

CODING UNPLUGGED....  
....ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI  
RIVAROSSA

ALUNNI DI 5 ANNI  
A.S. 2016/17

INS. CLAUDIA BIANCO  
INS. MANUELA SPADA

# **CODING UNPLUGGED: COS'É?**

TALE CONCETTO DELINEA UNA SERIE DI ATTIVITA' E PROPOSTE SVOLTE PER AVVIARE IL BAMBINO ALLA MATURAZIONE DEL PENSIERO INFORMATICO SENZA L'USO DEL COMPUTER. L'APPROCCIO LUDICO E IL CARATTERE NON FORMALE LO RENDONO DECISAMENTE ATTUABILE ANCHE CON GLI ALUNNI PIU' PICCOLI. INOLTRE GRAN PARTE DEL LAVORO UNPLUGGED COINVOLGE LA MOTRICITA' GLOBALE E IL SUO SVILUPPO CONSAPEVOLE.

## **...ALGORITMO PER ARRIVARE AL CONCETTO DI CODING...**

È L'ATTIVITA' DI "FARE CODICE" OVVERO DARE ISTRUZIONI, E QUESTO PERCHE' IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE CHE IL BAMBINO ARRIVA AD ACQUISIRE NIENT'ALTRO È SE NON L'INDICARE, ATTRAVERSO REGOLE BEN STABILITE, UNA SERIE DI ISTRUZIONI (COMANDI) AL COMPAGNO ESECUTORE (E POI AL PC) CHE HA CONSEGUENTEMENTE IL COMPITO DI ESEGUIRLI.

# OBIETTIVI E FINALITA':

- PADRONEGGIARE LA COMPLESSITÀ;
- SVILUPPARE RAGIONAMENTI ACCURATI E PRECISI;
- CERCARE STRADE ALTERNATIVE PER LA SOLUZIONE DI UN PROBLEMA;
- IMPARARE IL CONCETTO DI DESTRA E DI SINISTRA;
- IMPARARE A LAVORARE CON GLI ALTRI PER CERCARE SOLUZIONI CONDIVISE.

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- SAPER TROVARE E UTILIZZARE STRATEGIE CONDIVISE;
- SAPER COLLABORARE E CONDIVIDERE CON IL GRUPPO PER IL RAGGIUNGIMENTO DI UN OBIETTO COMUNE;
- SAPER ASTRARRE;
- SAPERSI ORIENTARE NELLO SPAZIO;
- SAPER CREARE “STRISCE DI COMANDI”;
- SAPER PREVEDERE SITUAZIONI E CONSEGUENZE.

# ATTIVITA':

## 1. LA STORIA

LE INSEGNANTI PROPONGONO AI BAMBINI LA LETTURA DEL LIBRO “KUNFU PANDA – L’ULTIMO DRAGONE”, UN TESTO CHE RACCONTA L’AVVENTURA DI PO, UN PANDA CINESE GROSSO E MALDESTRO CHE ADORA IL KUNG FU, ANCHE SE SI TRATTA DI UN’ATTIVITÀ POCO ADATTA A UNO CHE, COME LUI, LAVORA COME CAMERIERE NEL RISTORANTE DEL PADRE. MA UN GIORNO IL PANDA VIENE CHIAMATO A ESAUDIRE UN’ANTICA PROFEZIA: IMPARARE L’ARTE DEL KUNG FU E DIVENTARE GUERRIERO DRAGONE. AVRÀ AL SUO FIANCO DEI MAESTRI D’ECCEZIONE, I LEGGENDARI COMBATTENTI TIGRE, GRU, MANTIDE, VIPERA E SCIMMIA OLTRE AL GRANDE SHIFU. CON I SUOI COMPAGNI PO DOVRÀ DIFENDERE LA VALLE DELLA PACE DAL PERFIDO TAI LUNG, UN AMBIZIOSO LEOPARDO DELLE NEVI. DURANTE LA MISSIONE, TRA FATICOSI ALLENAMENTI E ABBUFFATE DI SPAGHETTI, PO SCOPRIRÀ CHE LE DEBOLEZZE POSSONO RIVELARSI DEGLI INASPETTATI PUNTI DI FORZA E SOPRATTUTTO IMPARA A CREDERE IN SE STESSO E NELL’INCREDIBILE POTENZA CHE E’ NASCOSTA IN FONDO AL SUO CUORE. PO DIFENDERÀ COSÌ IL POTERE DELLA PERGAMENA E SALVERÀ L’INTERA VALLE ANCHE GRAZIE AGLI INSEGNAMENTI DEL GRANDE MAESTRO SHIFU, COSÌ COME LA PROFEZIA AVEVA ANNUNCIATO GRAZIE AD OOGWAY.

## 2. RIELABORAZIONE DELLA STORIA E CREAZIONE DEI PERSONAGGI

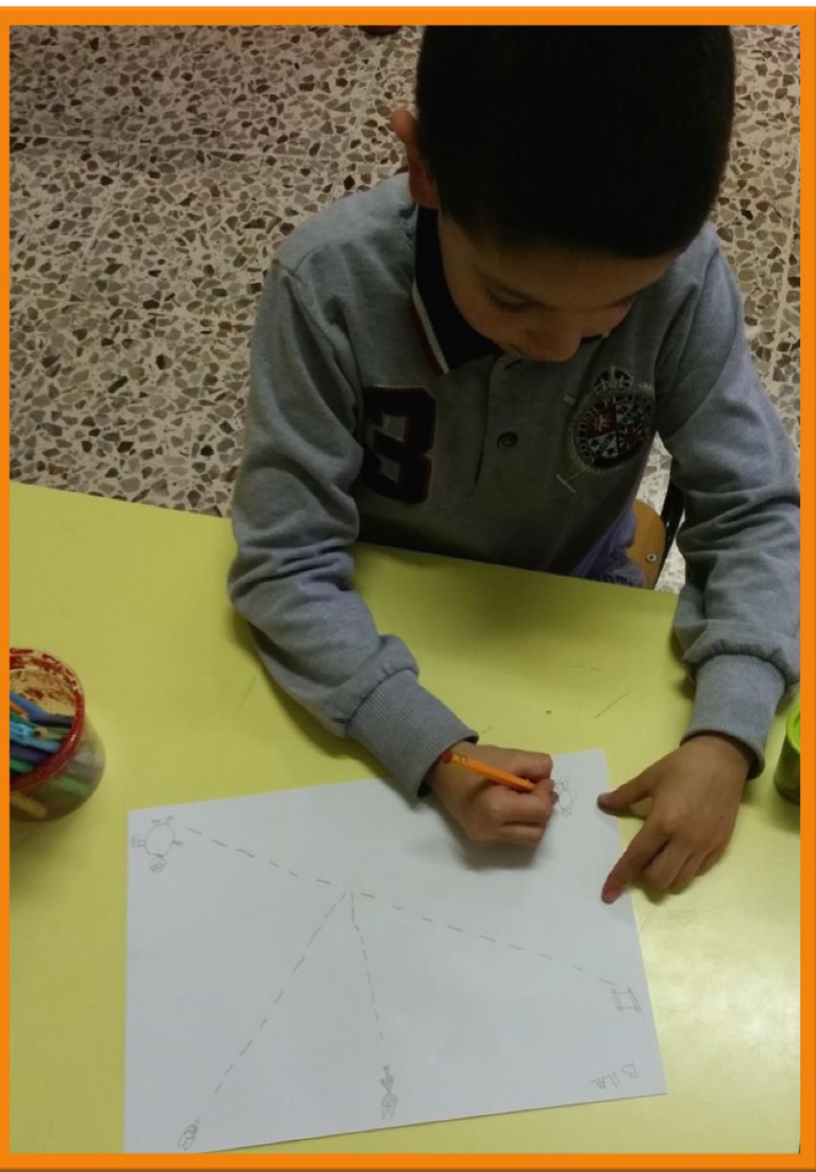








### 3. CON I PERSONAGGI CREIAMO DEI PERCORSI IN SEZIONE E SUL FOGLIO: COS'E' UN PERCORSO?



# IL PERCORSO DI PO VERSO LA PERGAMENA...



## 4. IMPARARIAMO A DISTINGUERE “LA DESTRA” E “LA SINISTRA”

PER POTER EFFETTUARE IL PERCORSO COME IL “ROBOTTINO PO” I BAMBINI COMPRENDONO IL CONCETTO DI DESTRA E DI SINISTRA ATTRAVERSO GIOCHI CORPOREI E L’USO DI BRACCIALETTI COLORATI: IL GIALLO INDICA LA SINISTRA E IL ROSSO INVECE LA DESTRA.







## 5. IL PERCORSO CON I CERCHI COLORATI...

CON I COMANDI STABILITI DA TRE CERCHIETTI DI CARTONCINO COLORATO I BAMBINI COMINCIANO AD EFFETTUARE IL PERCORSO FORMATO DA 9 CERCHI, SUCCESSIVAMENTE DA 12, NEI QUALI VENGONO POSTI I PERSONAGGI DELLA STORIA IN POSIZIONI BEN PRECISE. SI STABILISCE COSI' IL PUNTO DI PARTENZA (IL PIATTO DI SPAGHETTI) E IL PUNTO DI ARRIVO (LA PERGAMENA). IL BAMBINO CHE PERCORRE QUESTO TRAGITTO ESEGUENDO I COMANDI DATI DALLA MAESTRA, COME UN PERFETTO ROBOT, INDOSSA LA MASCHERA DI PO E DEVE STARE ATTENTO A NON INCROCIARE NEL PERCORSO IL CATTIVO TAI LUNG, BENSÌ PUO' AVANZARE DI UN PASSO SE INCONTRA IL BUON MAESTRO SHIFU. I PICCOLI CERCHI PLASTIFICATI RAPPRESENTANO LE INDICAZIONI, OVVERO I COMANDI, CHE VENGONO ASSEGNATI PER ORA DALLA MAESTRA ALL'ALUNNO CHE STA PER INIZIARE IL PERCORSO.

IL VERDE SIGNIFICA FAI UN PASSO AVANTI

IL ROSSO SIGNIFICA GIRATI A DESTRA

IL GIALLO SIGNIFICA GIRATI A SINISTRA











6. POI I COMANDI VENGONO DATI DA UN COMPAGNO ALLA VOLTA A CHI COMPIE IL PERCORSO...



## 7. DAL PERCORSO CON I CERCHI ALL'USO DELLE CARTE DEL CODING...



L'INSEGNANTE INTRODUCE  
L'USO DELLE CARTE DI  
CODYROBY PER POTER DARE  
"I COMANDI" AI BAMBINI  
CHE STANNO COMPIENDO IL  
PERCORSO. QUESTE  
RIPRENDONO I COLORI DEI  
BRACCIALETTI E DEI CERCHI  
COLORATI USATI FINO A  
QUEL MOMENTO:  
CARTA ROSSA: GIRA A DX  
CARTA GIALLA: GIRA A SX  
CARTA VERDE: VAI AVANTI.

## 8. IL PERCORSO CON IL RETICOLO “PIASTRELLATO”...

CON LE CARTE SI INTRODUCE IL RETICOLO “PIASTRELLATO”, OVVERO UN AMPIO “TAPPETO” NERO REALIZZATO CON 6 CARTELLONI BRISTOL NERI (DI MISURA 70×100) CHE SONO STATI PRECEDENTEMENTE ATTACCATI INSIEME CON DEL NASTRO ADESIVO TRASPARENTE IN MODO DA FORMARE APPUNTO UN AMPIO TAPPETO NERO. SU QUESTO TAPPETO SI E’ COSTRUITO UN RETICOLATO BIANCO CON DEL NASTRO DI CARTA(QUELLO USATO DAI DECORATORI). SONO STATI CREATI COSI’ 25 QUADRATI ABBASTANZA GRANDI PER FAR POI POSIZIONARE I BAMBINI ALL’INTERNO DI ESSI.



## 9. CODING UNPLUGGED CON LE CARTE DI CODY ROBY...

IN QUESTA FASE I PRESENTI SONO STATI DIVISI A GRUPPI COMPOSTI DA 4 BAMBINI CIASCUNO, IN MODO CHE RUOTANDO OGNI GIOCATORE POSSA COMPIERE TUTTI I PASSAGGI NECESSARI:

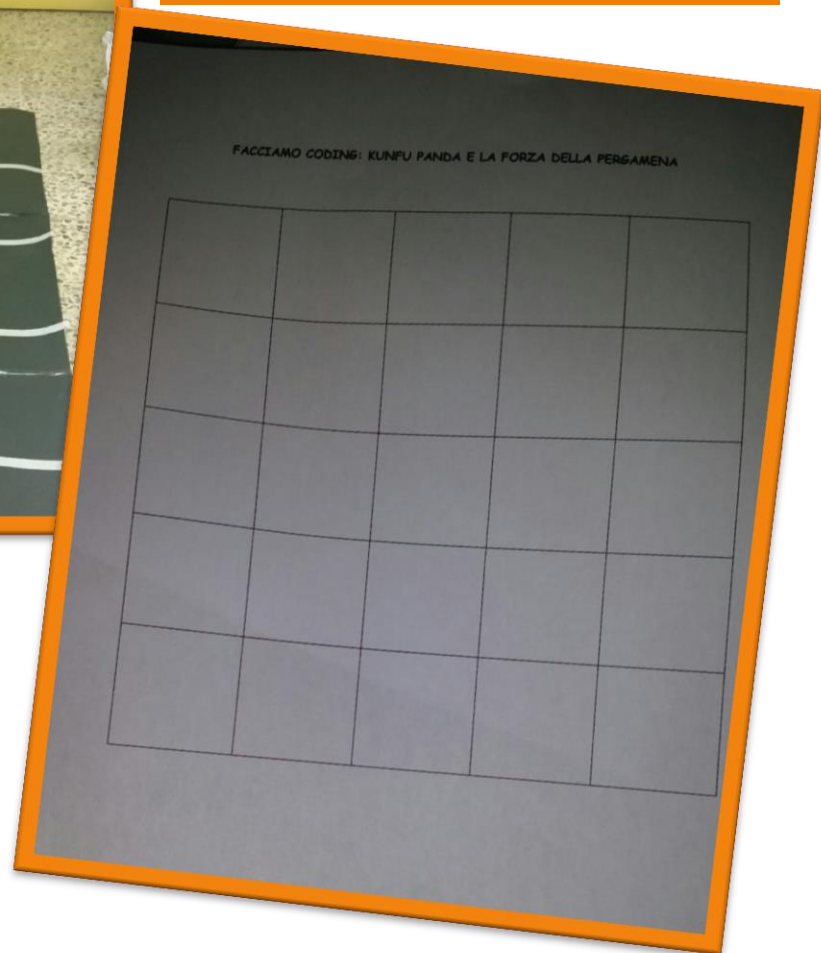
- UN BAMBINO COMPIE IL PERCORSO (IL ROBOTTO PO);
  - UN ALTRO BAMBINO DA' I COMANDI CON LE CARTE;
  - UN TERZO BAMBINO DISTRIBUISCE SUL RETICOLATO GLI OSTACOLI, IL PUNTO DI PARTENZA E IL PUNTO DI ARRIVO;
- UN QUARTO BAMBINO RIPORTA SU UN FOGLIO IL PERCORSO CHE IL COMPAGNO COMPIE PASSO DOPO PASSO.

QUESTI COMPITI VENGONO ASSEGNATI A ROTAZIONE AD OGNI MEMBRO DEL GRUPPO, COSI' CHE TUTTI POSSANO FARE TUTTO ALMENO UNA VOLTA.





L'ALUNNA A SINISTRA HA IL COMPITO DI DISPORRE I PERSONAGGI SUL TAPPETO



L'ALUNNO A FIANCO STA INSERENDO I PERSONAGGI NEL RETICOLATO COSI' COME SONO STATI DISPOSTI DALLA COMPAGNA. NELLA PARTE SOTTOSTANTE COMPLETERA' IL LAVORO DISEGNANDO DELLE FRECCE RIVOLTE IN ALTO, A DX E A SX CHE INDICANO COSI' IL PERCORSO COMPIUTO DAL COMPAGNO PROTAGONISTA.

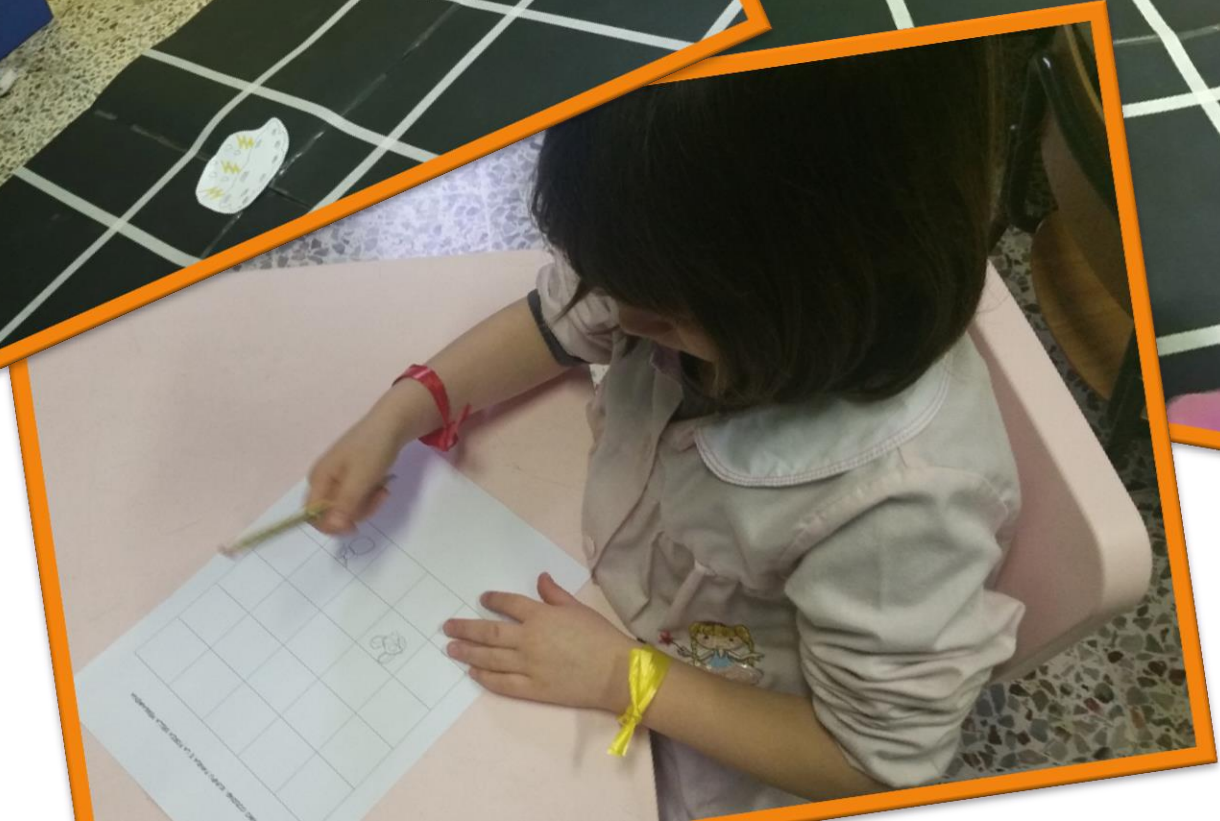
A SINISTRA UN ALUNNO ESEGUE I COMANDI E L'ALTRO PRONTAMENTE GLIELI ASSEGNA USANDO LE CARTE DI CODY ROBY



QUI A DESTRA ECCO LA STRISCIA DI COMANDI CHE RAPPRESENTA IL PERCORSO ESEGUITO DAL "ROBOTTINO" PO.









GRAZIE A TUTTE LE NOSTRE FARFALLE:

**...IAN, MELISSA, ANTONY, DILETTA,  
BILAL, GINEVRA, SALVATORE, CRISTINA,  
THOMAS, MAYA, SIMONE, TIZIANA....**

E QUESTO CHE AVETE POTUTO AMMIRARE E' SOLO  
L'INIZIO....

**...ALLA PROSSIMA PUNTATA!**