

Un palloncino blu...

Progetto di coding unplugged a.s. 2017/18

Docente Algeri Simonetta

Destinatari: bambini di 5 anni della sez. D e B

Periodo: gennaio/ febbraio 2018

Tempi: circa 10 ore

A gennaio 2018 ha avuto inizio lo sfondo integratore di quest'anno scolastico 2017/2018 dedicato al tema dell'aria.

Ho definito perciò come lo scorso anno scolastico di integrare l'attività con i miei bambini di 5 anni anche con lavori di coding unplugged e robotica educativa; inoltre le colleghe della sezione B (verdi) mi hanno proposto di coinvolgere ed allargare questo progetto anche ai loro bambini di 5 anni(n.8 alunni).

Così insieme abbiamo definito di sfruttare pienamente le competenze di ciascuna docente, concordando i seguenti laboratori d'intersezione pomeridiani per sezioni aperte: io avrei gestito quello relativo al coding unplugged e alla robotica educativa con il gruppo dei bambini di 5 anni delle sezioni D e B(13 alunni), mentre la collega Morosini un laboratorio di arte per il gruppo dei bambini di 4 anni delle sezioni D e B(n.13 alunni). I due laboratori si svolgono con cadenza quindicinale nei pomeriggi di mercoledì, giovedì e/o venerdì.

Così dopo un primo momento dedicato alla conoscenza e alla socializzazione di questo nuovo gruppo omogeneo per età , abbiamo iniziato il progetto partendo dalla visione del video della canzoncina " Un palloncino blu"(PRIMO STEP)

Questo il testo della canzone

Un palloncino blu su, su, su,
nel cielo se ne va su, su, su,
e canticchiando fa trallero lero là.

Incontra una cornacchia
mamma com'è nera.

Incontra un passerotto
che non sa volare

attaccati al mio filo se a casa vuoi tornare
attaccati al mio filo se a casa vuoi tornare

Palloncino blu su, su, su,
Nel cielo se ne va su, su, su,
E canticchiando fa trallero lero là



SECONDO STEP: PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Dopo aver individuato insieme i personaggi di questa canzoncina, i bambini si sono divisi in tre gruppi: l'unica condizione che ho dettato loro era quella che il gruppo doveva essere formato da due bambini della sezione D e due della sezione B, al fine di favorire e sviluppare l'integrazione, la conoscenza e l'interazione, in una modalità cooperativa. Hanno poi colorato i disegni raffiguranti i personaggi.









TERZO STEP: PROBLEM SOLVING

Presentazione della situazione problematica dettata dalla canzoncina.

Il palloncino blu deve raggiungere l'uccellino che non sa volare, lo deve riportare alla sua casa: quale percorso farà?

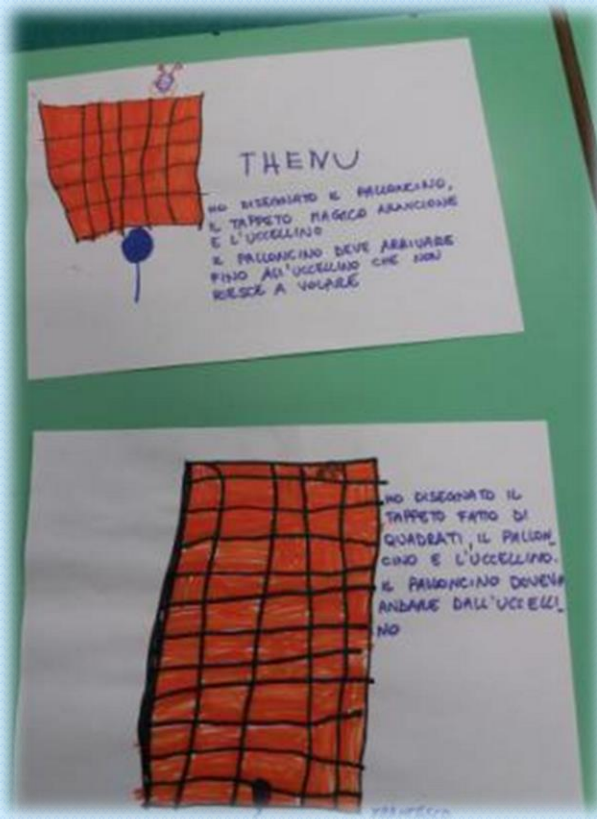
Introduzione del tappeto magico, dove posizionare i disegni colorati del palloncino e dell'uccellino, mentre l'altro personaggio della canzone(la cornacchia) in questa prima attività non viene utilizzata.

Ora divertiamoci a costruire ed eseguire il percorso sul tappeto.





Rappresento la situazione problematica e verbalizzo l'esperienza





QUARTO STEP: CODIFICAZIONE DEL PERCORSO, ATTRAVERSO L'UTILIZZO DELLE FRECCE DIREZIONALI AVANTI, GIRA A DESTRA E A SINISTRA.

Per rappresentare il percorso che il palloncino, posto in corrispondenza di un quadrato della prima fila del tappeto, deve fare per raggiungere l'uccellino, abbiamo deciso di utilizzare le frecce direzionali AVANTI, GIRA A DESTRA e GIRA A SINISTRA. Ogni tipologia di freccia è definita da un colore che la contraddistingue: verde avanti, rossa gira a destra e gialla a sinistra.

In ogni gruppo vengono definiti i ruoli: colui che svolge il percorso direttamente sul tappeto interpretando la parte del palloncino, un altro bambino che detta le indicazioni del percorso utilizzando la dicitura delle frecce direzionali ed un altro ancora che invece predispone a lato del tappeto le frecce direzionali una di seguito all'altra, creando così una striscia di programmazione.

Terminata la fase di preparazione del percorso si parte: il bambino che detta i comandi si accerta che quello sul tappeto esegua correttamente le indicazioni e quello che ha avuto l'incarico di codificare la striscia, controlla che questa riporti correttamente la sequenza di frecce passandoci direttamente sopra ad ogni indicazione: se c'è un errore nella striscia di frecce è subito visualizzabile e si provvede a correggerla!

La criticità maggiore che i bambini hanno riscontrato in questa fase è stata quella di comprendere che *GIRA A* ... non è un passo, ma una semplice rotazione del corpo, mentre l'individuazione della destra e della sinistra introdotto contemporaneamente non ha riscontrato particolari difficoltà nel suo corretto utilizzo.

Ogni gruppo ha quindi strutturato un suo possibile percorso



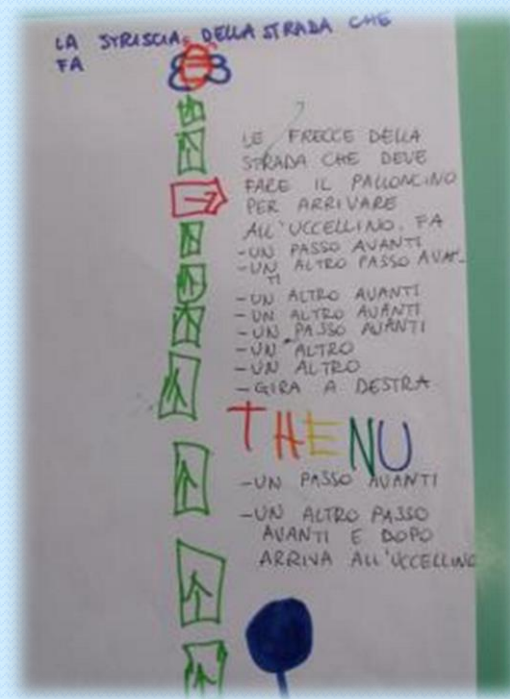
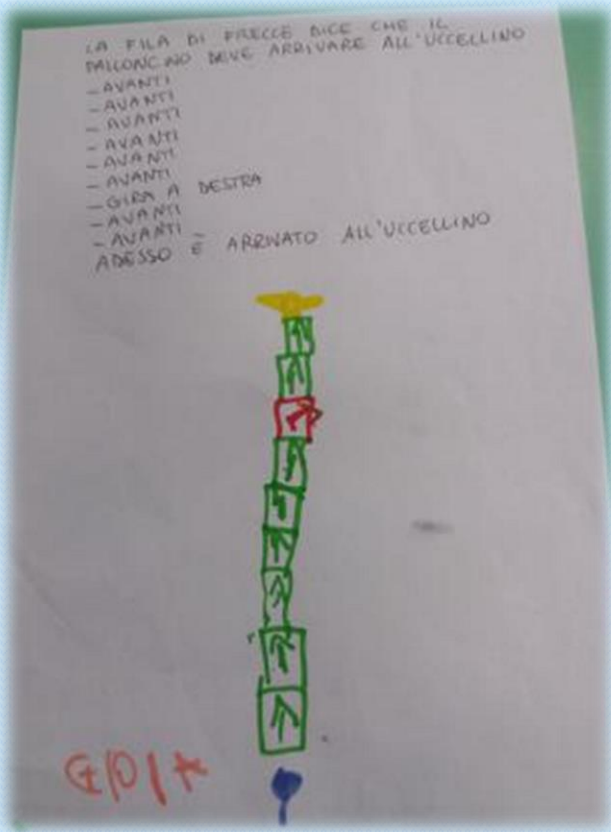






QUINTO STEP: RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEL CODICE DI PROGRAMMAZIONE

Ogni gruppo ha completato l'attività disegnando su un foglio la striscia del codice di programmazione e verbalizzato l'esperienza.



LA STRADA CHE IL PALLONCINO
FA PER ARRIVARE ALL'UCCELLINO
NO

- AVANTI
 - AVANTI
 - AVANTI
 - AVANTI
 - AVANTI
 - AVANTI
 - GIRA A DESTRA
 - AVANTI
 - AVANTI
- È ARRIVATO
ALL'UCCELLINO



ARISORA

LA STRADA CHE DEVE FARE IL
PALLONCINO PER ANDARE DALL'UCCELLINO

- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- GIRA A DESTRA
- AVANTI
- AVANTI



PRETA



IL PALLONCINO RACCHIUSO L'UCCEL-
LINO E SEGUE LA
STRADA GIUSTA

- AVANTI
- ANCORA AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- GIRA A DESTRA
- AVANTI
- AVANTI

IL PALLONCINO
È ARRIVATO

GIULIA

IL PERCORSO DEL PALLONCINO

- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- GIRA A DESTRA
- AVANTI
- AVANTI

IL PALLONCINO È
ARRIVATO
ALL'UCCELLINO

FRANCESCO

LA STRADA CHE FA IL
PALLONCINO PER ARRIVARE
ALL'UCCELLINO

- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- AVANTI
- GIRA A DESTRA
- AVANTI
- AVANTI

ZIMBA

QUINTO STEP: PROGETTAZIONE DEL PERCORSO SUL TAPPETO A COPPIE ED UTILIZZANDO ANCHE IL TERZO PERSONAGGIO DELLA STORIA.

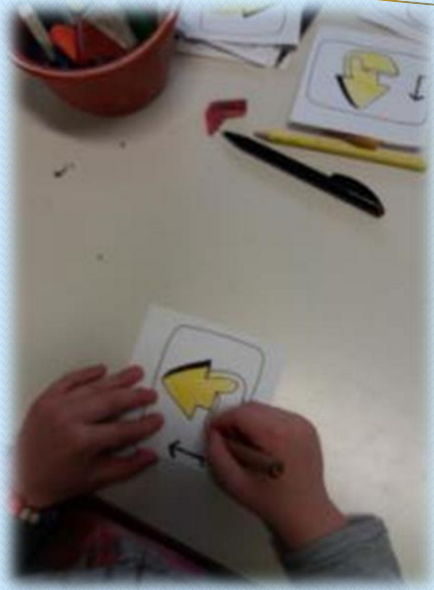
Abbiamo preparato altre frecce direzionali in formato più piccolo, come fossero carte da gioco e ripetuto similmente l'attività scorsa, ma dividendo i bambini a coppie ed inserendo sul tappeto anche il terzo personaggio della canzone: la cornacchia.

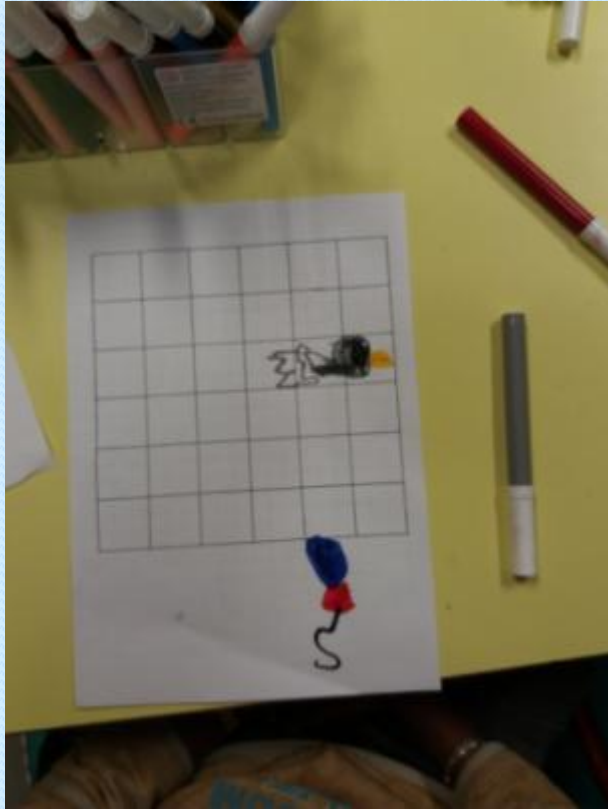
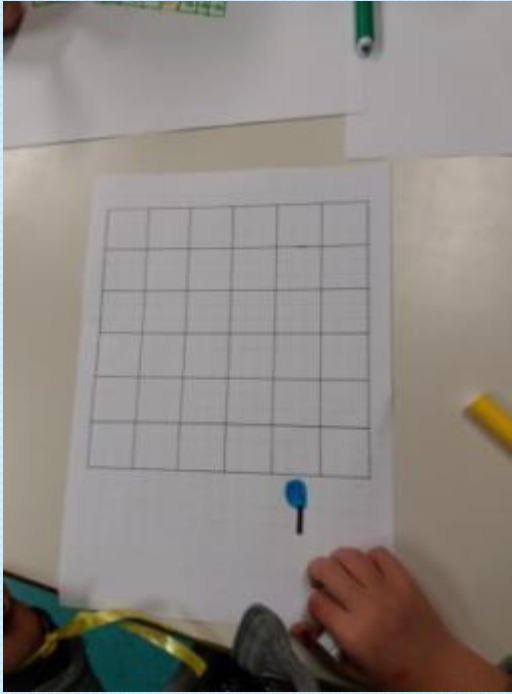
Questa la mission che i bambini hanno: **il palloncino deve sempre riportare a casa l'uccellino che non sa volare e durante il percorso incontra una cornacchia dalla quale scappa perché è nera, nera e fa veramente paura!**

Le modalità di esecuzione dell'attività sono le stesse elencate nel quarto step, con un bambino che svolge il ruolo di esecutore ed un altro di comandante, ruoli che poi vengono scambiati per il controllo della correttezza del percorso.




Alla fine sempre la riproduzione grafica, utilizzando però un foglio già quadrettato come il nostro tappeto, e verbalizzazione dell'esperienza.










A COPPIE CON MAURO

				
↑				
↑	←	←		
			↑	
			↑	
			↑	
				

A COPPIE CON FRANCESCO

				
△				
△	△			
		↑		
		↑		
				

MAURO

FRANCESCO



GAIA



IN CONCLUSIONE

L'attività proposta ha suscitato nei bambini interesse, entusiasmo, motivazione e curiosità; in particolare la strutturazione del progetto in un laboratorio d'intersezione omogeneo per età ha permesso ai due gruppi di bambini provenienti da due sezioni diverse di conoscersi, interagire tra loro, sviluppare competenze logiche e motorie, supportate da metodologia didattica cooperativa e di problem solving.

Sicuramente le esperienze vissute hanno avuto come risorsa privilegiata di apprendimento la valorizzazione del gioco; i bambini sono stati liberi di sperimentare attività operative in un clima cooperativo e di confronto al fine di raggiungere obiettivi comuni. L'errore è stato considerato come qualcosa da superare attraverso strategie elaborate in gruppo e non come elemento di frustrazione e di sconforto.

Per me docente è stato appagante vedere l'empatia che sono riuscita a creare con i bambini e il loro spirito di collaborazione nonostante facessero parte di due sezioni diverse.

I disegni che rappresentano la canzone

