



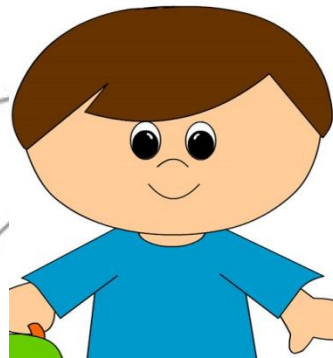
***UNA SETTIMANA
DI CODING
UNPLUGGED***
(27-31 marzo 2017)



AIUTIAMO PETER PAN

CODING UNPLUGGED NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMPARARE A PROGRAMMARE DIVERTENDOSI E SENZA PC



STIMOLA LA CREATIVITA'

APPRENDE LE BASI
DELL'INFORMATICA

SVILUPPA IL RAGIONAMENTO
LOGICO

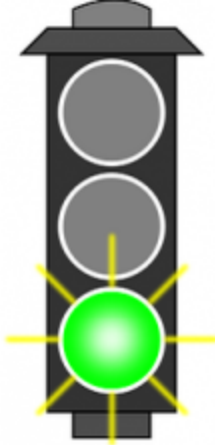
SVILUPPA IL PENSIERO
COMPUTAZIONALE

RAGIONA PER RISOLVERE
PROBLEMI CONCRETI

RICERCA LA STRATEGIA
MIGLIORE PER ARRIVARE ALLA
SOLUZIONE

PRONTI.. PARTENZA.. VIA!!!

ASCOLTIAMO LA STORIA DI PETER PAN



DISCUTIAMO INSIEME..

**QUAL È LA META DI
PETER PAN?**

**A COSA DEVE FARE
ATTENZIONE DURANTE
IL SUO VIAGGIO?**



PREPARIAMO IL MATERIALE..

PUNTO DI PARTENZA E
CARTE DEI COMANDI



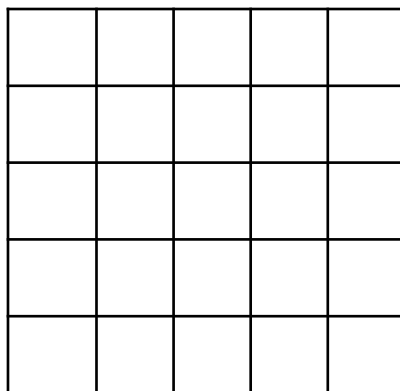
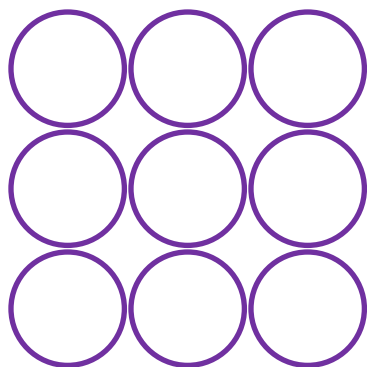
TRAGUARDO



OSTACOLI E
PROTAGONISTA



ALCUNI CERCHI O UNA
SCACCHIERA



OGNI GIOCO HA LE SUE REGOLE..

Servono due bambini con i seguenti ruoli essenziali:

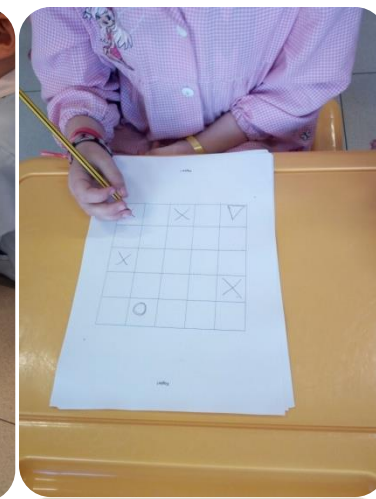
- UN **PROGRAMMATTORE** CHE SISTEMA OSTACOLI, PUNTO DI PARTENZA E META SULLA SCACCHIERA E CHE DIA I COMANDI ALLA PEDINA
- UNA **PEDINA** CHE ESEGUE I COMANDI DEL PROGRAMMATTORE

A questi ruoli se ne sono aggiunti altri due:

- UN SEGRETARIO CHE REGISTRA IL PERCORSO FUORI/DENTRO LA SCACCHIERA
- UN SEGRETARIO CHE RIPORTA OSTACOLI E PERCORSO SUL FOGLIO CON LA SCACCHIERA

PEDINA

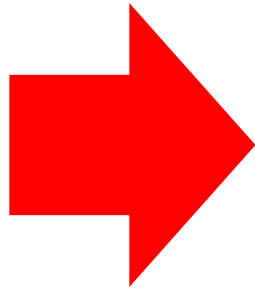
PROGRAMMATTORE



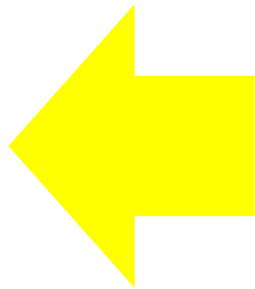
Il programmatore ha a disposizione tre possibili comandi:



VAI AVANTI DI UNA CASELLA



GIRATI A DESTRA



GIRATI A SINISTRA



IL PROGRAMMATTORE ATTRAVERSO QUESTI TRE COMANDI DEVE
CREARE UNA **SEQUENZA DI ISTRUZIONI** AFFINCHÉ LA PEDINA
RAGGIUNGA LA META SENZA INCAPPARE IN NESSUN OSTACOLO.

ORA CHE È TUTTO CHIARO PETER PAN PUÒ RAGGIUNGERE L'ISOLA CHE NON C'È..



ALL'INIZIO IL GIOCO È STATO UN PO' PIÙ FACILE: POCCHI OSTACOLI E POCCHI CERCHI..



**LA PEDINA E IL PROGRAMMATTORE
HANNO AVUTO A DISPOSIZIONE
DEI FACILITATORI PER DARE ED
ESEGUIRE I COMANDI: BRACCIALETTI
GIALLI, ROSSI, VERDI..**



**TALVOLTA SIAMO INCAPPATI IN
SITUAZIONI “PERICOLOSE”:
NEMICI DAPPERTUTTO..**



**..MA RAGIONANDO NE SIAMO
USCITI VITTORIOSI**

ABBIAMO USATO PICCOLE ASTUZIE..



... PER RENDERE IL PERCORSO SEMPLICE

IN OGNI AVVENTURA PETER PAN È GIUNTO SANO E SALVO SULL'ISOLA CHE NON C'È!!!



CONCLUSIONI

I bambini si sono dimostrati entusiasti di questa nuova esperienza; hanno dimostrato elevate capacità e competenze, stimolati da un contesto ludico, che ha permesso loro di “programmare divertendosi”.

Le insegnanti hanno potuto rilevare l'apprendimento dei bambini attraverso l'osservazione sistematica delle attività.