

CodeWeek

Scuola dell'INFANZIA OFFICINA DEI BAMBINI sezione gialla e blu

Educare al **pensiero computazionale** significa stimolare la capacità di risolvere problemi applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione e al raggiungimento di un obiettivo.

Fare **Coding** dunque significa “programmare” in un contesto ludico che stimoli la creatività e l'originalità di ogni singolo bambino. Attraverso un piccolo robottino ed un'apetta abbiamo proposto ai bambini una serie di giochi e di storie in cui ognuno di loro ha provato a programmare il robot per farlo spostare nello spazio attraverso un percorso che prima hanno pensato e poi codificato. I bambini hanno ragionato, verbalizzato e poi verificato i propri pensieri per trovare percorsi nuovi sempre più originali e creativi.

PISTA OPERATIVA

Giochi di orientamento spaziale con il corpo

- Le andature degli animali associate ai suoni
- I percorsi
- I percorsi direzionali DX e SX



I percorsi con le palline





I percorsi su una grande scacchiera (le piastrelle del pavimento)

- saltare a piedi uniti
- con un piede solo
- saltare a dx
- saltare a sx
-

I bambini si alternano nei comandi e nella preparazione dei percorsi da fare svolgere a tutto il gruppo





Percorso ideato da Aurora 5 anni

LA SCACCHIERA..... TANTI PERCORSI.....TANTE STORIE

L'APE CHE NON POTEVA VOLARE

C'era una volta una piccola ape che amava volare fuori dal suo alveare alla ricerca di bellissimi fiori colorati sui quali posarsi per mangiare il nettare molto dolce che si trova dentro ai fiori. Questa piccola ape, qualche volta, non stava molto attenta a dove andava e così, senza accorgersene, un giorno finì contro un albero e si fece molto male a un'ala. Il dottore delle api le disse che per guarire l'ala avrebbe dovuto evitare di volare per alcuni giorni e l'apetta fu molto triste quando sentì questa notizia. Stare dentro l'alveare, da sola, mentre le altre api andavano a cercare il nettare era molto noioso, così l'ape decise che avrebbe fatto una passeggiata camminando con le sue zampette. A rapidi passi uscì fuori dall'alveare e scese lungo il tronco dell'albero e finalmente si trovò nel prato. Cominciò a passeggiare fra i fili d'erba che però, visti da sotto, sembravano

veramente molto alti. Molto presto l'ape si rese conto che il mondo visto dal basso era molto diverso rispetto a quello che vedeva dall'alto volando. I fili d'erba e i fiori erano così alti che non le permettevano più di vedere dove fosse l'albero del suo alveare e improvvisamente l'ape capì di essersi persa. Per fortuna lì vicino stava passando un bambino e così l'ape pensò di chiedergli una mano, ma il bambino si spaventò quando vide un'ape che si avvicinava ai suoi piedi e fece un salto per allontanarsi. L'ape spiegò al bambino che si era persa e allora lui accettò di aiutarla ma, avendo paura del pungiglione, le disse che le avrebbe dato le indicazioni per arrivare all'alveare senza però prenderla in mano.





La farfalla e l'ape

C'era una volta una giovane farfalla che svolazzava allegra in un giardino fiorito e come una regina volava di fiore in fiore, facendo bella mostra di sé.

L'estate presto lasciò il posto all'autunno, così in un giorno freddo e piovoso la vanitosa farfalla si trovò in seria difficoltà, una forte folata di vento la portò in un punto lontano e lei fece appena in tempo ad aggrapparsi su d'una foglia di un vecchio albero, cercando di tenersi ben stretta per non cadere giù.

Si posizionò in un angolo della foglia in attesa che la pioggia smettesse di cadere.

In quel mentre, una folata di vento fece sobbalzare il ramo e una violentissima raffica la scaraventò con forza giù in terra, in una pozza piena d'acqua.

" Aiuto! Aiuto!" – urlava angosciata la farfalla –

Un'ape che passava di lì la rassicurò: "non ti preoccupare ... non disperare proverò a tirarti su, vedrai che ce la faremo".

Così la farfalla attese con pazienza che la piccola ape andasse a recuperarla, una volta raggiunta la sollevò con tutta la sua forza sistemandola sul suo dorso e con gran fatica la riportò sulla foglia dell'albero.



L'APE E I PERCORSI AD OSTACOLI

(evitare gli ostacoli.....passare sotto il ponte....)



Programmiamo il nostro amico

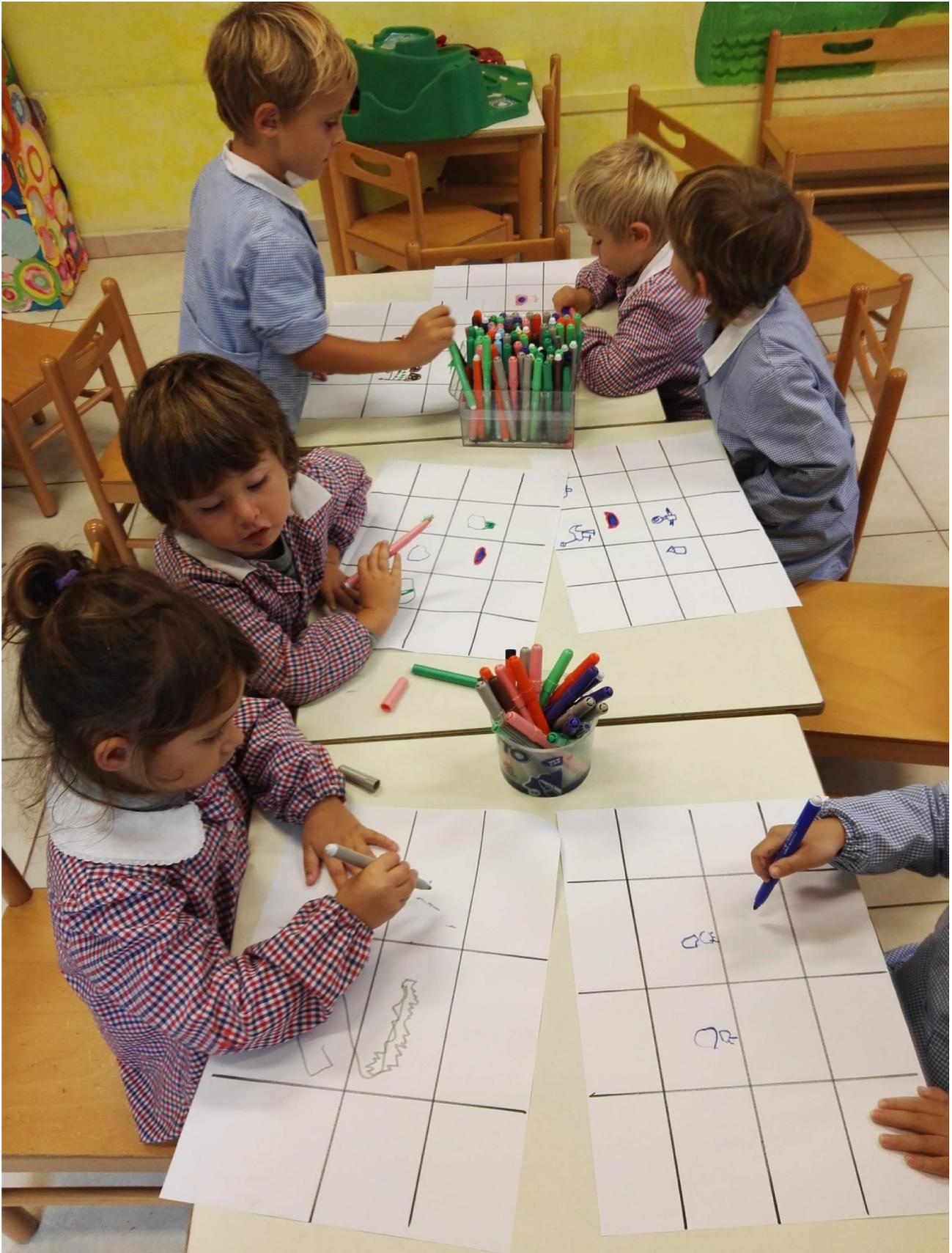
ROBOTTINO







L'INVENTA STORIE



ALESSIO 5 anni

