

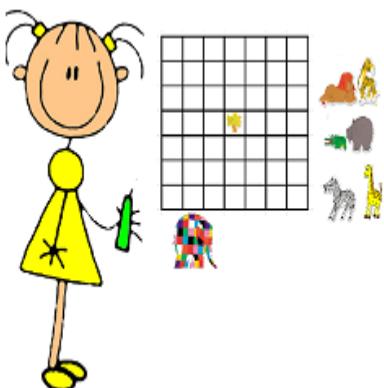


SCUOLA DELL'INFANZIA VIA BONN



Le attività di CODING mirano allo sviluppo del pensiero computazionale. Con il pensiero computazionale si definiscono le procedure necessarie alla risoluzione di un problema, che devono essere attuate da un esecutore per raggiungere degli obiettivi.

NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



l'insegnamento del pensiero computazionale fornisce un quadro entro il quale ragionare su problemi e sistemi. Insegnare coding significa insegnare a pensare in maniera algoritmica, ovvero insegnare a trovare e sviluppare soluzioni a problemi anche complessi.

OBIETTIVO: favorire nel bambino lo sviluppo del pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.

TEMPI: l'attività è stata svolta in due settimane.

SOGGETTI COINVOLTI: N.44 bambini di cinque anni; sono stati costituiti due gruppi di lavoro.

METODOLOGIA: la didattica utilizzata è quella costruttivistica, ossia del learning by doing "imparare facendo" ...quindi sperimentando con il corpo, attraverso il gioco.

ATTIVITA' di preparazione al CODING

DESTRA E SINISTRA

Inizialmente sono state proposte ai bambini attività sul riconoscimento dei concetti destra e sinistra.

La strutturazione e la conoscenza della destra e della sinistra (lateralità), rispetto a sé stessi, agli altri e agli oggetti nello spazio, viene favorita e avviata nella scuola dell'infanzia attraverso giochi e situazioni che hanno l'obiettivo di raggiungere una sicura padronanza nel bambino di tali aspetti. Relativamente al consolidamento della lateralità si sono proposti i seguenti giochi:



In salone hanno svolto dei percorsi con i cerchi e con i mattoni seguendo le indicazioni date dalle insegnanti.

La lateralità: individuiamo sul nostro corpo il lato destro e quello sinistro



La consapevolezza della dominanza

"La maestra ci ha messo i braccialetti per ricordarci qual' è la destra e la sinistra".

"Ma io so qual' è la mia mano destra, perché uso sempre questa"

Chiara, 5 anni

LE FRECCE

I bambini, dopo aver lavorato sulla lateralità, hanno effettuato dei percorsi motori, muovendosi secondo le indicazioni delle frecce direzionali.



Il percorso effettuato è stato riportato su una griglia e colorato secondo le indicazioni.



Sono state, poi, colorate le carte delle frecce da utilizzare nella scacchiera: avanti, destra, sinistra





Nella prima fase di lavoro, per stimolare l'attenzione e la motivazione dei bambini, le insegnanti si sono riagganciate alle attività dell'UDA in corso.

Infatti, hanno proposto ai bambini la storia di Elmer un elefante di tutti i colori, tranne che color elefante!

LA STORIA

Un giorno si sente stanco di essere diverso, si allontana dal branco e va nella giungla, dove incontra molti animali e tutti lo salutano chiamandolo per nome.

Dopo aver passeggiato a lungo nella giungla Elmer vede un arbusto pieno di bacche grigie, lo afferra con la proboscide e fa cadere a terra tutte le bacche. Prima si rotola sulle bacche, poi con la proboscide si strofina alcuni grappoli addosso per far sparire ogni traccia di colore. Finalmente Elmer è felice: è diventato color elefante, come tutti i suoi amici. Riprende il cammino nella giungla per ritornare nel suo branco e incontra di nuovo gli animali, ma stavolta lo salutano chiamandolo elefante.

Quando arriva al branco, trova tutti gli altri elefanti in piedi, uno vicino all'altro, in silenzio. Si infila fra loro e nessuno si accorge che Elmer è tornato nel gruppo. La giungla è la stessa, il cielo ha lo stesso colore azzurro, la nuvola che sta per portare la pioggia è la stessa, gli elefanti sono sempre gli stessi. Eppure c'è qualcosa di diverso!" Elmer osserva gli elefanti; erano in piedi ed erano silenziosi. Erano così seri, così silenziosi, così fermi che gli viene voglia di ridere, ma la sua risata è particolare e anche gli altri elefanti si mettono a ridere... Mentre ridono, comincia a cadere la pioggia dal cielo. Il giallo, il verde, l'arancione, il rosso, il blu, il viola, il lilla, il bianco, l'azzurro, il nero prendono il posto del grigio sul corpo di Elmer. Finalmente tutti gli elefanti lo riconoscono e gioiscono. Elmer è di nuovo fra loro.....



La storia di Elmer non solo si presta all'attività di coding, ma è anche una storia di inclusione e integrazione. Il suo personaggio principale Elmer è stato utilizzato come mediatore didattico per far capire ai bambini che ogni persona è speciale, perché è unica e diversa dagli altri e si deve lottare per mantenere la propria unicità per non appiattire la propria personalità.



Una volta narrata e drammatizzata la storia gli allievi hanno colorato e ritagliato Elmer.



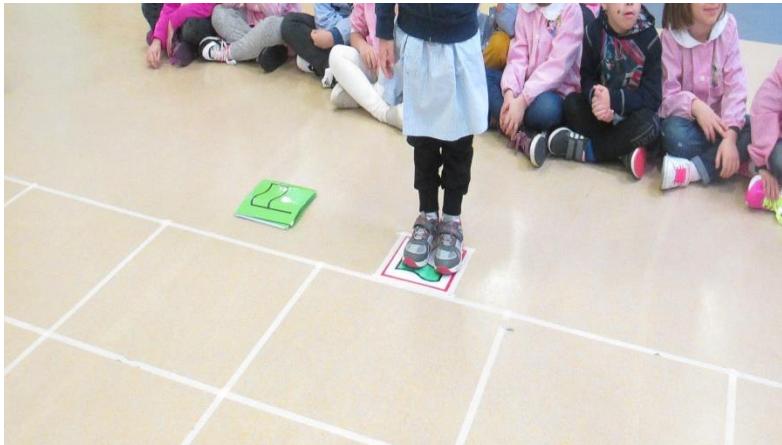
Hanno disegnato la giungla e gli amici (ostacoli) che incontra durante la ricerca della propria personalità.



I bambini hanno preparato e incollato le bandierine, che servono per indicare nella griglia che l'obiettivo prefisso è stato raggiunto con successo



Sul reticolato gli allievi scelgono il punto di partenza del percorso di Elmer, posizionano i sei “ostacoli” e il punto di arrivo (il branco di elefanti grigi).



La posizione dei punti varia ogni volta che si ricomincia il gioco in modo che il percorso sia sempre diverso.

Un bambino, a turno sul pavimento prova ad effettuare il percorso seguendo le istruzioni date da un compagno-guida. Il

compito della guida è condurre Elmer nuovamente nel branco degli elefanti, con l’ausilio delle frecce, evitando gli “ostacoli”.



Dopo alcune prove sul pavimento è stata aggiunta la figura del “segretario”: un bambino riporta sulla scheda-reticolato le indicazioni della guida ad Elmer- alunno.



Al termine dell'attività di coding, si è svolta la rielaborazione verbale e grafica del lavoro didattico. Gli alunni hanno dimostrato grande interesse verso le attività proposte, migliorando le loro abilità nella definizione delle procedure necessarie alla risoluzione dei problemi.

