

AIUTO, NON TROVO PIU' LA STRADA DI CASA!

Esperienze di Coding

Scuola dell'Infanzia A. e G. Meneghini

Anno Scolastico 2024/2025

Medi-Grandi



Il coding o programmazione è un'attività che permette di strutturare un programma attraverso l'enunciazione sequenziale di istruzioni interpretate ed eseguite da un computer. Attraverso il coding si favorisce lo sviluppo del pensiero computazionale, del lavoro di squadra, della capacità di analizzare problemi e di trovare soluzioni. Inoltre si allenano competenze che permettono di avvalersi del computer come strumento dai molteplici utilizzi e familiarizzarsi con l'interazione uomo/ macchina protagonista del futuro prossimo.

A scuola queste esperienze guidano il bambino nella realizzazione di attività che uniscono tecnologia, scienza, arte.

Queste esperienze sono essenziali per sviluppare processi socio-cognitivi, allenare l'immaginazione, responsabilizzare, arricchire la creatività.

L'obiettivo è quello del coinvolgimento diretto dei bambini nel mettere in pratica capacità di osservazione, ideazione, confronto, collaborazione, pensiero logico- computazionale, modellazione e prototipazione.

Ciò consente loro di esprimersi insieme, traducendo la fantasia in realtà attraverso fasi di esplorazione, test, riflessione, e facendo dell'errore un'opportunità di apprendimento.

Le esperienze di coding che verranno proposte ai bambini saranno *unplugged* ovvero saranno realizzabili senza l'utilizzo di risorse digitali. Il tema che ci accompagnerà in queste esperienze sarà la una storia ideata e progettata dai bambini stessi di ogni sezione dove l'animale che identifica il nome della sezione stessa dovrà vivere un' avventura per riuscire a ritrovare la strada di casa. Verrà realizzata un griglia di gioco con tanti riquadri dove i bambini dovranno, attraverso delle frecce direzionare il personaggio verso casa stando attenti a non imbattersi in alcuni pericoli.

SPAZI E TEMPI:

L'esperienza è rivolta ai bambini dai 4 ai 6 anni (medi-grandi) nel mese di maggio, a cadenza settimanale, 3 esperienze per sezione, nel primo pomeriggio dalle 13.30 alle 14.30 circa oppure il mattino dalle ore 10.00 alle ore 11.00 circa.

SCOIATTOLI: lunedì 5 maggio, 12 maggio e 19 maggio (mattino)

ORSETTI: lunedì 5 maggio, 12 maggio e 19 maggio (pomeriggio)

LEPROTTI: martedì 6 maggio, 13 maggio e 20 maggio (mattino)

FARFALLE: mercoledì 7 maggio, 14 maggio e 21 maggio (mattino)

PESCI: venerdì 16 maggio, 23 maggio e 30 maggio (pomeriggio)

OBIETTIVI:

1. SVILUPPARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE
2. STIMOLARE LE ABILITA' DI PROBLEM SOLVING
3. COLLABORARE, CONDIVIDERE E MEDIARE
4. ALLENARE L'ATTENZIONE E LA CONCENTRAZIONE
5. FAVORIRE LA CREATIVITA'
6. RINFORZARE LE ABILITA' FINE MOTORIE
7. PROVARE RUOLI DIVERSI
8. ALLENARE L'IMMAGINAZIONE E LE CAPACITA' NARRATIVE AL FINE DI CREARE IL RACCONTO

MODALITA':

- 1° ESPERIENZA:

Durante il primo incontro, insieme ai bambini, viene introdotto il personaggio chiave e insieme ai bambini si delinea la storia, si definiscono i vari ostacoli e si comincia a realizzare una vera e propria plancia di gioco con l'ambientazione scelta dai bambini.



SCOIATTOLI





ORSETTI



LEPROTTI



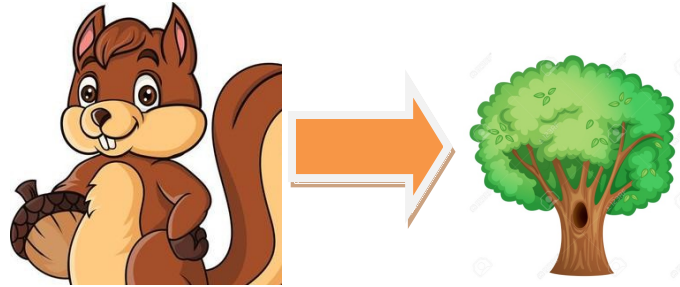


FARFALLE



PESCI

Di seguito le 5 diverse storie create dai bambini delle diverse sezioni:



C'ERA UNA VOLTA UNO SCOIATTOLO CHE SI CHIAMAVA CARLO SUPEREROE. VIVEVA CON LA SUA MAMMA SU UN ALBERO, NEL BOSCO DEI "PRATTI".

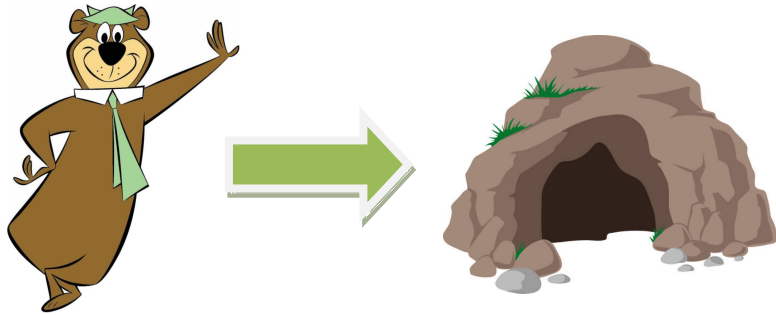
UN GIORNO, NEL POMERIGGIO, DECIDE DI FARE UN GIRO CON LA SUA MOTO E SI ALLONTANA DALLA SUA CASA.

AD UN VERTO PUNTO SI ACCORGE DI ESSERSI PERSO...PIANGE E SI DISPERA... COME FARA' A TORNARE A CASA?

NEL BOSCO CI SONO TANTI PERICOLI:

1. IL LUPO BIRICCHINO CHE MORSICA TUTTI
2. L'ORSO GEDEONE CHE CONTINUA A RACCONTARE BARZELLETTE
3. LA FAINA BRUNA CHE TIRA LE ORECCHIE A TUTTI
4. IL PIANETA AMICO CHE FA IL SOLLETICO
5. LA TIGRE BAFFOSA CHE VUOLE CUCINARE ARROSTO TUTTI GLI ANIMALI CON IL PURE'
6. LA VOLPE GENOVEFFA CHE COMBINA GUAI
7. IL TOPOLINO DALLA CODA LUNGA CHE FA GLI SGAMBETTI

CE LA FARA' IL NOSTRO AMICO SCOIATTOLO A TORNARE A CASA?



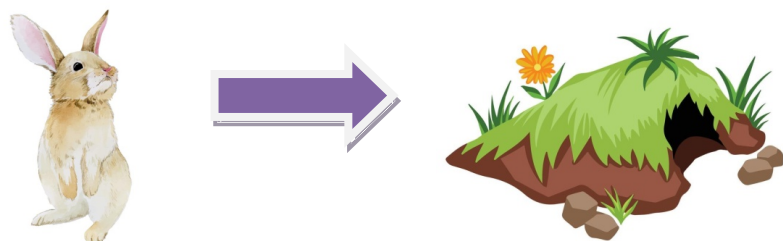
C'ERA UNA VOLTA UN ORSO DI NOME BIARD CHE VIVEVA IN UNA GROTTA TUTTA BUIA CHE SI TROVAVA IN UN BOSCO IN MEZZO ALLA MONTAGNA.

UN BEL GIORNO BIARD, INCURIOSITO DA UNA MOSCA, COMINCIA AD INSEGUIRLA E CAMMINA, CAMMINA, SI ACCORGE DI ESSERSI PERDUTO.

BIARD SPAVENTATO CERCA LA STRADA DI CASA MA DURANTE IL VIAGGIO INCONTRA TANTI PERICOLI.

1. UN LUPO AFFAMATO
2. IL SERPENTE GRISINI CHE VUOLE MORDERLO E DARGLI IL VELENO
3. IL LEONE SIMBA CHE GRAFFIA TUTTI
4. IL LEOPARDO CROCINA DISPETTOSO CHE VUOLE RUBARE LA SCIARPA ALL'ORSO
5. IL CINGHIALE YETINA CHE CHE VUOLE RUBARGLI IL CAPPELLO
6. IL BURRONE MOSTRO CHE VUOLE INTRAPPOLARLO
7. LA MACCHININA GIOELE CHE CORRE A PIU' NON POSSO

RIUSCIRA' BIARD A TORNARE NELLA SUA CAVERNA?



C'ERA UNA VOLTA UN LEPROTTO CHE SI CHIAMAVA MICHELE CHE VIVEVA IN UNA TANA COSTRUITA CON L'ERBA CHE SI TROVAVA NEL BOSCO "FIORITO".

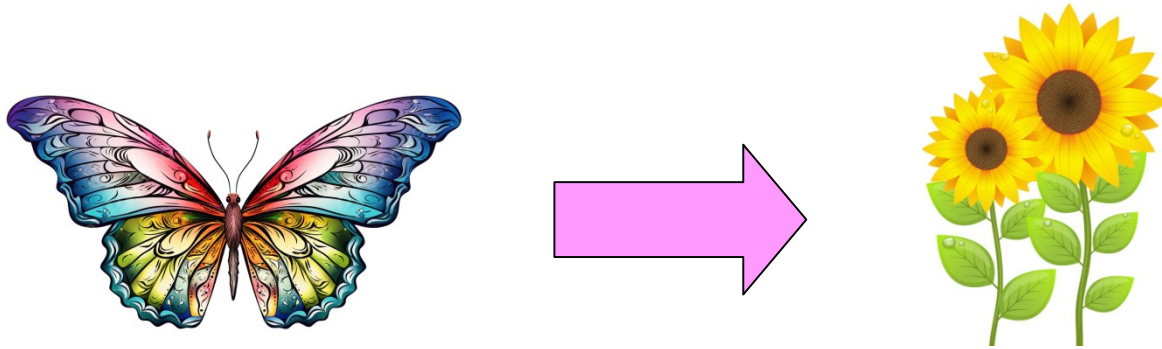
QUESTO LEPROTTO ERA ARRABBIATO PERCHE' AVEVA LITIGATO CON IL PAPA' E QUINDI DECIDE DI SCAPPARE DI CASA...

CAMMINA, CAMMINA, GIRA DI QUA E GIRA DI LA', SI ACCORGE DI ESSERSI PERSO.

PREOCCUPATO CHIAMA LA FORESTALE CHE RISPONDE: "SI', TI AIUTERO', MA ATTENZIONE CHE NEL BOSCO CI SONO 7 PERICOLI!"

1. IL TORO GIUSEPPINO CHE TI PRENDE A TESTATE CON LE SUE CORNA
2. UN INCENDIO
3. L'ORCO MEDUSA CHE TI METTE IN PENTOLA CON CAROTE E CIPOLLA
4. LO SQUALO ALESSANDRO CHE MORSICA LE CODINE DI TUTTI GLI ANIMALI
5. IL LUPO PIETRO CHE GRAFFIA TUTTI
6. IL T-REX SABRINA CHE FA GLI SGAMBETTI
7. UN LEONCINO CHE DA COLPI DI CODA POTENTISSIMI

RIUSCIRA' MICHE A TORNARE NELLA SUA TANA??



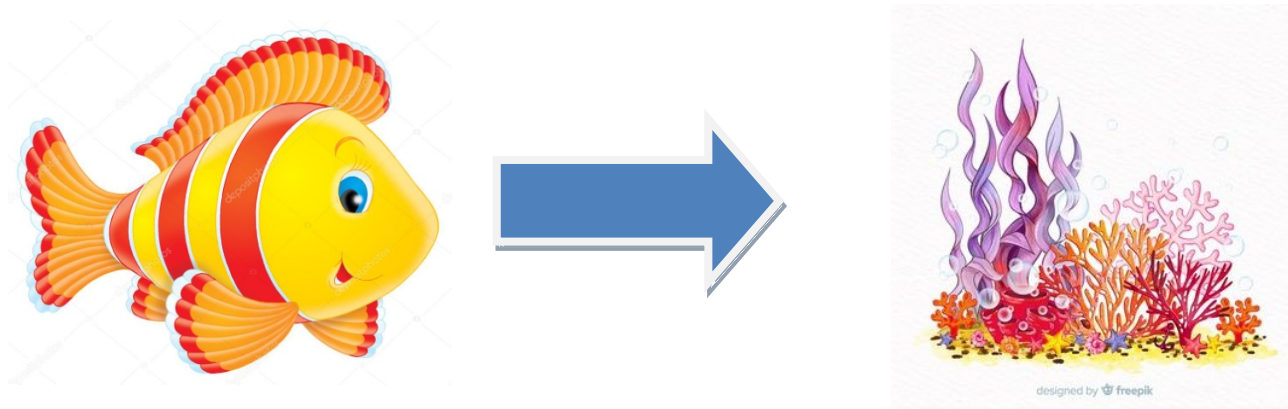
C'ERA UNA VOLTA UNA FARFALLA CHE SI CHIAMAVA EMMA CHE VIVEVA IN UN GIRASOLE CHE SI TROVAVA NEL GIARDINO DELLE MERAVIGLIE AL CENTRO DI UNO ZOO.

UN GIORNO, SPAVENTATO DALLA BANDA DEI CALABRONI IMPAZZITI, SI ALLONTANA DA CASA E VOLA DI QUA E VOLA DI LA' SI ACCORGE DI ESSERSI PERSA. PROVA A RITROVARE LA STRADA MA NON CI RIESCE A HA PAURA..

ALLORA CHIEDE CONSIGLIO AL MAGO MAGICO CHE DICE :” IO TI AIUTERO’ MA ATTENZIONE CHE LUNGO IL PERCORSO INCONTRERAI 7 PERICOLI:

1. L'ORSO MATTEO CHE GRAFFIA TUTTI
2. L'ELEFANTE GERI CHE LO SPRUZZA CON LA SUA PROBOSCIDE
3. LA FARFALLINA AURORA CHE DA GLI SCHIAFFI CON LA SUA ALA COLORATA
4. IL T-REX BEPPI CON IL CAPPELLO CHE METTE IN GABBIA E PORTA IN PRIGIONE TUTTI
5. BOWSER CHE SPUTA IL FUOCO
6. IL PIDOCCHIO TROMBETTA CHE FA IL SOLLETICO AI PIEDI
7. LA LEPRE BLUEY CHE INSEGUE TUTTI

RIUSCIRA’ LA NOSTRA EMMA A TORNARE NELLA SUA CASA GIRASOLE?



C'ERA UNA VOLTA UN PESCIOLINO DI NOME MATTEO CHE VIVEVA IN UN CORALLO NEL MARE BLU CON LA MAMMA E IL PAPÀ.

UN GIORNO MATTEO, CHE ERA MOLTO BIRICHINO, DECIDE DI GIOCARE A NASCONDINO CON IL SUO AMICO FRANCESCO E SI ALLONTANA DA CASA.

AD UN CERTO PUNTO SI ACCORGE DI ESSERSI PERSO.. CHIAMA : “MAMMA, PAPÀ, DOVE SIETE?”, MA NESSUNO GLI RISPONDE E COSÌ PIANGE.

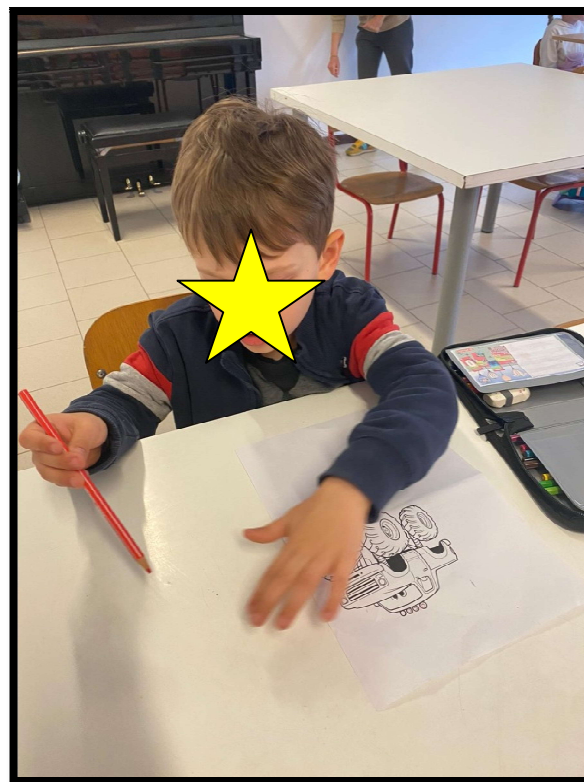
PROVA A CERCARE LA STRADA DI CASA MA LUNGO IL PERCORSO DEVE STARE MOLTO ATTENTO PERCHÉ INCONTRERÀ 7 PERICOLI:

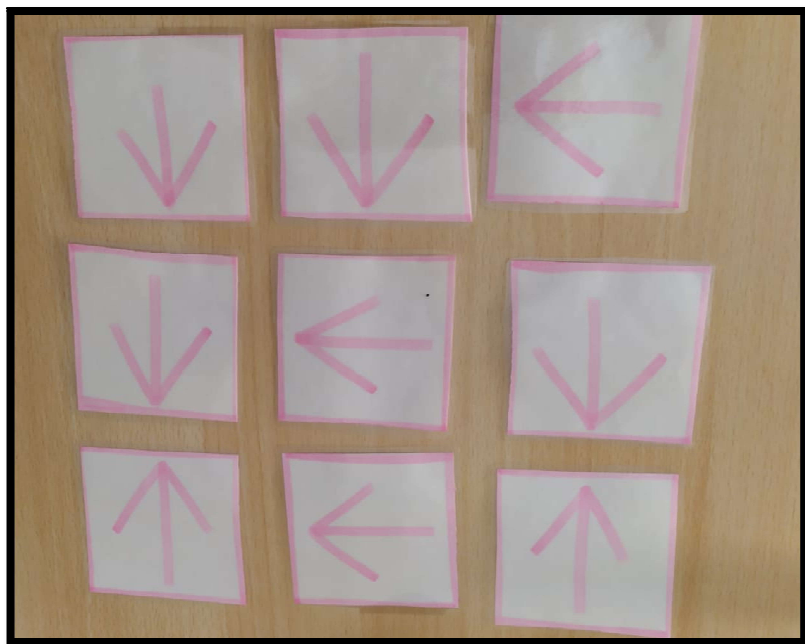
1. LO SQUALO MATTIA CHE VUOLE MORDERGLI LA CODA, FINO ALL'OSSO!
2. LA BALENA SAMANTHA CHE DA' FORTI COLPI DI CODA
3. IL COCCODRILLO GIULIA CHE TIRA LE PINNE A TUTTI
4. IL PESCE GATTO RIO CHE MIAGOLA FINO A FARTI SCOPPIARE LE ORECCHIE
5. IL PESCE LANTERNA NEMO CHE FA PRENDERE GROSSI SPAVENTI A TUTTI
6. IL POLPO GIGANTE LORENZO CHE SPRUZZA L'INCHIOSTRO DAI SUOI TENTACOLI
7. LA MEDUSA GIUSY CHE DA'LA SCOSSA

RIUSCIRA' MATTEO A TORNARE A CASA E RIABBRACCIARE MAMMA E PAPA'?

- 2° ESPERIENZA

In questa fase della progettazione , i bambini realizzeranno i 7 pericoli scelti da posizionare nella plancia di gioco. Una volta posizionate nella griglia di gioco, attraverso delle frecce dovranno direzionare il personaggio verso la propria casa senza toccare mai alcun pericolo.





ESEMPIO DI OSTACOLI RAPPRESENTATI DA UN GRUPPO

DI 7 BAMBINI.



- 3° ESPERIENZA

INIZIA IL TORNEO

Suddivisi in due squadre i bambini dovranno far arrivare il personaggio guida a la sua casa nel minor tempo possibile. Attenzione perché subentreranno due carte speciali: la carta tornado che consente ai giocatori di spostare due ostacoli nella plancia di gioco degli avversari e la carta bomba dove i giocatori possono girare una freccia della plancia di gioco degli avversari! BUON DIVERTIMENTO A TUTTI!



