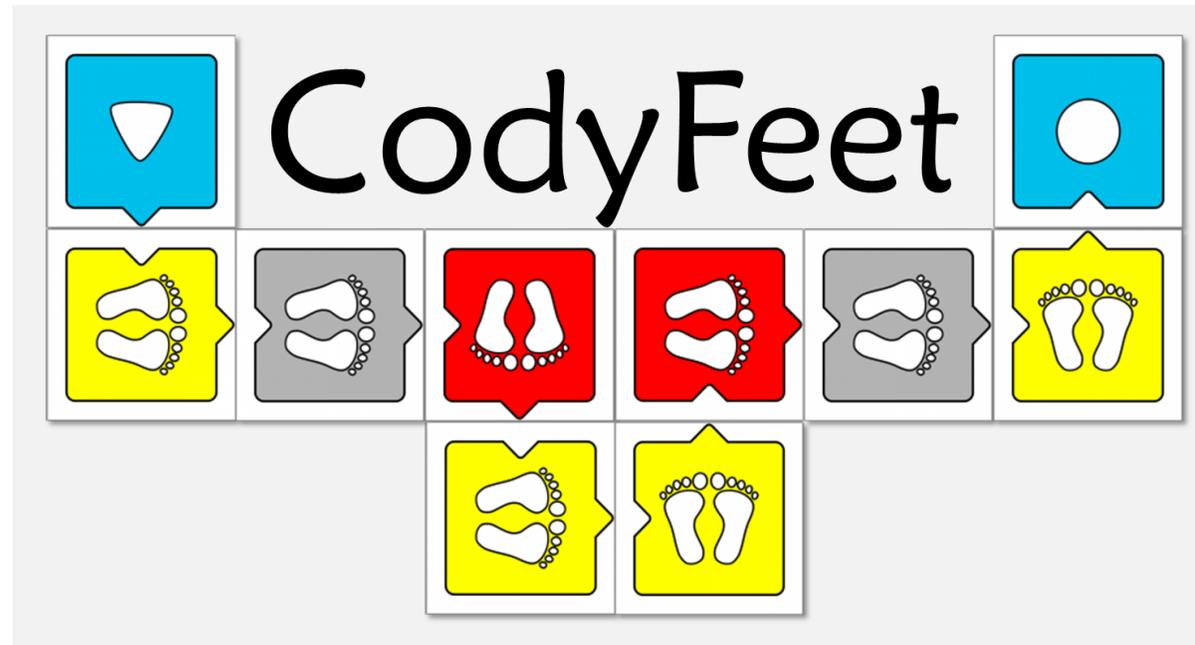


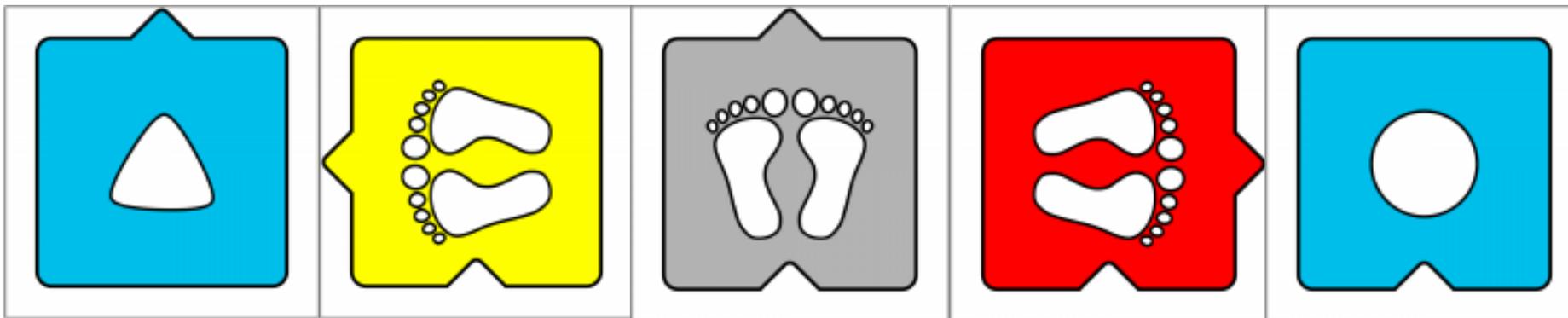
ESPERIENZA DI CODING UNPLUGGED CON..



DOCENTE: ANNA LILLO

- ▶ **CODING:** è un termine inglese al quale corrisponde, in italiano, la parola programmazione. Le attività di coding, nella scuola, mirano a sviluppare nel bambino il pensiero computazionale, l'attitudine a risolvere un problema, pianificando una strategia.
- ▶ **CODING UNPLUGGED:** le attività di coding unplugged non richiedono né un computer, né alcun altro strumento elettronico.

- **CODYFEET:** è un metodo di coding unplugged pensato per la scuola dell'infanzia dal Prof. Alessandro Bogliolo, docente all'università di Urbino. Il metodo consente di costruire percorsi con delle tessere estremamente intuitive. In queste speciali carte, infatti, il codice dei colori è rafforzato dalla rappresentazione delle impronte dei piedini, orientate nella direzione in cui l'esecutore dovrà trovarsi prima di passare alla tessera successiva. Questa rappresentazione rende particolarmente immediata la comprensione della rotazione da effettuare. Inoltre, le tessere presentano anche semplici incastri (un incavo sul lato di ingresso e una protuberanza complementare sul lato di uscita) che ne suggeriscono le regole di composizione, garantendo che l'orientamento delle impronte sia coerente con la rotazione codificata dal colore (codemooc.org/codyfeet).



CONTESTO E ATTIVITA'

- ▶ **SEZIONE:** 27 alunni di 5 anni.
- ▶ **OBIETTIVI:** Consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale. Sviluppare attenzione, concentrazione, motivazione. Iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi. Accrescere le capacità decisionali. Controllare gesti e azioni.
- ▶ **CAMPO D'ESPERIENZA:** Conoscenza del mondo.
- ▶ **COMPETENZE CHIAVE:** Competenza matematica, competenza imprenditoriale.
- ▶ **TEMPI:** L'esperienza è stata divisa in 4 fasi da un'ora, un'ora e mezza.
- ▶ **SPAZI:** Aula.
- ▶ **STRATEGIE DIDATTICHE:** Problem Solving, Cooperative Learning.
- ▶ **MATERIALI UTILIZZATI:** Libro illustrato di Cappuccetto Rosso, fogli, matite, pastelli, indumenti per travestire i bambini, le tessere CodyFeet, una scacchiera gigante, scheda strutturata, forbici, colla.
- ▶ **VALUTAZIONE:** La valutazione del raggiungimento degli obiettivi didattici è avvenuta attraverso l'attenta e continua osservazione, l'ascolto dei bambini durante le conversazioni guidate, la lettura dei disegni liberi, la verifica della scheda strutturata.

1^ FASE: CONOSCIAMO LE TESSERE CODYFEET.....



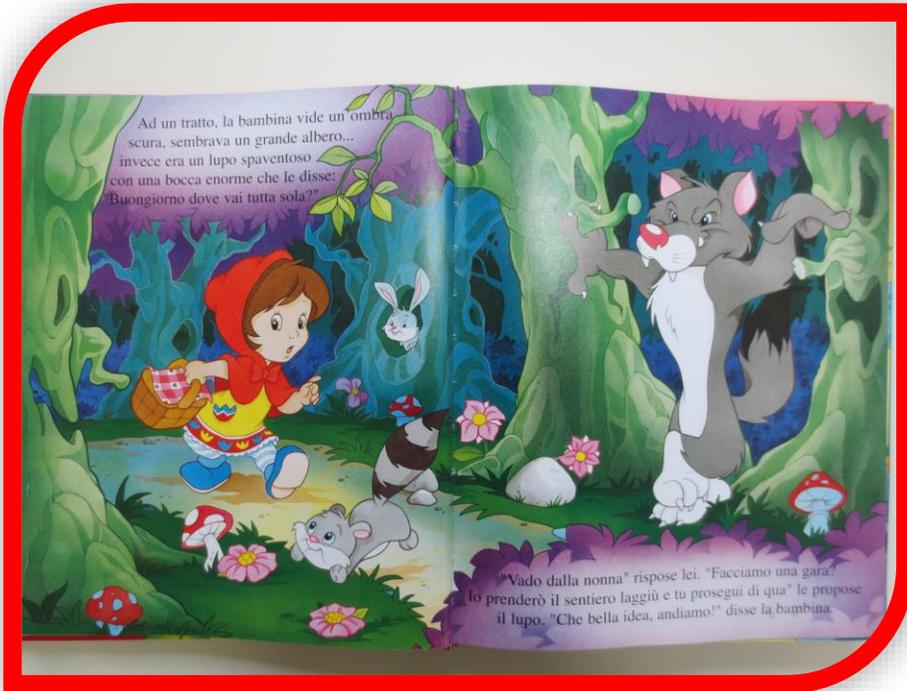
...ED ESEGUIAMO BREVI PERCORSI.

Partenza,
vado dritto,
giro a **destra**,
giro a **sinistra**,
arrivo.



2^ FASE:

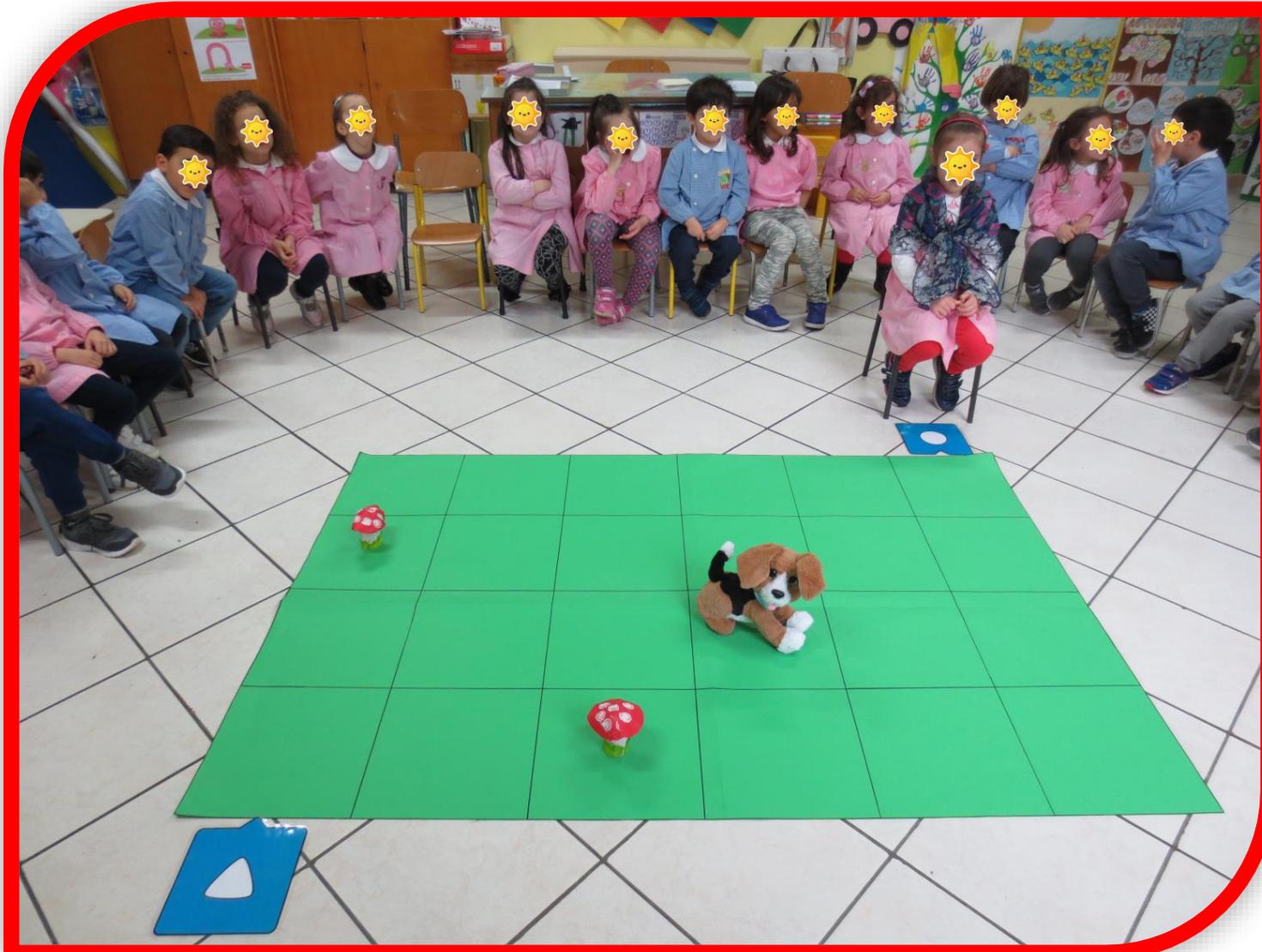
LETTURA DEL RACCONTO «CAPPUCETTO ROSSO», CONVERSAZIONE GUIDATA,...



... RIELABORAZIONE GRAFICA.



3[^] FASE: IL PERCORSO DI CAPPUCETTO SULLA SCACCHIERA



UN BAMBINO INTERPRETA IL PAPÀ DI CAPPUCETTO ROSSO (IL PROGRAMMATTORE) CHE, UTILIZZANDO LE TESSERE, COSTRUISCE IL PERCORSO SULLA SCACCHIERA.



LA STRADA E' STATA PROGRAMMATA.



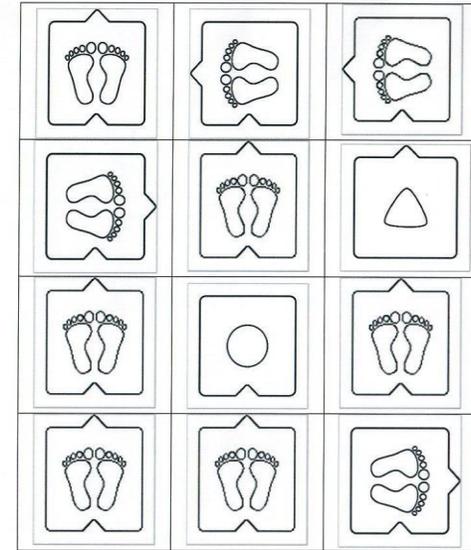
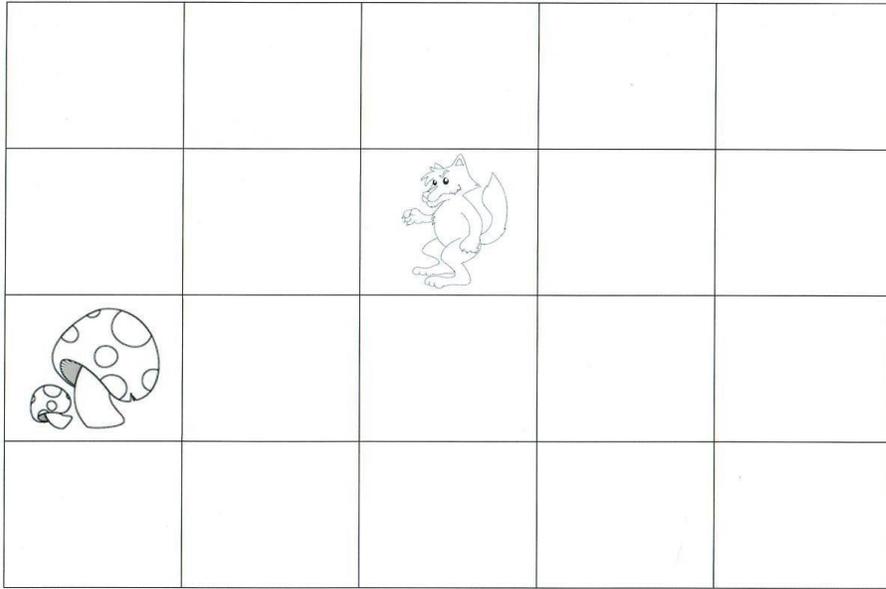
CAPPUCETTO ROSSO, COME UN ROBOT, ESEGUE IL PERCORSO PER RAGGIUNGERE LA NONNA.



4^ FASE: ATTIVITA' INDIVIDUALE

CodyFeet

AIUTA CAPPUCETTO ROSSO A RAGGIUNGERE LA NONNA, UTILIZZANDO CORRETTAMENTE LE TESSERE ED EVITANDO IL LUPO E I FUNGHI VELENOSI.



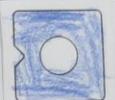
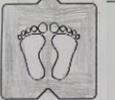
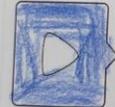
COLORIAMO, PROGRAMMIAMO, INCOLLIAMO.



DUE STRADE... STESSA META.

CodyFeet

AIUTA CAPPUCCETTO ROSSO A RAGGIUNGERE LA NONNA, UTILIZZANDO CORRETTAMENTE LE TESSERE ED EVITANDO IL LUPO E I FUNGHI VELENOSI.

SARA

CodyFeet

AIUTA CAPPUCCETTO ROSSO A RAGGIUNGERE LA NONNA, UTILIZZANDO CORRETTAMENTE LE TESSERE ED EVITANDO IL LUPO E I FUNGHI VELENOSI.

MI CHE LE PALLE GRIGIE

CONCLUSIONI

L'esperienza di coding ha suscitato, fin dall'inizio, interesse, curiosità e divertimento nei bambini.

Tutti hanno raggiunto i traguardi previsti. Qualcuno velocemente, altri più lentamente. Qualcuno autonomamente, qualcun altro con il mio aiuto.

In ogni caso, tutti i bambini sono stati protagonisti attivi dell'esperienza e costruttori del proprio processo di apprendimento.

DOCENTE: LILLO ANNA

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

SEZ. «BARCLETTE GIALLE»

**ISTITUTO COMPRENSIVO «ANGIULLI-DE BELLIS»
SCUOLA DELL'INFANZIA «SAVERIO DE BELLIS»
CASTELLANA GROTTA (BA)**