

Titolo del progetto: “Cappuccetto rosso coding”

Tempi di realizzazione: mesi di Novembre e Dicembre.

Destinatari: bambini della sezione C della Scuola dell’Infanzia “Pinocchio”

Ambienti: aula e palestra.

Descrizione: il progetto si basa sulla volontà di proporre alla Scuola dell’Infanzia il coding attraverso l’utilizzo di percorsi adeguatamente strutturati per i bambini più piccoli, focalizzandosi sugli studi del professor Alessandro Bogliolo (autore del libro “Coding in your classroom now” e fondatore del medesimo gruppo Facebook), in collaborazione con l’insegnante Annalisa Albano che ha rivisitato il lavoro di Codyfeet durante la Summer School 2018. Secondo tali studi è utile presentare nella Scuola dell’Infanzia il coding unplugged, ovvero un insieme di attività che non usano dispositivi elettronici complessi ma propongono giochi educativi per rendere i bambini non più solo fruitori passivi della tecnologia ma soggetti attivi.

In tale concezione, utilizzando la storia di Cappuccetto rosso come sfondo integratore e la palestra come luogo preferenziale per svolgere le attività, ho deciso di far prendere dimestichezza ai bambini del percorso svolto dalla protagonista della favola per arrivare a casa della nonna, degli ostacoli incontrati durante il cammino e delle diverse fasi della fiaba stessa, adoperando inizialmente il corpo come strumento per spostarsi nello spazio (tocco sulla spalla destra: ci si sposta verso destra; tocco sulla spalla sinistra: ci si sposta verso sinistra; tocco sulla pancia: ci si muove in avanti; tocco sulla schiena: ci si muove all’indietro).

Prima di effettuare l’attività di coding vera e propria, abbiamo lavorato sul riconoscimento dei concetti sinistra e destra: gli allievi hanno indossato un braccialetto rosso al polso destro e uno giallo su quello sinistro, raffiguranti le tessere del CodyFeet. In palestra hanno poi svolto dei percorsi con i cerchi seguendo le istruzioni dell’insegnante. In seguito i bambini stessi, a turno, hanno dato i comandi ai compagni per svolgere il percorso e muoversi adeguatamente nel reticolato.

Successivamente sono state introdotte tutte le tessere del CodyFeet dove le istruzioni sono direttamente rappresentate sulle tessere che compongono il percorso, una per tessera. In questo caso è come se il protagonista del gioco fosse un robottino che legge le istruzioni con i piedi: solo quando arriva su una tessera legge l’istruzione corrispondente, la interpreta e la esegue, poi passa alla successiva, spostandosi sulla tessera di fronte a sé. Tale percorso è stato poi riprodotto anche da un “amico” della nostra sezione, il robot “Doc”, che prima programmato dalla maestra e poi dai

bambini, ha saputo effettuare il percorso come in precedenza avevano fatto gli alunni stessi. Anche questa volta, a turno si danno gli ordini o si fa il percorso.

L'attività conclusiva ha visto la realizzazione della sagoma di Cappuccetto Rosso su un foglio grande cartonato: i bambini seguendo le istruzioni date, hanno ricostruito l'immagine della protagonista pezzo per pezzo, partendo dal cappuccio fino ad arrivare agli stivaletti.

Obiettivi e finalità

- Stimolare il pensiero computazionale;
- sviluppare la percezione spaziale;
- mettere in atto strategie risolutive;
- eseguire percorsi seguendo i comandi;
- dare le istruzioni ai compagni;
- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- giocare per sviluppare varie competenze;
- apprendere i linguaggi basilari della programmazione;
- registrare dei comandi adoperando il robot educativo "Doc";
- seguire istruzioni per la realizzazione di un prodotto concreto.

Campi coinvolti : traguardi di competenze

Il sé e l'altro: il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Il corpo e il movimento: il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli a situazioni ambientali all'interno della scuola.

Immagini, suoni, colori: utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

I discorsi e le parole: esplora e sperimenta prime forme di comunicazione tecnica specifica, riferita agli elementi di base del pensiero computazionale.

La conoscenza del mondo: il bambino si interessa a piccoli strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

Verifiche

- Attività ludiche e motorie.
- Giochi nel piccolo e grande gruppo.
- Osservazione diretta dei bambini

Materiali

- Cerchi e tappeti.
- Libro pop-up di Cappuccetto rosso.
- Immagini plastificate rappresentanti i personaggi della storia di Cappuccetto rosso.
- Tessere plastificate rappresentanti fasi della storia di Cappuccetto rosso.
- Tessere plastificate CodyFeet.
- Bracciali CodyFeet.
- Sagoma cartonata di Cappuccetto rosso.
- Robot “Doc”

Dato l'entusiasmo e l'interesse mostrati dai bambini nell'esecuzione di questo progetto, si è deciso di non limitare le attività di coding ad un'unica esperienza, ma di proporle con modalità, personaggi e contesti differenti per tutto l'anno scolastico in corso, considerando fondamentale la parte creativa ed utilizzando scenari e costumi che possano rendere gli alunni sempre partecipi.













