

CODING- UNPLAGGED

Scuola dell'infanzia di Front
2017-18



CODING UNPLUGGED

- ◉ Impara e programma senza il PC
- ◉ Stimola la creatività
- ◉ Apprendi le basi dell'informatica
- ◉ Sviluppa il ragionamento
- ◉ Sviluppa il pensiero computazionale

COS'È IL CODING...

- ◉ E' UN VERO E PROPRIO PROCESSO MENTALE PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI COSTITUITO DALLA COMBINAZIONE DI METODI CARATTERISTICI E STRUMENTI INTELLETTUALI.
- ◉ SONO ATTIVITA' SVOLTE AD AVVIARE IL BAMBINO ALLA MATURAZIONE DEL PENSIERO INFORMATICO SENZA L'USO DEL COMPUTER.
- ◉ GRAN PARTE DEL LAVORO UNPLUGGED COINVOLGE LA MOTRICITA' GLOBALE E IL SUO SVILUPPO CONSAPEVOLE.

L'ALGORITMO PER ARRIVARE AL CONCETTO DI CODING...

- E' L'ATTIVITA' DI "FARE CODICE" OVVERO DARE ISTRUZIONI, E QUESTO PERCHE' IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE CHE IL BAMBINO ARRIVA AD ACQUISIRE NIENT'ALTRO E' 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

SONO STATI COINVOLTI I BAMBINI DELL'ULTIMO ANNO



INVENTIAMO LA STORIA



IL CIGNO E LA RANA DISPETTOSA

C'era una volta un cigno che viveva in un laghetto. Un giorno mentre andava a spasso intorno al lago, incontrò una rana molto dispettosa che lo voleva sempre sporcare con il fango, allora lui cercava sempre di fare una strada diversa. Poi un giorno il cigno vide che la rana era triste e gli chiese se volevano essere amici e giocare insieme nel laghetto. Da quel giorno diventarono amici.

RICONOSCIMENTO DESTRA E SINISTRA

- ◉ Mano destra rosso
- ◉ Mano sinistra giallo

PRIMO PASSO: AVANTI, GIRA A DESTRA E GIRA A SINISTRA



PASSO SUCCESSIVO: INSERIMENTO DELLE FRECCIE





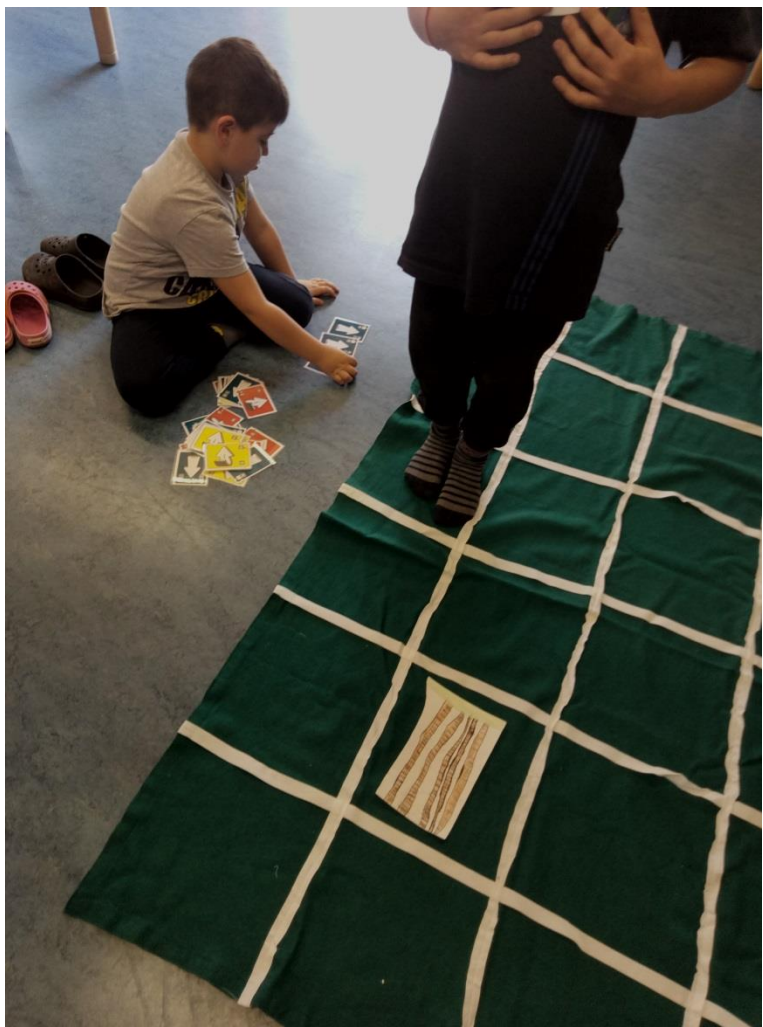
PROSSIMO PASSO: IL TAPPETO CON IL RETICOLATO



UN BAMBINO INSERISCE GLI OSTACOLI



UN ALTRO BAMBINO DECIDE IL PERCORSO



IL TERZO BAMBINO «FA» IL PERCORSO...



A TURNO SI RUOTA...



ULTIMO PASSAGGIO: UN BAMBINO DISEGNA IL PERCORSO SU UN FOGLIO QUADRETTATO



