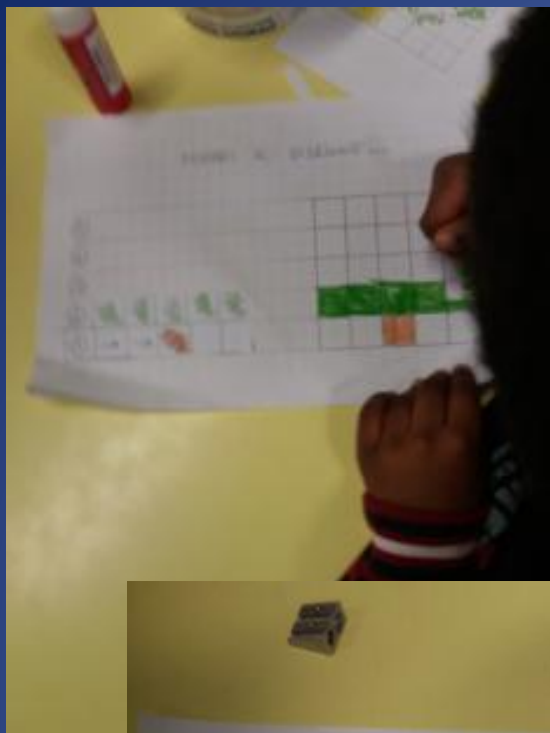






Poi i disegni diventano di volta in volta più complicati e la caccia al disegno sempre più entusiasmante e coinvolgente





②

③

ARJORA

SCOPRI IL DISEGNO...
NON SA MAI COME RITENERE ESSE

⑤ → []

④ → []

③ [] [] []

② [] [] [] []

① [] [] [] [] []

FAVOR

SCOPRI IL DISEGNO...
NON SA MAI COME RITENERE ESSE

⑤ → → [] []

④ → → [] []

③ → → [] []

② → → [] []

① → → [] []

ARJORA

SCOPRI IL DISEGNO...

È LA LETTERA (A)

GIULIA

SCOPRI IL DISEGNO...
 È LA LETTERA (A)

SCOPRI IL DISEGNO...

⑤

④

③

②

①

SCOPRI IL DISEGNO...

⑤

④

③

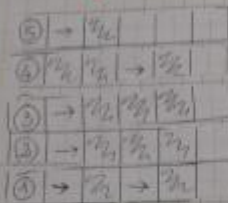
②

①

FAVONQ

SCOPRI IL DISEGNO ...

È UN CANE



ARBJORA

SCOPRI IL DISEGNO ...

È UN CAGNOLINO



MAODO

SCOPRI IL DISEGNO ...

È UN CANE

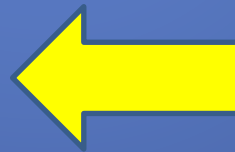
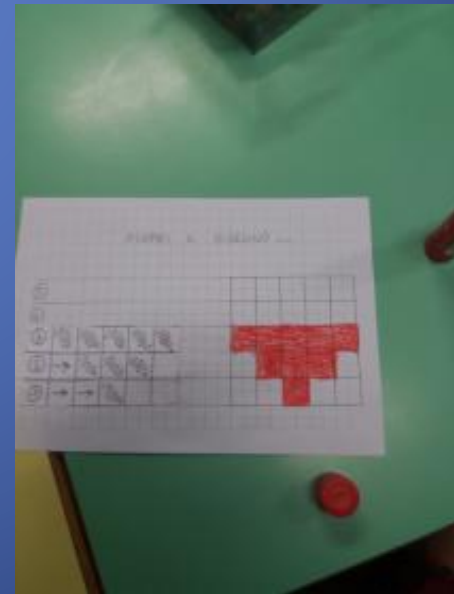
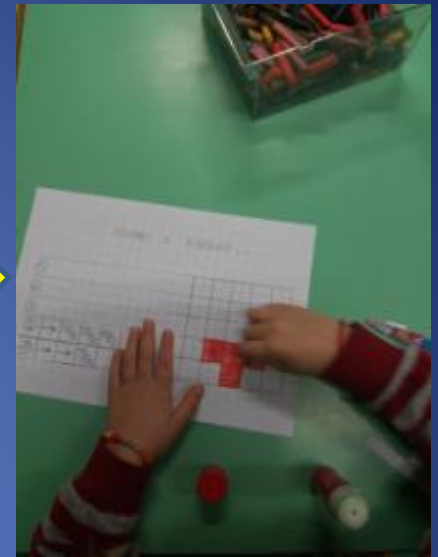
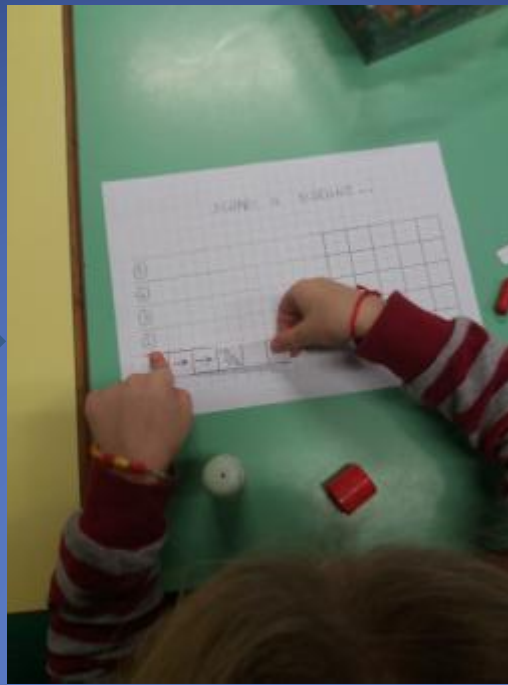
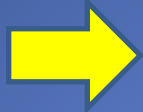


GIULIA

SCOPRI IL DISEGNO ...

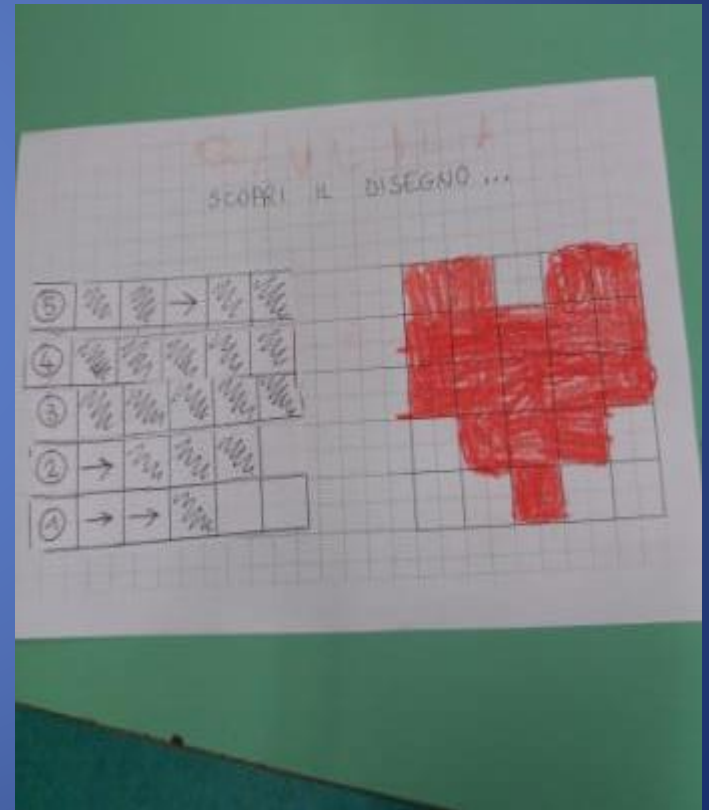
È UN CANE



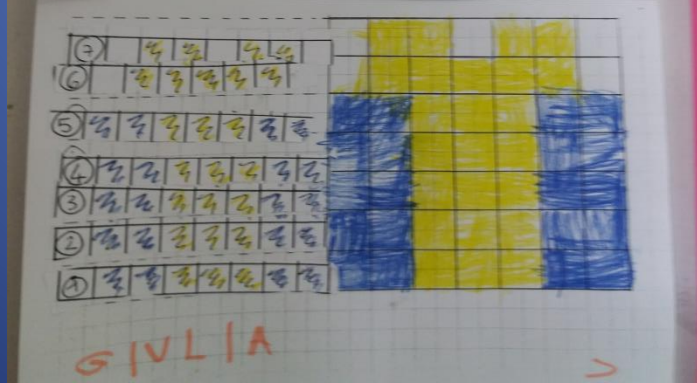
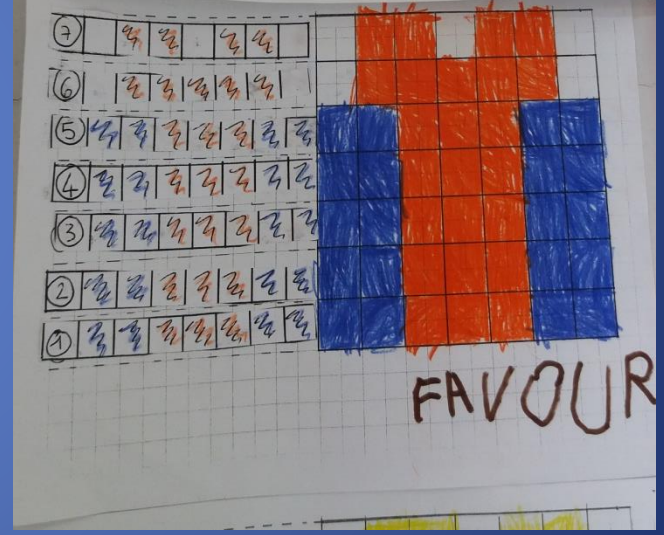
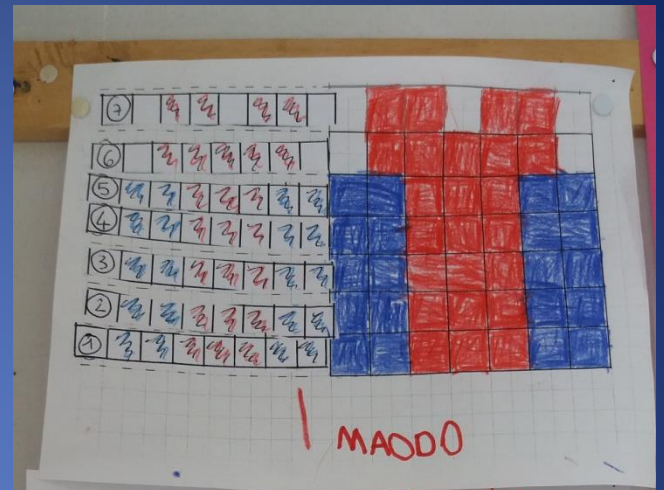
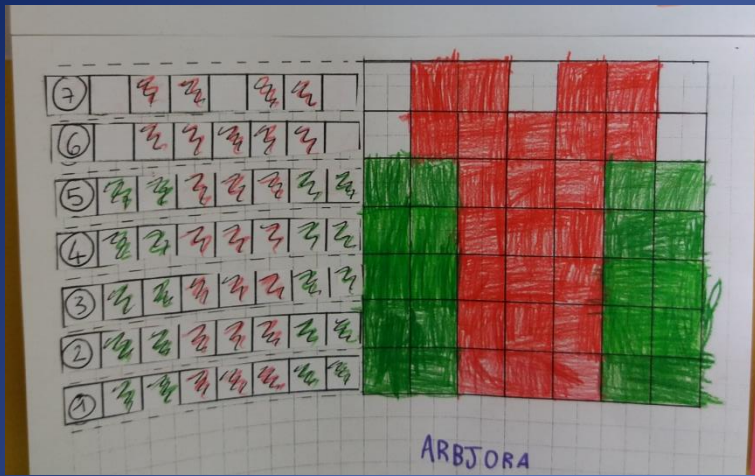


Le varie
fasi del
lavoro per
costruire
l'immagine

Alcuni lavori dei bambini







Ed infine ci siamo divertiti a scrivere il nostro nome sempre con la pixel art ed utilizzando tecniche di riempimento grafico-pittoriche diverse(pennarelli, matite colorate, tempere, carta colorata...)

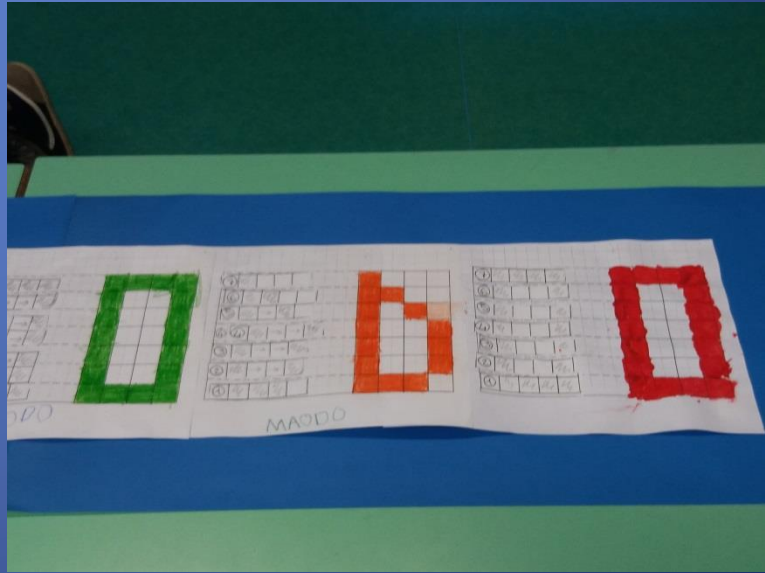


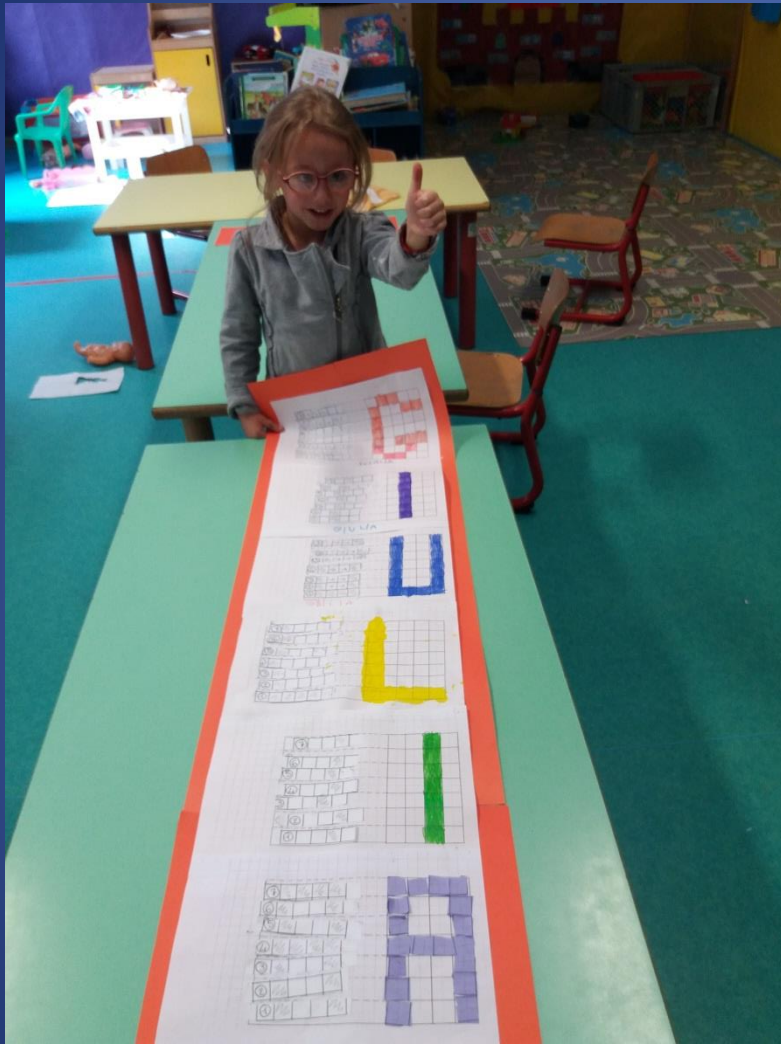
ARBJORA



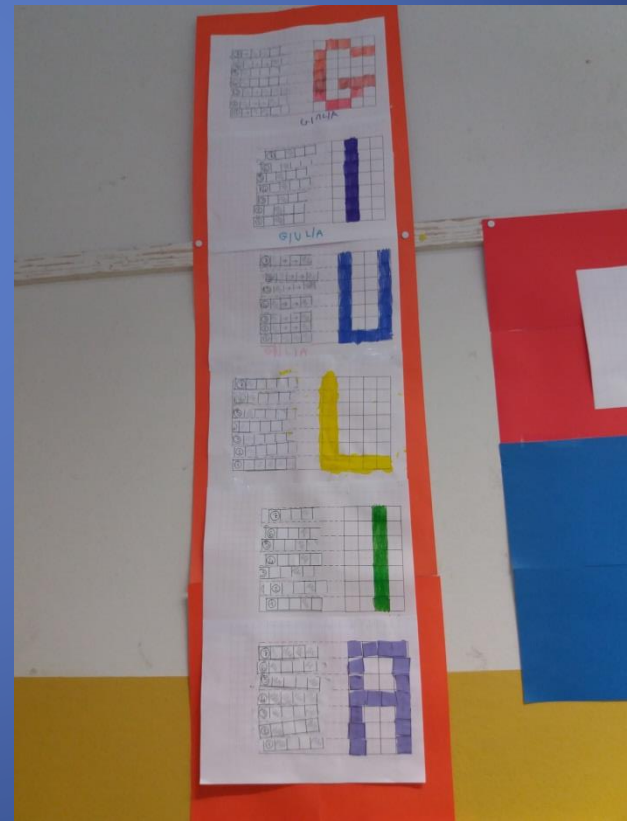


MAODO





GIULIA



L'attività è stata affrontata con interesse e partecipazione dai bambini ed ogni volta ognuno ha cercato di interpretare il disegno che si componeva, con attento spirito di osservazione e analisi. Quando i disegni poi sono diventati più complicati perché inseriti in reticoli più grandi e composti da istruzioni/ codici di programmazione più lunghi, alcuni bimbi non hanno scoperto al primo tentativo l'immagine: con l'aiuto dei compagni, hanno provato a rifare il lavoro cercando e correggendo l'errore fatto, utilizzando una metodologia di lavoro cooperativo.