

IL CODING

LE ATTIVITA DI CODING MIRANO ALLO SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Con il pensiero computazionale si definiscono le procedure necessarie alla risoluzione del problema, che devono essere attuate da un esecutore per raggiungere degli obiettivi.

IL CODING NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'ATTIVITA' PROPOSTA HA L'OBIETTIVO DI AVVIARE NEL BAMBINO IL PENSIERO INFORMATICO SENZA L'UTILIZZO DEL COMPUTER, ATTRAVERSO UN APPROCCIO LUDICO CHE COINVOLGE LA MOTRICITA'.

L'ATTIVITA' INTRODUCE I BAMBINI A TROVARE PROCEDIMENTI PER LA SOLUZIONE DEI PROBLEMI ATTRAVERSO SEQUENZE DI OPERAZIONI CHE POSSONO ESSERE GENERALIZZATE.

TEMPI E DESTINATARI

L'ATTIVITA' E' STATA SVOLTA NELLA SETTIMANA DAL 04 AL 10
DICEMBRE 2017 GIORNI IN CUI VIENE PROPOSTA

“L'ORA DEL CODICE” PROMOSSA DAL PROGRAMMA IL FUTURO
PROGETTO PROMOSSO DAL MIUR

Sono stati coinvolti tutti bambini di cinque anni delle quattro
sezioni della scuola MONTESSORI lavorando a piccoli gruppi

AVANTI - DESTRA E SINISTRA

PRIMA DI INIZIARE LE ATTIVITA' DI CODING ABBIAMO GIOCATO
SUL RICONOSCIMENTO DEI CONCETTI AVANTI-DESTRA - SINISTRA
I BAMBINI AVEVANO UN NASTRO ROSSO AL POLSO DESTRO E UNO
GIALLO AL POLSO SINISTRO
MENTRE PER LA DIREZIONE AVANTI IL COLORE ERA IL VERDE
IN SEGUITO DOPO AVER RICONOSCIUTO E COLORATO LE FRECCE
ROSSE E GIALLE E VERDI, NEL SALONE HANNO SVOLTO DEI
PERCORSI PRIMA IN AVANTI, POI VERSO DESTRA E VERSO SINISTRA

ATTIVITA' DI CODING

- Un tappeto con impronte direzione AVANTI, DESTRA, SINISTRA
- Un tappeto suddiviso in quadrati di 25cm x 25 cm
- Una storia che presenta un problema da risolvere
- Elementi ostacolo da inserire nel reticolato
- Freccette comandi “AVANTI,” “gira a DESTRA,” gira a SINISTRA
- Disegno dell'esperienza
- Riproduzione del reticolato su scheda



STORIA DEL GATTO CHE VUOLE TORNARE AL CASTELLO

LA STORIA DEL REGNO DEL NERO SILENZIO

C'era una volta un gatto che abitava in un castello, nel regno del nero silenzio.

Il gatto una notte si era perso e nel buio nero e non riusciva a trovare la strada.

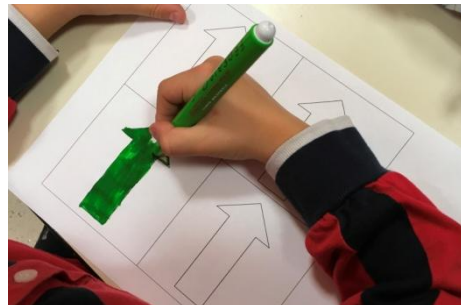
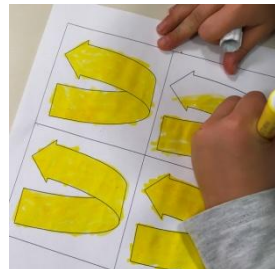
Mentre camminava trovò una conchiglia, la toccò con la zampa ed ecco uscire una luce dalla conchiglia, che riesce illuminare la strada verso il castello, così il gatto finalmente raggiunge il castello del regno del nero silenzio.

Insegnante :

Vedete bambini che sul tappeto c'è una conchiglia? Proviamo ad aiutare il gatto a raggiungerla così illuminerà la strada al gatto che può tornare così al castello.

Attività:

Proviamo bambini a mettere le frecce che indicano la strada al gatto per arrivare al castello, un bambino farà il GATTO, e un altro bambino farà da TELECOMANDO mettendo le frecce sul tappeto per indicare il percorso.



COLORIAMO LE FRECCHE DIREZIONALI



AVANTI



PERCORSI AVANTI – DESTRA -SINISTRA









PROGRAMMIAMO CON IL CORPO - PERCORSI DELLA STORIA DEL GATTO CHE DOVEVA ANDARE AL CASTELLO



RESTITUZIONE DISEGNI



RIPRODUZIONE DEL RETICOLATO SU SCHEDA