

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, ghiro, 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.

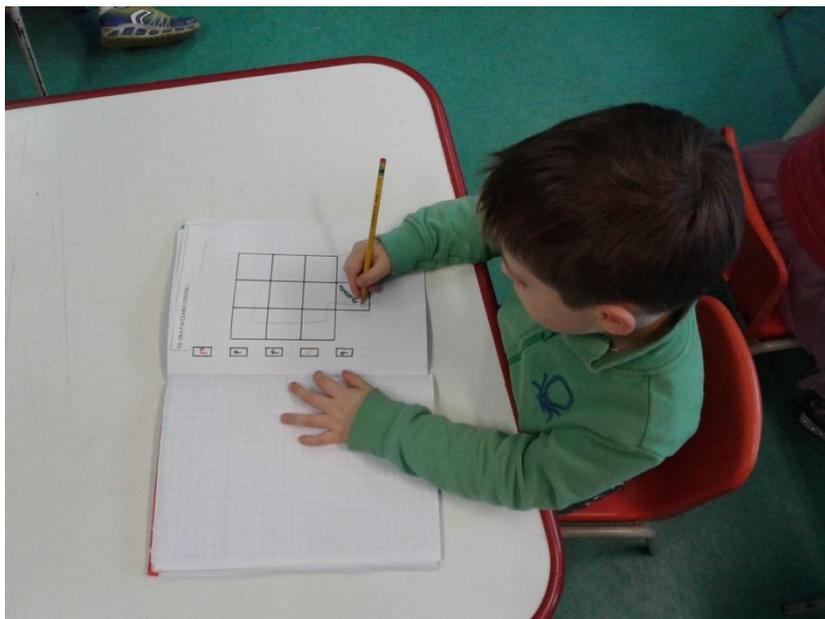


- 10) Rappresentazione grafica sul quadernone di alcuni percorsi di coding
- a) Il bambino disegna gli animali sul reticolato secondo le proprie scelte personali, dopo averli disegnati, decide in quale tana

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