

PROGETTO CODE & PLA(I)

NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

«PETER PAN»

A.S.2017/2018

SEZIONE C

INSEGNANTI: MINA-RACHELE

(prima parte)

PERFEZIONAMENTO DI BEE-BOT.

i concetti topologici, le direzioni, la lateralità, la relatività.

che portino alla concretizzazione di progettazioni ipotizzate dai bambini.

DIMOSTRAZIONI

Stimolare il ragionamento logico nei bambini, fino a far sì che siano in grado di formulare ipotesi e dimostrare la loro veridicità, utilizzando il metodo scientifico.

CODE & PLA(I)

Il progetto si propone di far esplorare ai bambini la dimensione delle nuove tecnologie, in un ambiente protetto, sotto la guida di personale esperto, affinché i bambini non siano portati a confondere la realtà virtuale con il mondo reale e viceversa. Parimenti il progetto si propone di esporre i bambini alle sonorità ed all'acquisizione di nuovi vocaboli, legati all'ambiente multimediale ed alla realtà che li circonda: attraverso un'esperienza prevalentemente pratica e motoria. Il progetto si svolgerà proponendo un clima di collaborazione, senza trascurare gli aspetti linguistici e relazionali, promuovendo un approccio inclusivo di tutti i partecipanti.

PEER EDUCATION

Attraverso il confronto fra pari, acquisire sicurezza nelle nuove tecniche sperimentate e nell'utilizzo delle nuove tecnologie proposte.

LINGUAGGI

Sperimentare ed acquisire diverse tipologie comunicative: il linguaggio del corpo, il linguaggio tecnologico, il linguaggio digitale e la sonorità della lingua inglese.

ARGOMENTAZIONI

Fare sì che i bambini riescano ad acquisire la capacità di fornire valide argomentazioni per le scelte effettuate: inizialmente in campo logico fino ad arrivare ad argomentare con successo tutte le loro azioni.

INGLESE

Le metodologie di approccio alla lingua inglese, proposte durante il percorso, sia per metodologie, sia per contenuti, si collocano in continuità con il progetto: "I corpi ascoltano nuove lingue", promosso dall'Amministrazione Comunale, nei nidi di infanzia, che presenta un forte carattere innovativo. Inoltre saranno previsti momenti di confronto e raccordo con il coordinamento pedagogico distrettuale 0-6.

APPELLO

QUANTI MASCHI SIAMO?

QUANTE FEMMINE SIAMO?

PROVIAMO A CONTARE...

SIAMO PIU' PRESENTI O PIU'ASSENTI?

QUANTI MASCHI SIAMO?
QUANTE FEMMINE SIAMO?



SIAMO PIU' PRESENTI? SIAMO PIU' ASSENTI?





MASCHI

FEMMINE

Mathematical symbols and numbers on a wooden board:

- Top row: $=$, $<$, $\div$, $\times$, $-$, $+$
- Numbers 1-9 in various colors and patterns.
- Numbers 10-0 in various colors and patterns.
- Numbers 1-9 in various colors and patterns.
- Numbers 10-0 in various colors and patterns.





GRAFICO MENSILE: OSSERVAZIONE ATMOSFERICHE



I BAMBINI INVENTANO UNA STORIA.

PROTAGONISTA: UN PRINCIPE CHE DOVEVA ANDARE A SALVARE LA PRINCIPESSA
ELSA IN UN CASTELLO.

DOPO LO HANNO RIPRODOTTO
CON LE FRECCE DIREZIONALI DA
LORO COLORATE.

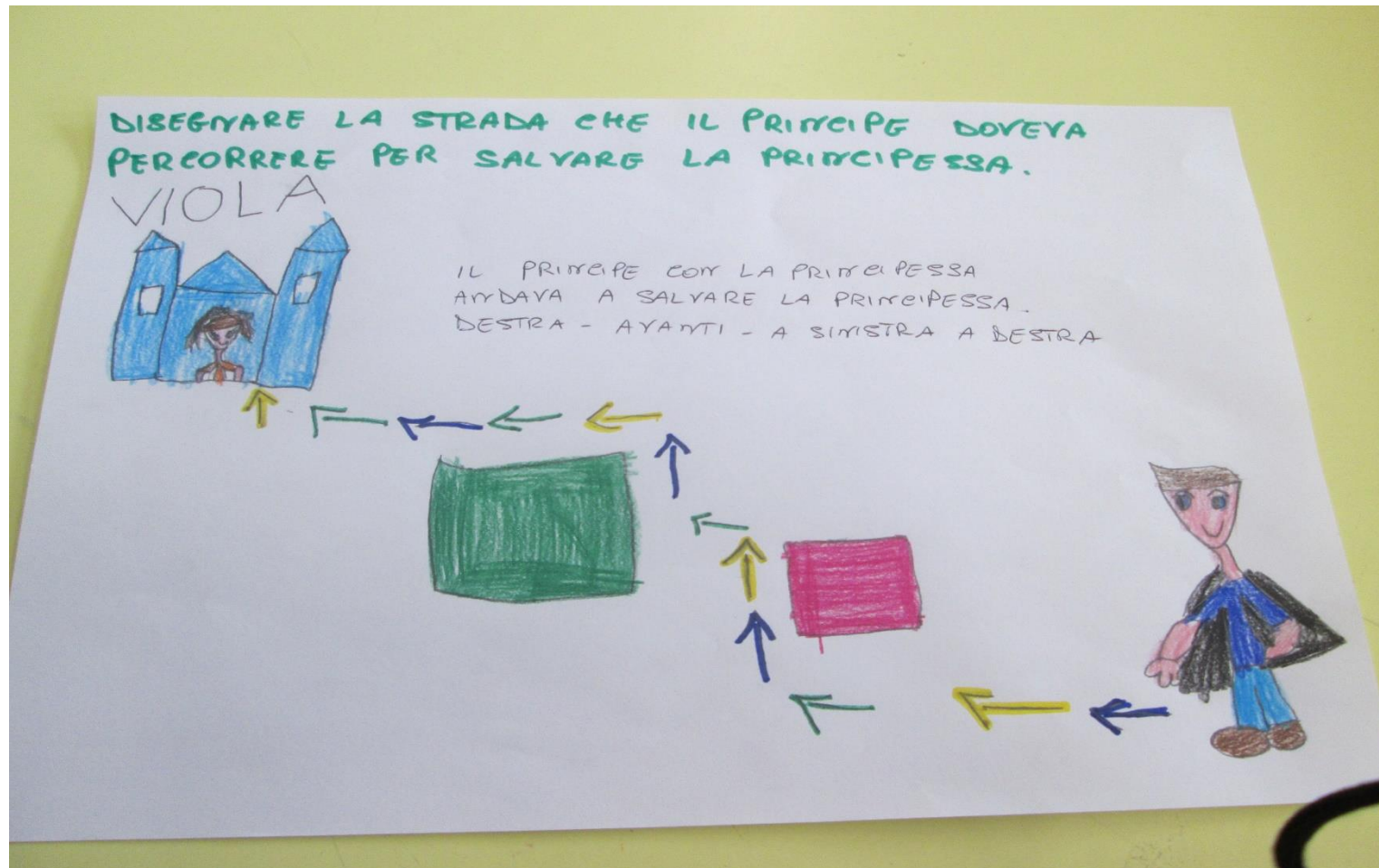
IL PRINCIPE HA PERCORSO LA
STRADA CON COMANDI VOCALI DI
UNA SUA COMPAGNA DI SEZIONE.



ATTIVITA' SVOLTA IN SEZIONE



ATTIVITA':DISEGNARE IN UN FOGLIO LA STRADA CHE IL PRINCIPE DOVEVA PERCORRERE PER SALVARE LA PRINCIPESSA.



LETTURA DI UNA STORIA

INVERNO

UNA STORIA PER COMINCIARE

ROB ROBOTTINO SI È PERSO

In una notte di luna piena, una piccola astronave atterrò sulla terra, in mezzo a un grande bosco. Dall'astronave uscì Rob Robottino, un piccolo robot che aveva deciso di esplorare tutti i pianeti dell'Universo. Gli avevano detto che la Terra era molto bella e così o'era andato subito con la sua astronave veloce come la luce.

Rob Robottino scese e vide gli alberi: erano bellissimi, non li aveva mai visti prima, nei pianeti su cui era stato o'erano solo pietre e crateri! Rob s'incamminò nel bosco, con i suoi strani passi meccanici da robot: uno, due, tre, poi rotava e andava avanti.

Il piccolo robot vide tante cose belle nel bosco, alla luce della luna piena: vide le querce, gli abeti, dei bei fiori colorati, poi vide un fiume con una cascata e piccoli animali che spuntavano dai cespugli o volavano nel cielo notturno. Rob era affascinato. A un certo punto arrivò a un burrone, avanti non si poteva andare, e così decise di tornare indietro alla sua astronave, per andare ad esplorare altri luoghi, ma... cerca e cerca l'astronave non si trovava!

Rob Robottino era disperato: come avrebbe fatto senza la sua astronave?

CONVERSAZIONE GUIDATA

- Chi è Rob Robottino?
- Cosa fa in giro sulla sua astronave?
- Cosa vede quando scende sulla Terra?
- Cosa vede nel bosco?
- Cosa succede quando decide di tornare indietro?





IL CODING IN FILASTROCCA

GENNAIO

3^A SETTIMANA

Impariamo a programmare

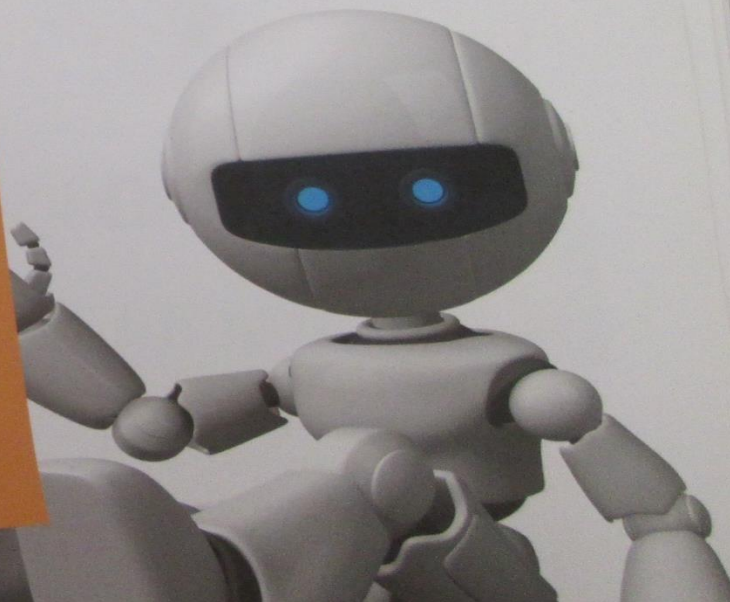
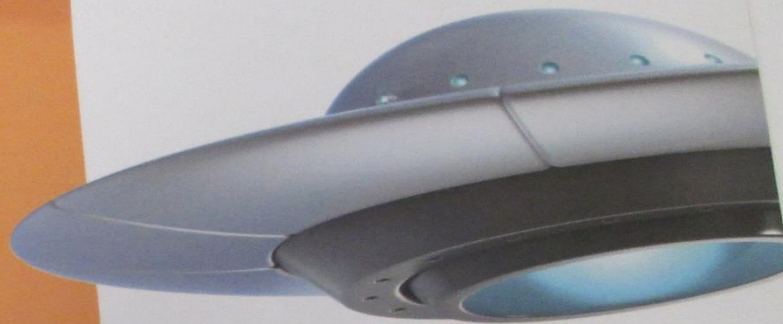
Rob Robottino s'è perso nel bosco
lui è un mio amico ed io lo conosco,
così ho deciso: lo voglio aiutare
l'astronave ora andiamo a cercarcel

Lui cammina davanti, ma è un robot,
io sono umano e i comandi gli do,
fai tre passi avanti, poi gira di là,
lui è ubbidiente e mi seguirà

Destra, sinistra, indietro, avanti,
questi comandi son proprio tantil
Qualche volta mi confondo un po',
ma alla fine, lo so, riuscirò

Se sei un amico e oi vuoi aiutare,
vieni con noi a programmare

Valeria Forconi



Conversazione sulla storia "Robot Robottino" si e' perso.

INS: CHI E' IL ROBOT-ROBOTTINO?

ARIANNA: ERA UN ROBOT.

INS: COSA FA IN GIRO SULLA SUA
AUSTRONAVE?

AJANDA: VEDE GLI ANIMALI.

ARIANNA: GLI ALBERI- LA TERRA-IL FIUME.

THOMAS: LA CASCATA.

GIOVANNI: BURRONE.

INS: COSA SUCCEDDE QUANDO DECIDE DI
TORNARE INDIETRO?

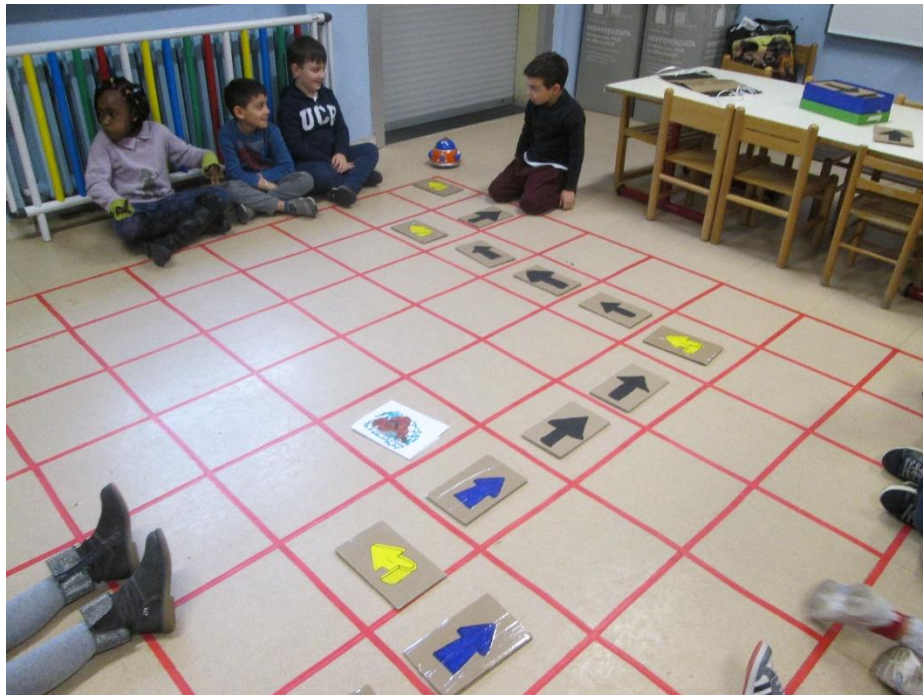
AJANDA: RITORNA INDIETRO.

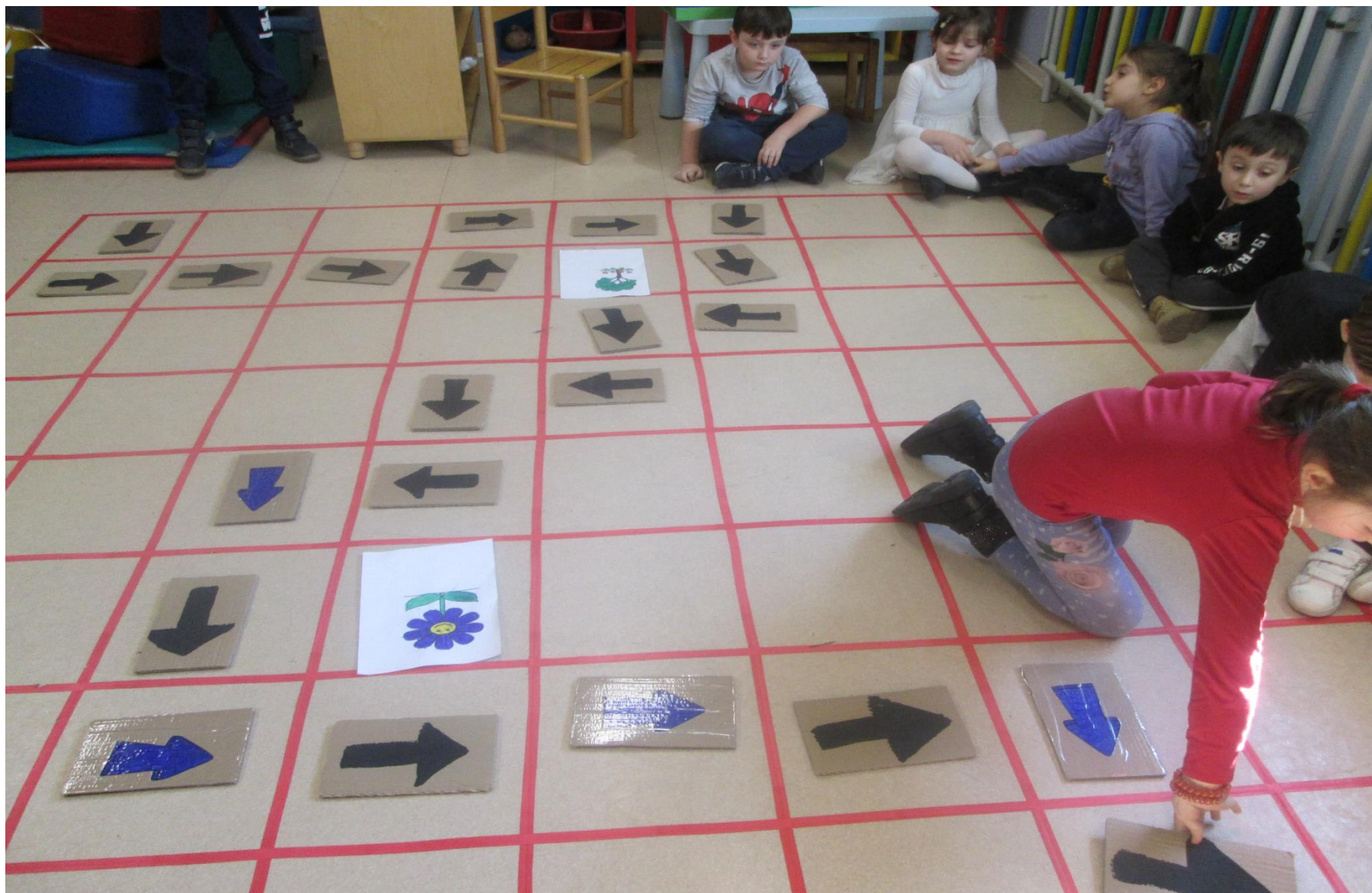
THOMAS: CERCA L'AUSTRONAVE MA NON
LA TROVA.

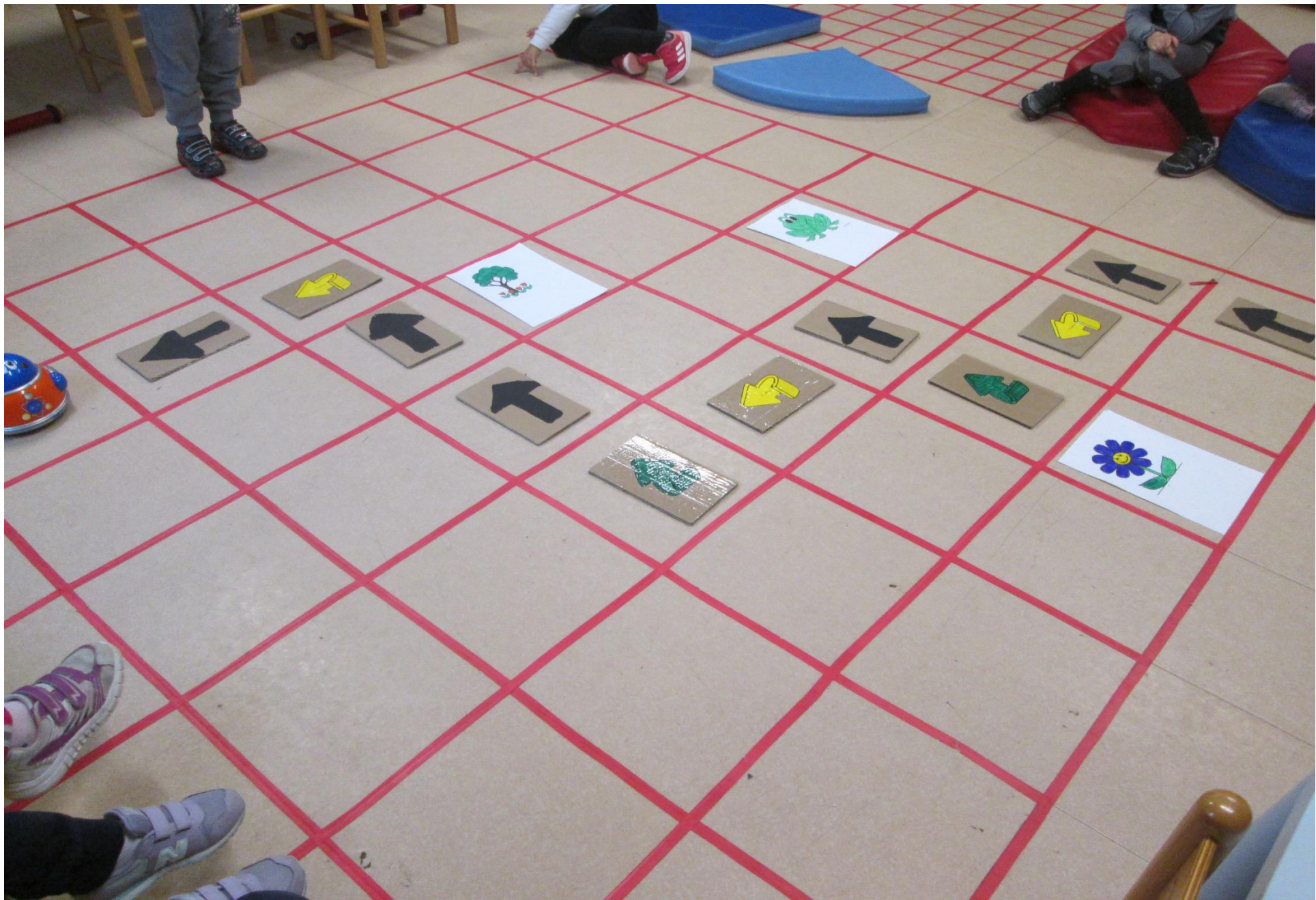
COMANDI VOCALI(PERCORSI CON LE FRECCE)

RACCONTO DI UNA STORIA:

UN BAMBINO- ROBOT DEVE TROVARE LA SUA ASTRONAVE CHE NON RIESCE PIU' A TROVARE. QUANDO LE FRECCE SONO POSIZIONATE IL BAMBINO- ROBOT DEVE ESEGUIRE IN AUTONOMIA IL PERCORSO. SUPERANDO PRIMA UN OSTACOLO, DOPO DUE OSTACOLI E INFINE TRE OSTACOLI.



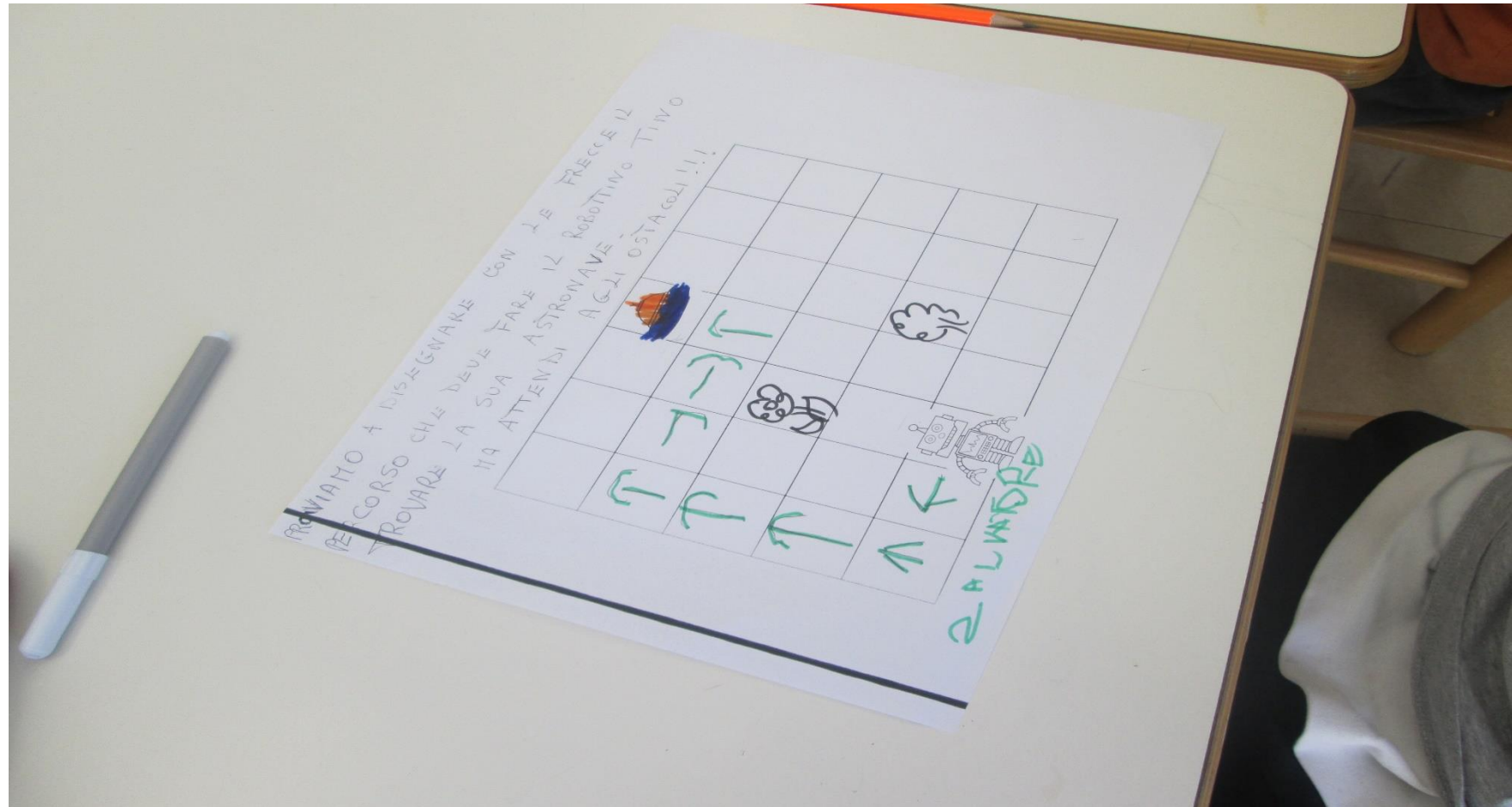




COMANDI VOCALI



ATTIVITA' GRAFICHE DELLA STORIA: ROBOT-ROBOTTINO

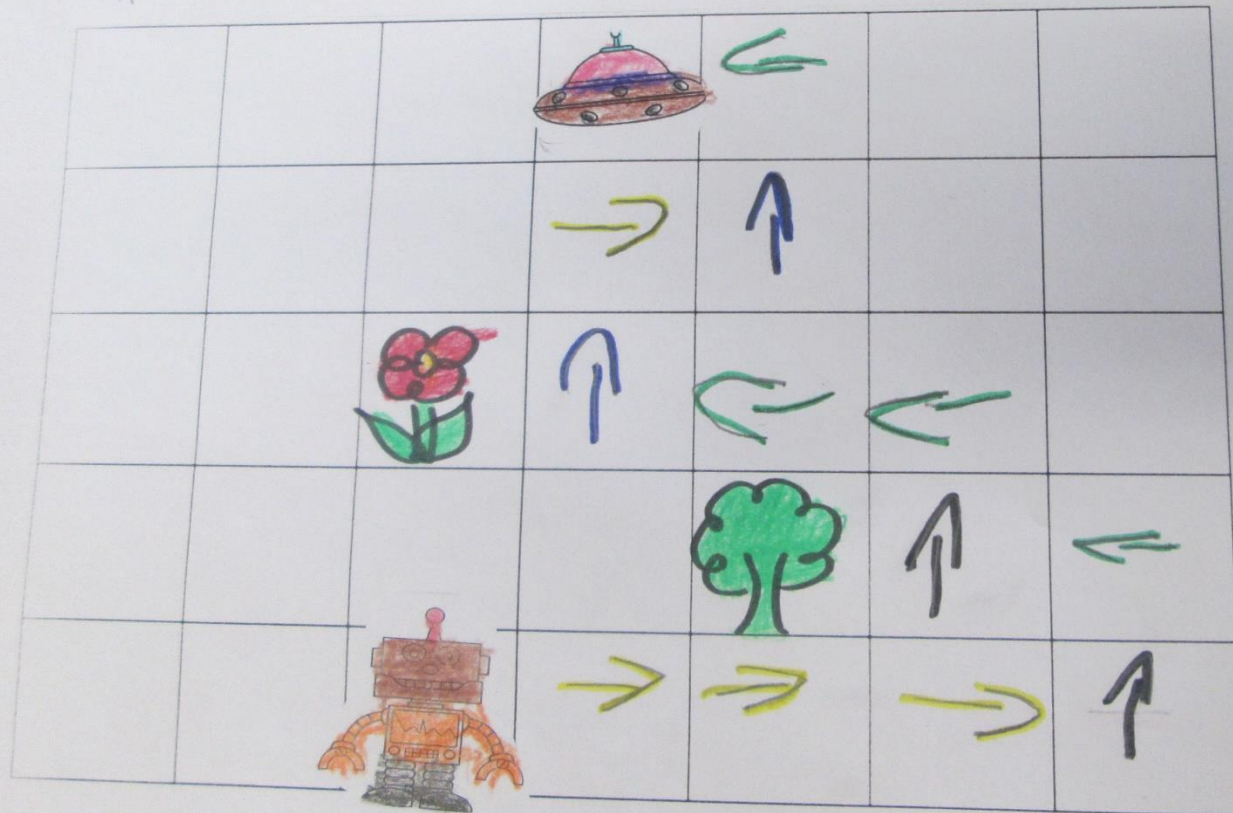


PRIMA



PRIMA HO A DISEGNARE CON LE FRECCHE
PER CERCARE LA SUA ASTRONAVE !!!
HO ATTENSI AGLI OSTACOLI !!!
FARE IL ROBOTINO

PROVIAMO A DISEGNARE CON LE FRECCE IL
PERCORSO CHE DEVE FARE IL ROBOTTINO TIWO
TROVARE LA SUA ASTRONAVE.
MA ATTENDI AGLI OSTACOLI!!!



GIULIA

CON I PERSONAGGI AMICI DI MAGICOABACO ABBIAMO RAPPRESENTATO
«TANTI O POCHI».
LO STESSO GIOCO VIENE FATTO CON I QUANTIFICATORI:
«DI PIU'» E «DI MENO»





DI MENO DI PIÙ - DI MENO

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

DI MENO
DI -

DI PIÙ
DI +

DI PIÙ - DI MENO
ERNEST

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

DI PIÙ - DI MENO
GAULIA

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

DI PIÙ - DI MENO

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

VIOLA

DI PIÙ - DI MENO
TINGSLT

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

DI PIÙ - DI MENO

I BOTTONI SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE CARAMELLE?
LE CARAMELLE SONO DI PIÙ O DI MENO DEI BOTTONI?

ARIANNA



PERSONAGGI AMICI DI MAGICO ABACO







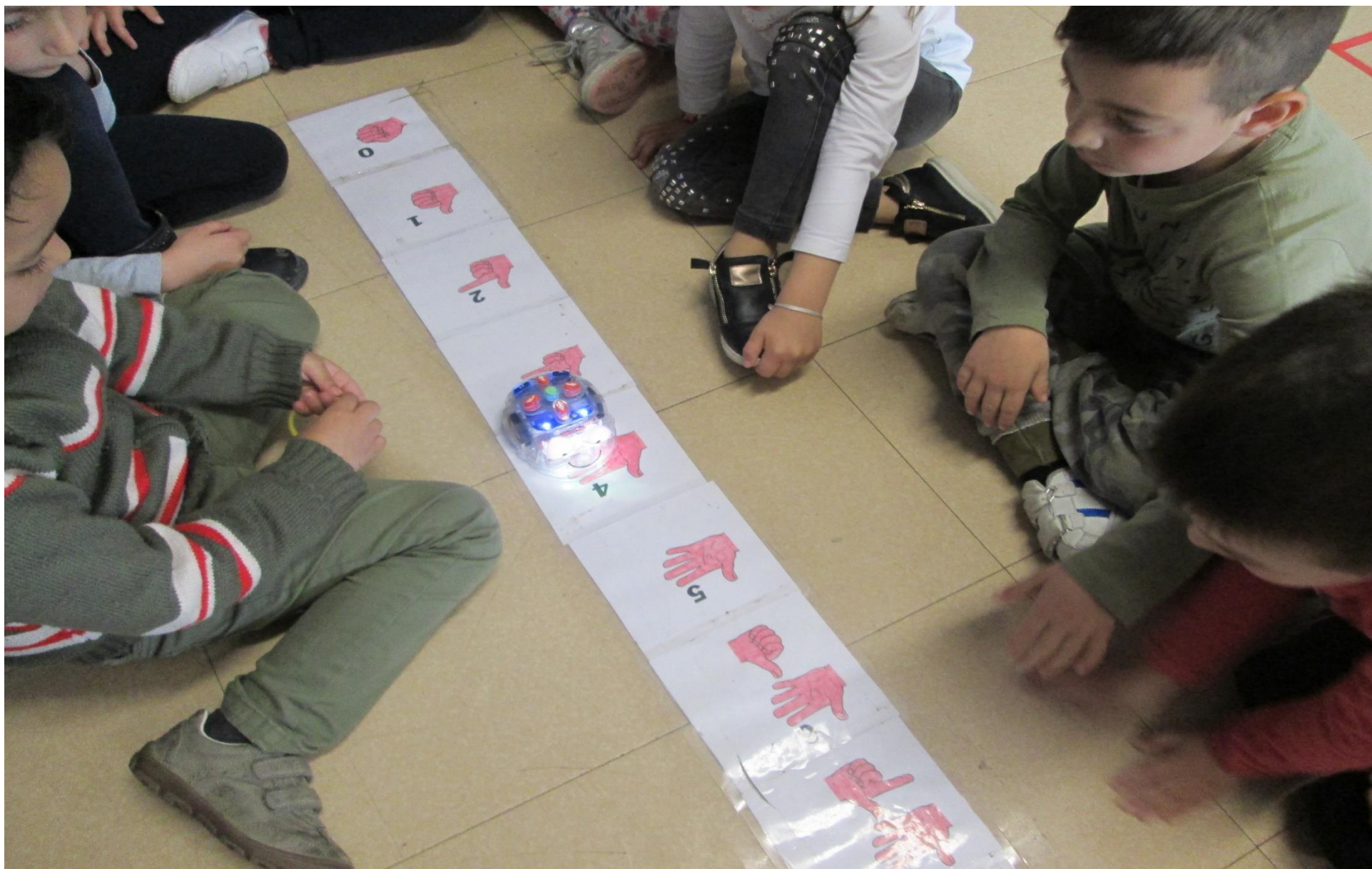
LA LINEA DEI NUMERI PER CONTARE E FARE ADDIZIONI CON BLUE BOT.

«MANI IN ATELIER»





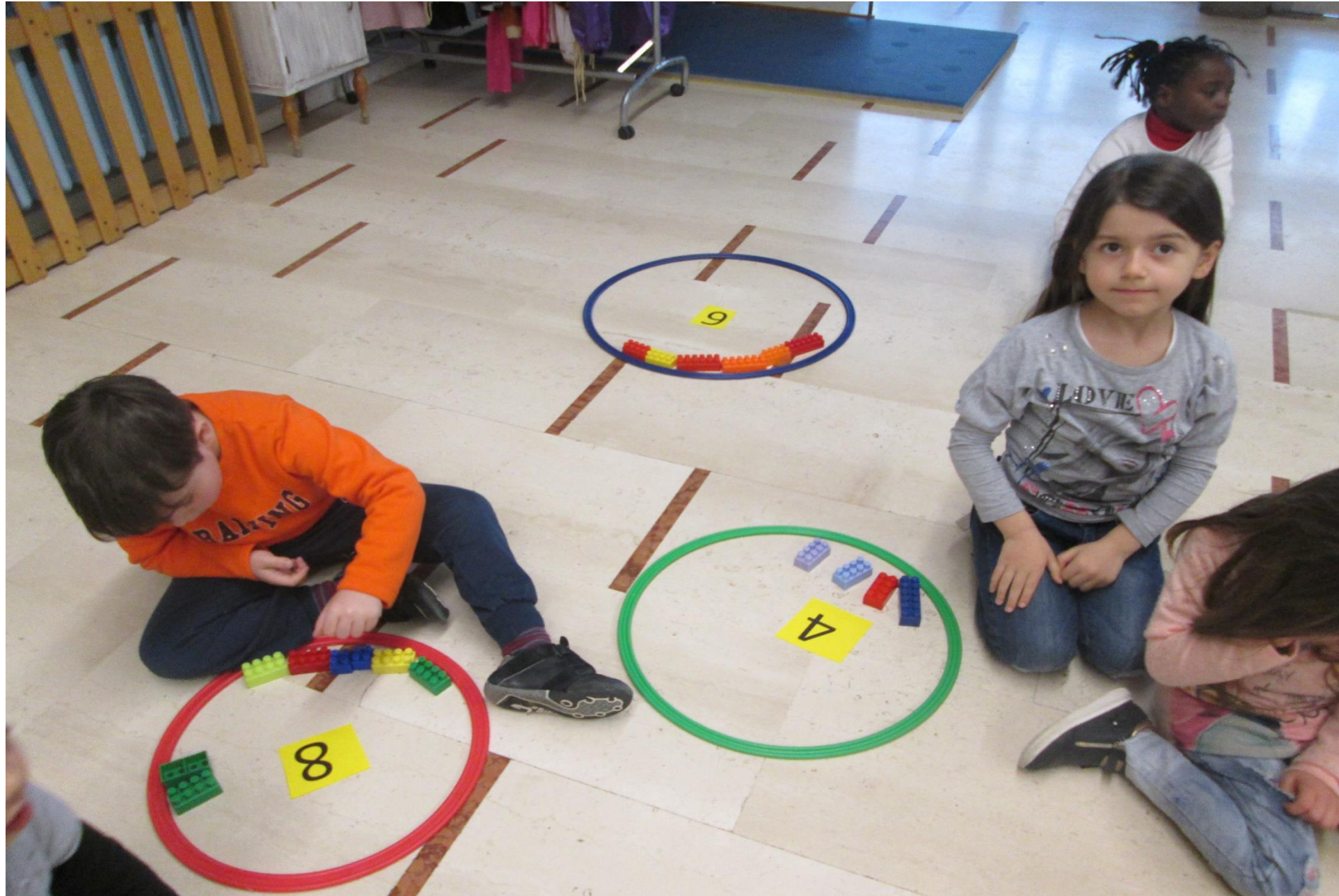




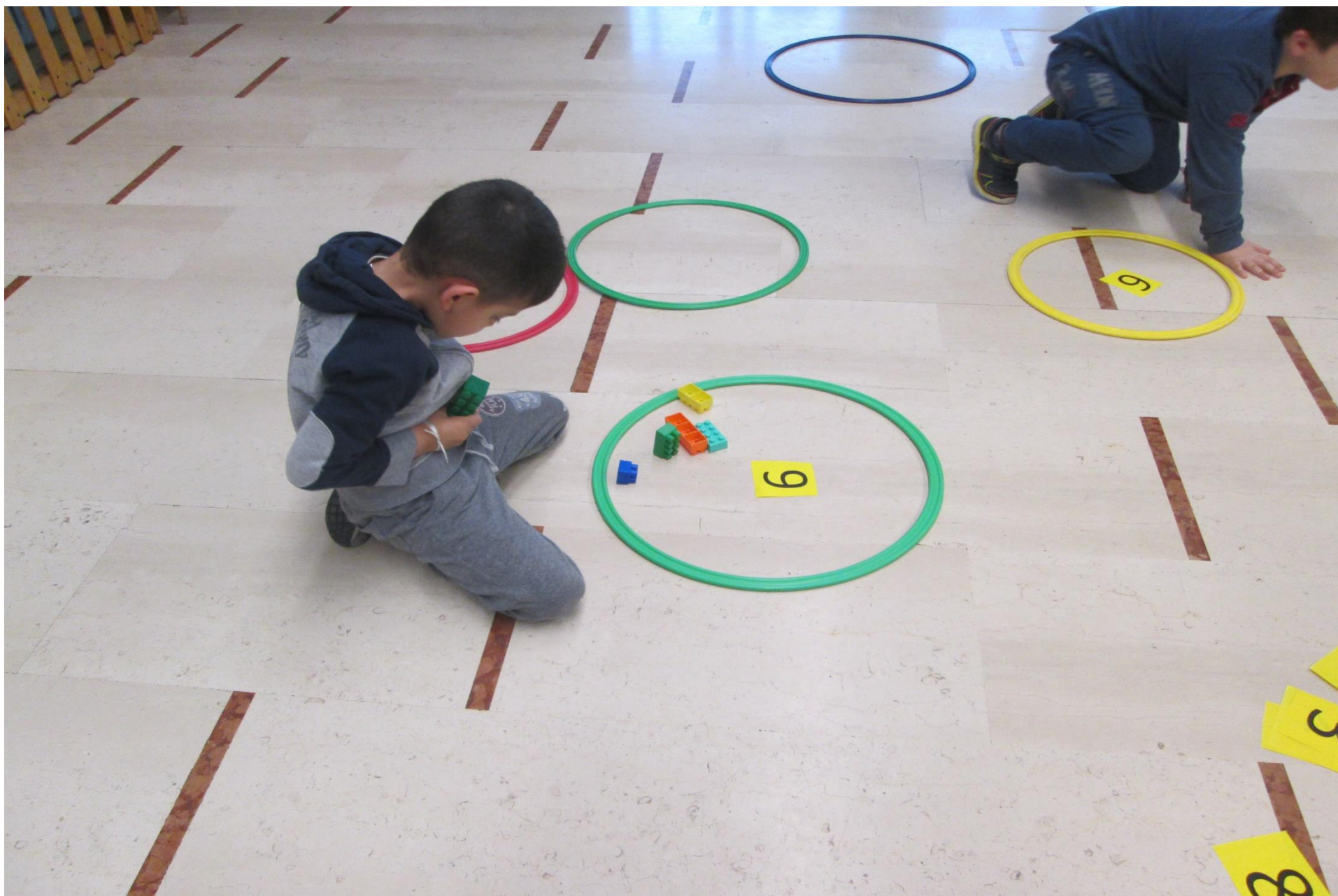
CORRISPONDENZA CERCHI-NUMERI-OGGETTI















LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI

ATTIVITA': DISEGNO LA SEGUENZA
DELLA STORIA

LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI **CARA**
 DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA
 MANNA CAPRA



LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI **EMMANUELA**
 DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA



LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI
 DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA.



SONO I CAPRETTI CHE ASPETTANO LA MAMMA E IL LUPO FA LE
 ZANDE MARCHE CON LA SERRA. LA VOCE DIVENTA COME QUELLA
 DELLA MAMMA. I CAPRETTI APRONO LA PORTA AL LUPO E IL MAMMA
 TUTTI I SOLO UNO SI SALTA. SI SALTA PERCHÉ IL MAMMA NEGLI OMBRIGLI
 ARRIVA LA MAMMA PRENDE LE TORNACI, ABBE LA PANCA DEL LUPO FANTE I
 SASSI AL PIEDI DEI CAPRETTI. IL LUPO È CADUTO NELLA ACQUA.

LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI
 DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA.



DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA
 "LA STORIA DEI SETTI CAPRETTI" **ARIANNA**



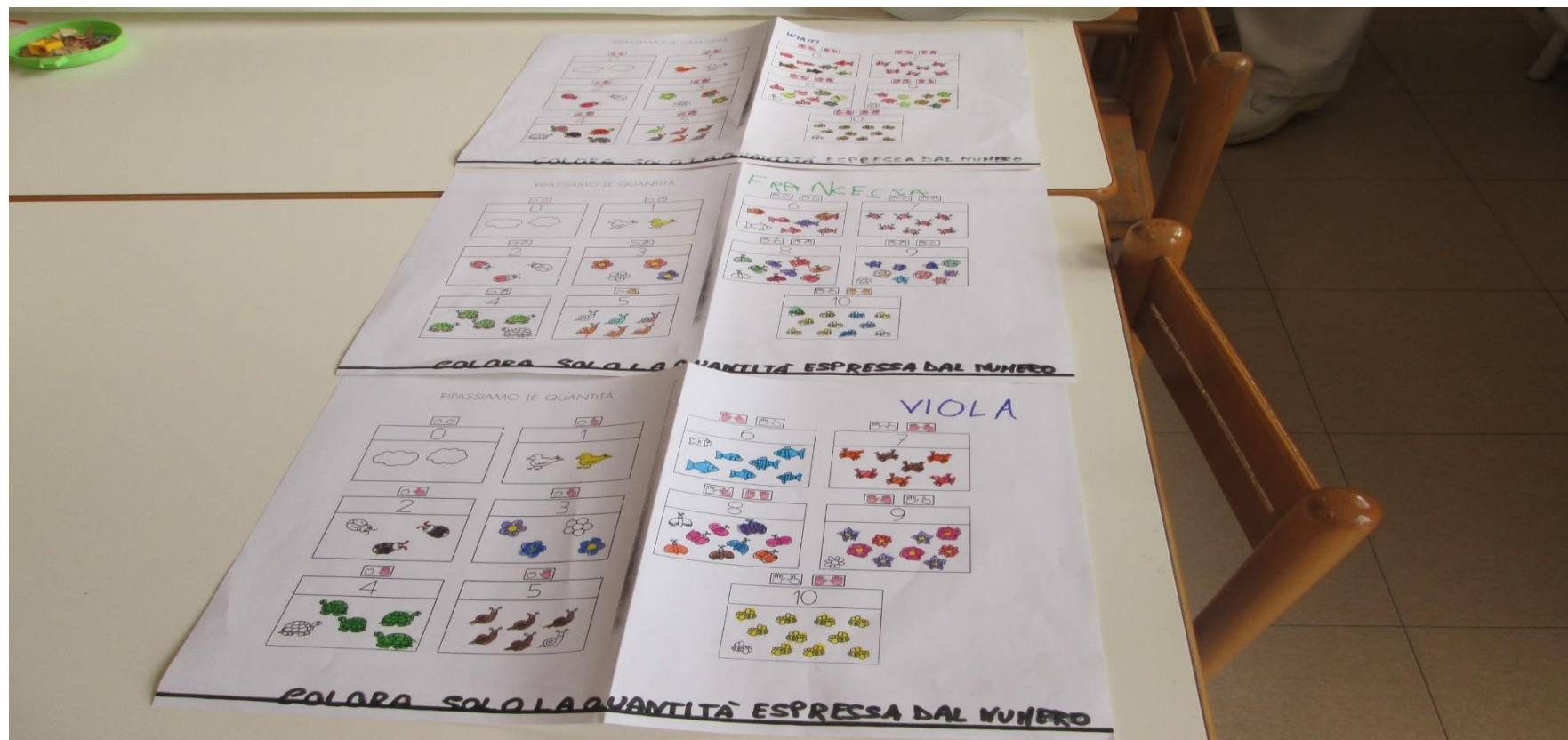
LA STORIA DEI SETTE CAPRETTI
 DISEGNO, COLORE UNA SEQUENZA DELLA STORIA



HO DISSEGNO IL LUPO
 CHE HA MANGIATO 6 CAPRETTI
 IL SETTIMO È IL PASSEGGIO
 NELL'OROLOGIO
 NELL'OROLOGIO
 CHE LA MAMMA HA MESSO
 SASSI AL PIEDI DEI
 CAPRETTI

RIPASSIAMO LE QUANTITÀ'

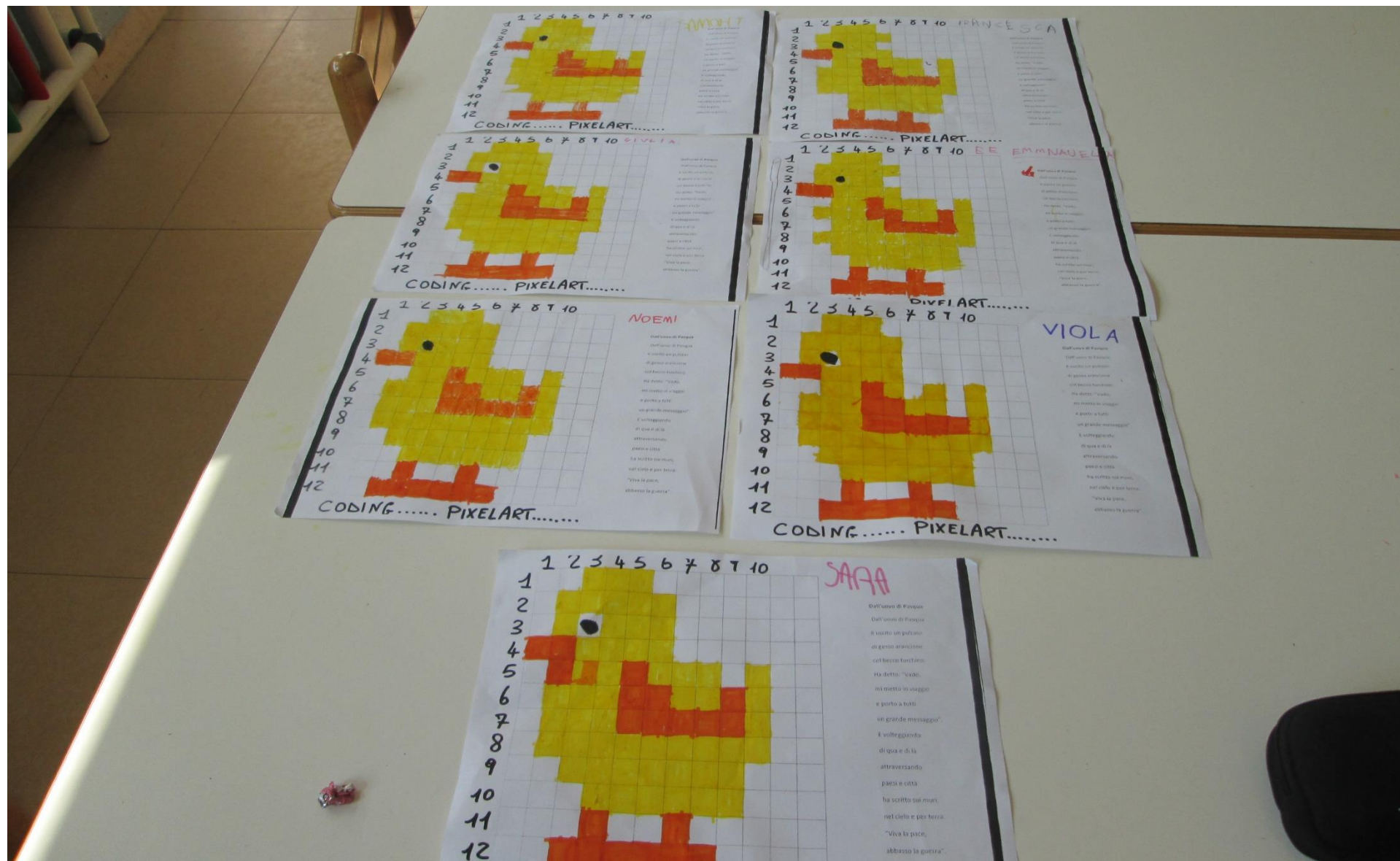
ATTIVITA': COLORA SOLO LA QUANTITÀ' ESPRESSA DAL NUMERO



CODING...PIXELART I NOSTRI PULCINI DI PASQUA.



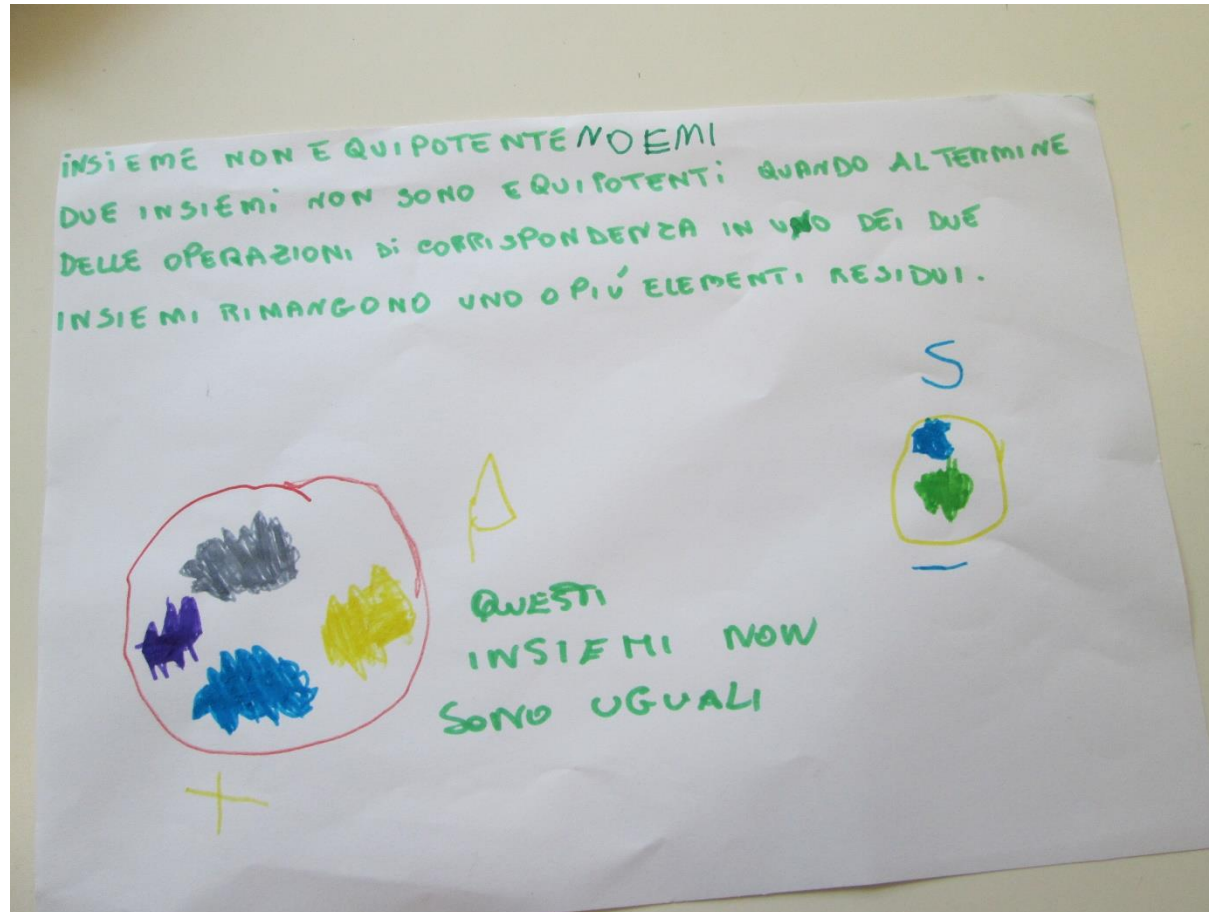




INSIEMI EQUIPOTENTI



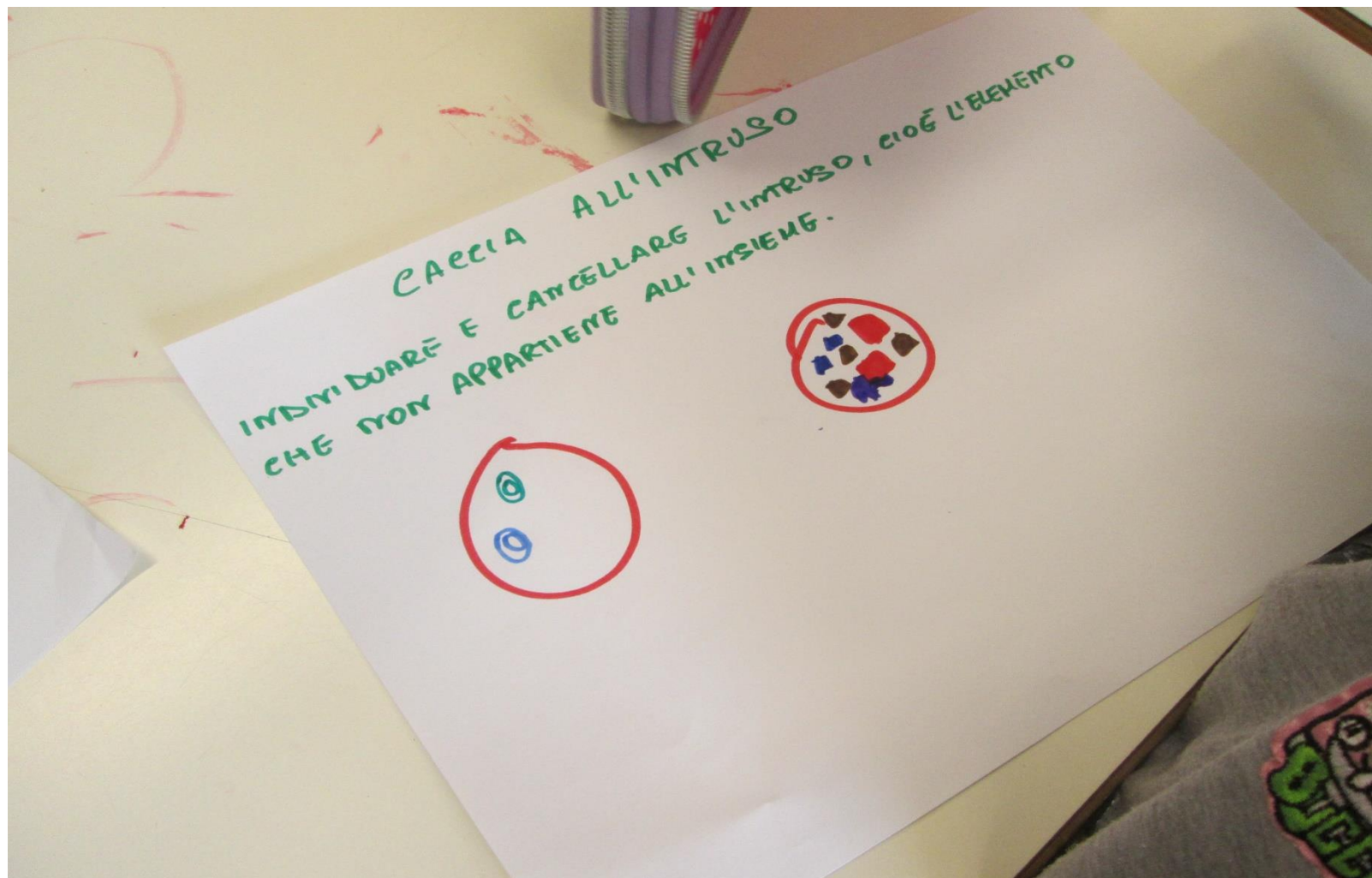
INSIEMI NON EQUIPOTENTI



Caccia all'intruso



ATTIVITA':CACCIA ALL'INTRUSO

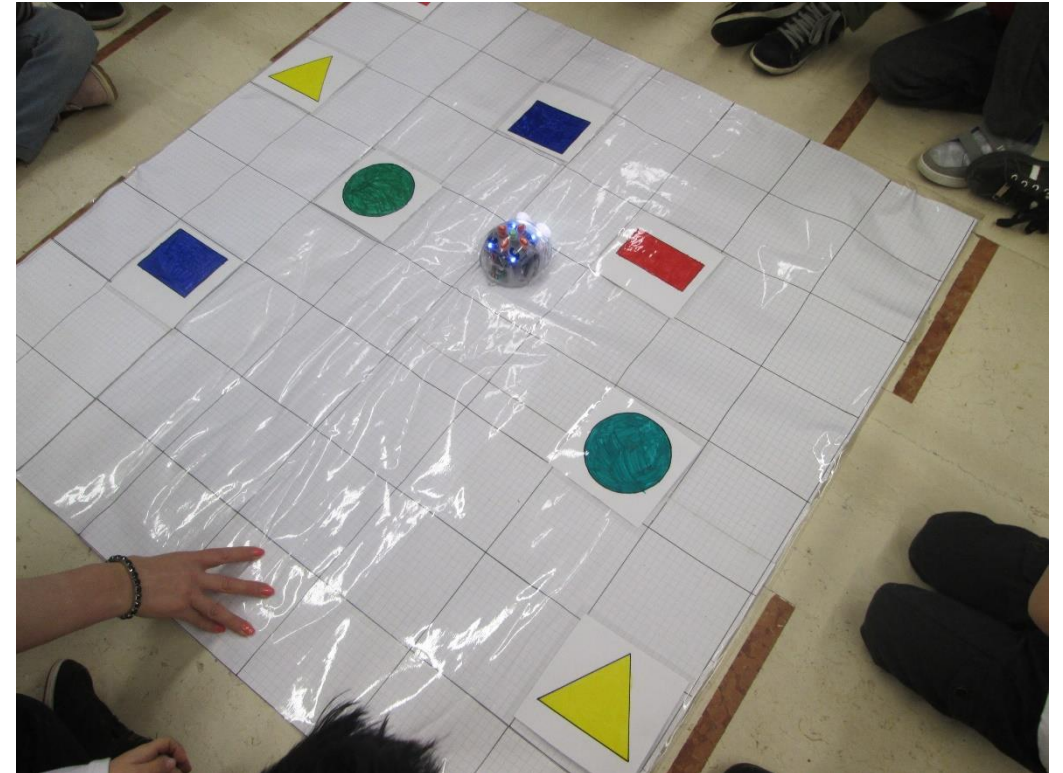


UTILIZZO DI APE-ROBOT

PER UN RIPASSO DI ALCUNI
TERMINI INGLESI



PER RIPASSARE LE FIGURE
GEOMETRICHE





COLORI IN INGLESE





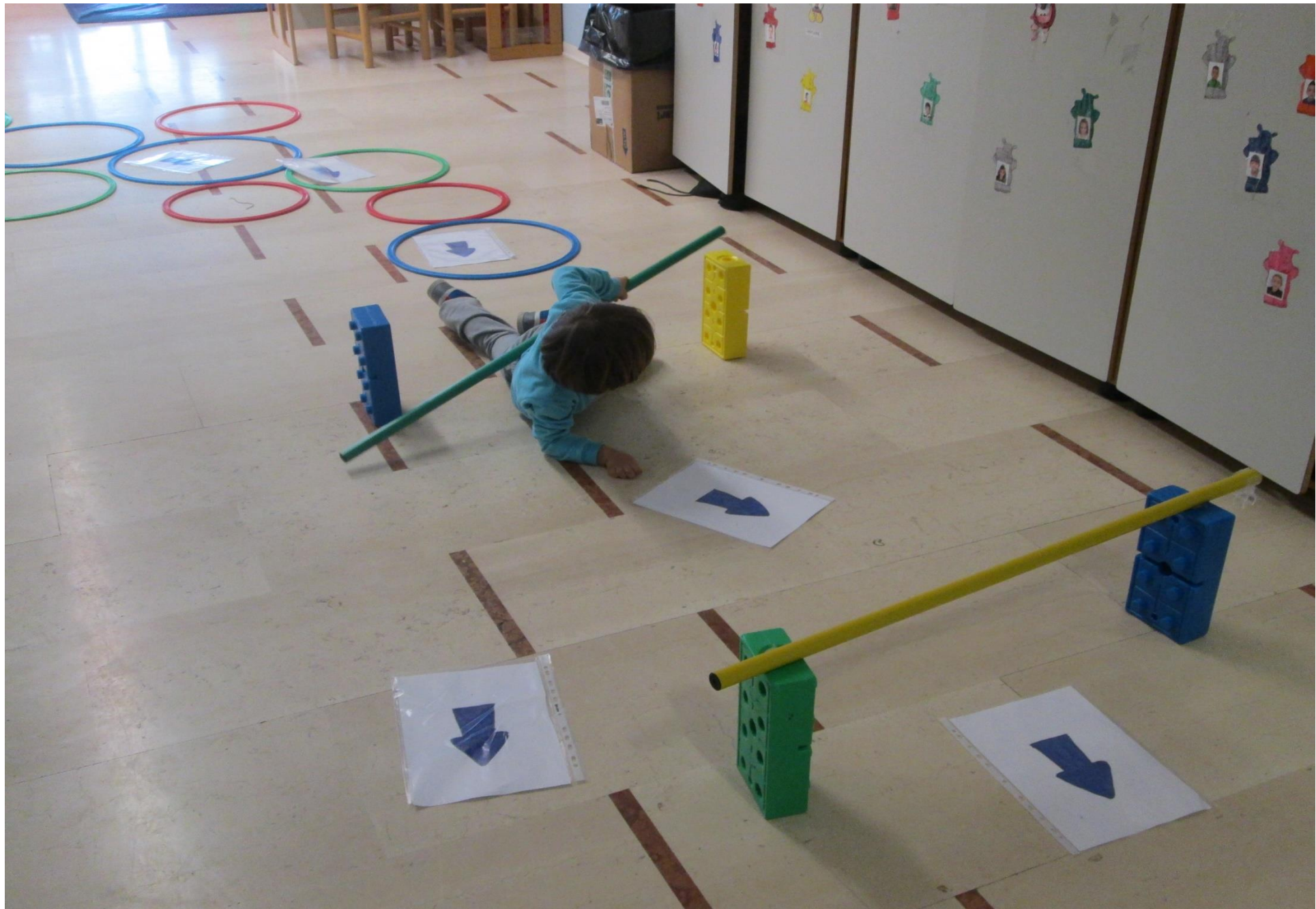
ATTIVITA' DI « CODING »

COSTRUITO CON MATERIALE DI PSICOMOTRICITA'.

I BAMBINI SONO STATI IMPEGNATI IN UN PERCORSO DENTRO UN LABIRINTO CON OSTACOLI: CAPRIOLE-STRADE CHIUSE E APERTE-DESTRA-SINISTRA-PASSAGGI SOTTO IL TUNNEL.













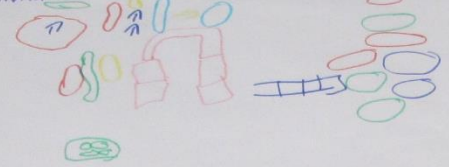
ALLA FINE I BAMBINI HANNO RIPRODOTTO GRAFICAMENTE IL PERCORSO RISPETTANDO LE SVOLTE DATE DURANTE IL PERCORSO: A DESTRA- A SINISTRA-SOPRA- SOTTO.



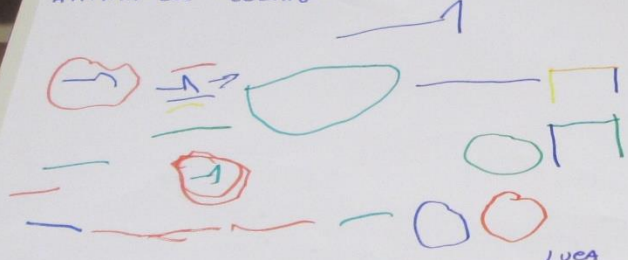
RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING" BRIANNA



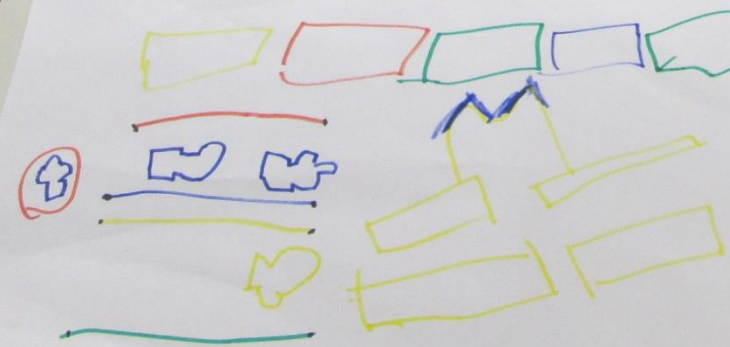
ANNA
RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING"



RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING" LUCA



RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING" SARA



RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING" EMANUELA



RIPRODUZIONE GRAFICA DEL PERCORSO LABIRINTO
ATTIVITÀ DEL "CODING" LAURA



TRACCIA PERCORSI SU MAPPA DA CASA-SCUOLA



IL CINGUANTO

I BAMBINI HANNO INFILATO DENTRO AD OGNI DITO DEL GUANTO UNA PALLINA.
FINALITA': RAGGRUPPARE CORRETTAMENTE LE DITA DEL GUANTO A SECONDA DELLA QUANTITA'
RICHIESTA.







SEGUI LE FRECCETTE AVANTI E TROVI UN OGGETTO.
CONVERSAZIONE MICHELE.
SVOLTO NEL GIARDINO DELLA SCUOLA.



CALCOLO IMPLICITO

I BAMBINI HANNO SVILUPPATO IL CONCETTO DEL «IN PIU'» E «IN MENO» CON LE CARAMELLE.





PASSI DA ...

I BAMBINI HANNO ESEGUITO CORRETTAMENTE IL NUMERO DEI PASSI INDICATO DAI COMPAGNI. HANNO IMITATO GLI ANIMALI CERCANDO DI FARE PASSI PICCOLI O GRANDI A SECONDA DEGLI ANIMALI.



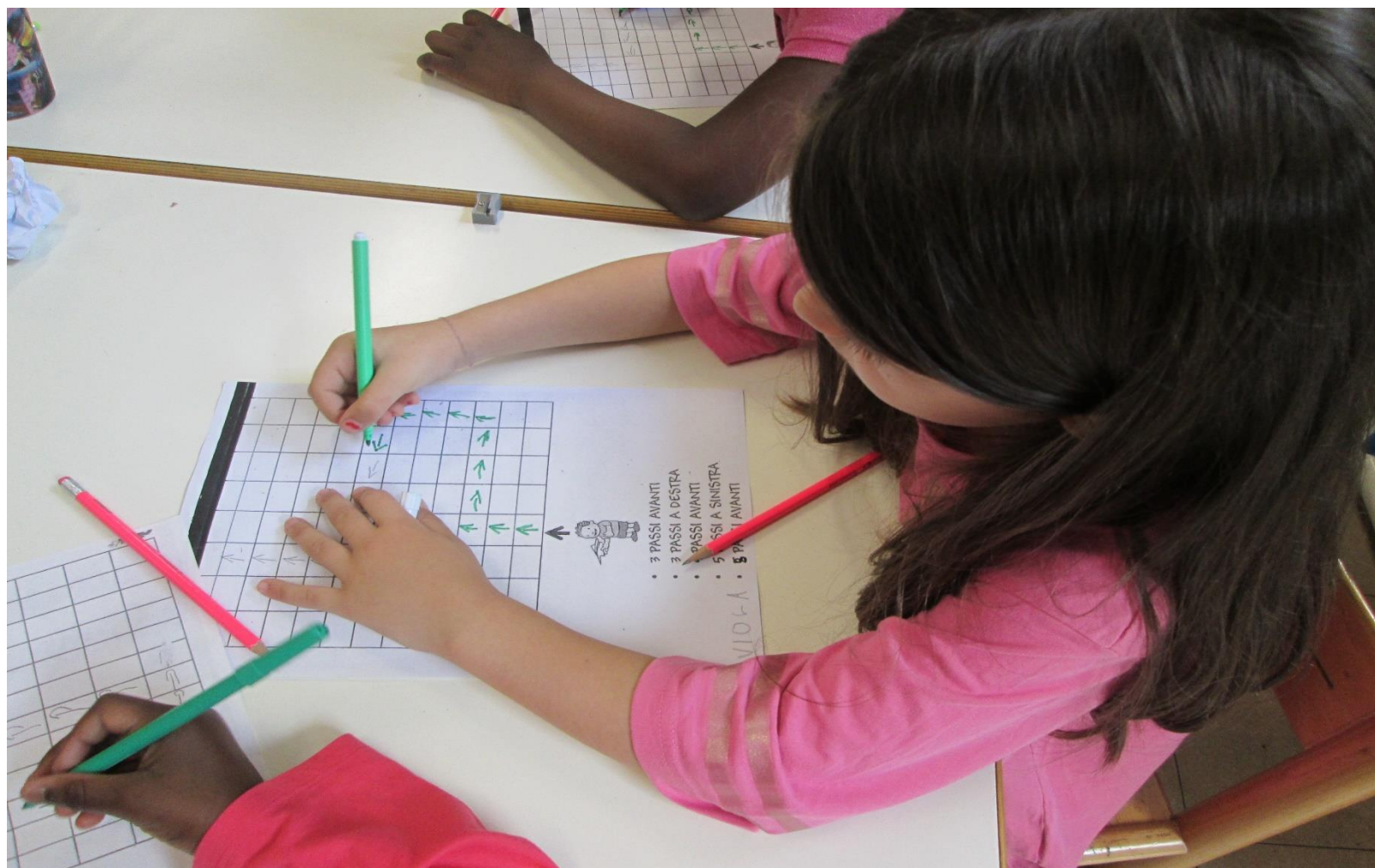








VERIFICA FINALE: «IL DETTATO»



PERCORSO FINALE CON TUTTI GLI SCHEMI MOTORI DI BASE SEGUENDO INDICAZIONI ICONICHE (FRECCE DIREZIONALI)





