

SCUOLA DELL'INFANZIA
SAN PIETRO MOSEZZO

SEZIONE GIALLA

PROGETTO DI CODING E ROBOTICA

A.S. 2019-20

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.

Sono stati coinvolti i bambini di cinque anni della scuola, che hanno lavorato divisi in due gruppi.

PRIMO STADIO FINALIZZATO A RICONOSCERE LA DESTRA E LA SINISTRA:

- Esercizi con riferimenti visivi: Macchia rossa per la destra e blu per la sinistra;
- Disegnare i contorni delle proprie manine e colorarle;
- Gioco: vola manine destra, vola manina sinistra;
- Gioco: Manina destra e/o sinistra piena ,manina destra e/o sinistra vuota (sacco pieno-sacco vuoto);
- Giochi di direzionalità;
- Giochi di orientamento nello spazio dell'atrio della scuola seguendo le indicazioni (destra-sinistra) date dalla maestra o da un compagno;
- Conoscere e completare le frecce direzionali;
- Associare a dei simboli (frecce) la giusta direzione: avanti, destra, sinistra, indietro;
- Muoversi nell'atrio o aula seguendo la direzione indicata dalle frecce;
- Infine in salone hanno svolto dei percorsi con i cerchi seguendo le indicazioni date dalle insegnanti.



SECONDO STADIO

CODING UNPLUGGED

Le insegnanti hanno realizzato di un tappeto suddiviso in 25 quadrati della misura di 25cm x 25 cm

I bambini hanno costruito tre elementi “ostacolo” da inserire nel reticolato e le frecce per i comandi “avanti”, “gira a destra”, “gira a sinistra”.

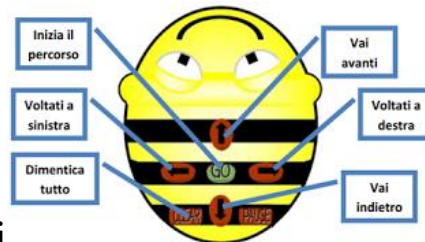
Gioco motorio :

Sul reticolato gli allievi scelgono il punto di partenza del percorso e il punto d'arrivo la cui posizione varia ogni volta che si ricomincia il gioco in modo che il percorso sia sempre diverso. Un bambino, a turno, indossa la maschera da ape e sul tappeto prova ad effettuare il percorso seguendo le istruzioni date da un compagno-guida.

Il compito della guida è condurre l'ape al suo alveare , con l'ausilio delle frecce, evitando gli ostacoli.



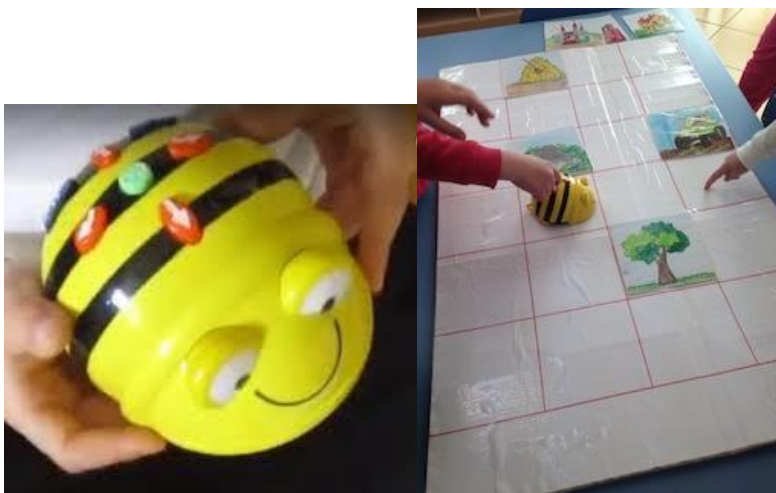
TERZO STADIO UTILIZZO DELLA BEE-BOT



Impariamo ad usare i comandi

Ogni bimbo si programma un percorso e lo trasferisce sulla bee-bot

Il percorso si è interrotto a causa della pandemia ma sul sito sono state proposte varie attività ,tra le quali l'ape che non poteva volare letta dall'insegnante con relative schede operative .



UNA VOLTA CHE I BAMBINI HANNO PRESO DIMESTICHEZZA CON I COMANDI DELLA BEE-BOT ,SI DA LORO IL COMPITO DI GUIDARE L'APE LUNGO IL PERCORSO .SI POSIZIONA IL RETICOLO SUL TAVOLO SIMILE A QUELLO UTILIZZATO IN PRECEDENZA DAI BAMBINI ,PERÒ FORMATO DA QUADRATI DI 15 CM X LATO ,PERCHÉ IL ROBOT È PROGRAMMATO SU SPOSTAMENTI DI TALE LUNGHEZZA . DOPO AVER POSIZIONATO GLI OSTACOLI ,PRECEDENTEMENTE REALIZZATI ,PROGRAMMERANNO LA BEE-BOT SECONDO I PERCORSI SUGGERITI DA OGNI BAMBINO

