

# CODE & PLA (I)

SCUOLA DELL'INFANZIA PETER PAN BRAIDA

Sezione A (3 anni)

a.s.2017-2018

Insegnanti: Franzè Giovanna- Zanni Daniela

# MAPPA DEL PROGETTO (di Istituto)

## CODING

Introdurre e far acquisire le competenze relative a:  
TRASCINAMENTO, CONFIDENZA  
CON LE NUOVE TECNOLOGIE,  
ISTRUZIONI SEQUENZIALI,  
PERFEZIONAMENTO DI BEE-BOT.

## ORGANIZZAZIONE SPAZIALE

Attraverso modalità ludiche,  
realizzazioni grafiche e attività  
multimediali, potenziare e consolidare  
i concetti topologici, le direzioni, la  
lateralità, la relatività.

## ESPERIENZE E SPERIMENTAZIONI

Realizzazioni di esperienze  
laboratoriali e di  
esperienze dirette,  
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

Far 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.

# FORMAZIONE PER LE DOCENTI

In autunno le insegnanti dell'Istituto hanno partecipato ad un corso di formazione tenuto dal professor Malagoli.

Scopo principale era riuscire a capire come spiegare ai bambini i principi fondamentali del coding, quali attività proporre e con quali strategie, anche mediante l'uso della Lim.

L'esperto ci ha presentato il contenuto di una guida contenente attività e giochi per lo sviluppo delle competenze numeriche per i bambini in età evolutiva. Abbiamo deciso di acquistarla, e in effetti ci ha fornito molti spunti per realizzare alcune attività che mostreremo in questa presentazione.

Allegate alla guida c'erano anche carte speciali che sono state usate come sussidio alla percezione e riconoscimento di quantità e al conteggio.

## LA GUIDA



## LE CARTE



# TEMPO DI ATTUAZIONE DEL PROGETTO:

GENNAIO 2018 – MAGGIO 2018

## SPAZI UTILIZZATI:

SEZIONE, SALONE, ATELIER, GIARDINO.

***Nota: l'atelier è stato trasformato in aula matematica-linguistica-digitale. In una parete è stata collocata una lim ,in un'altra sono state dipinte le lettere dell'alfabeto e sono stati posti vari giochi che favoriscono l'apprendimento della lingua e delle parole, in un'altra parete sono stati dipinti i numeri e collocati molti giochi e strumenti atti a favorire le competenze scientifico-matematiche. E' presente anche un grande pallottoliere. Sul pavimento sono stati creati con il nastro adesivo colorato due reticolati, uno più grande e uno più piccolo, in cui poter organizzare attività motorie, di coding, di sviluppo e potenziamento dei concetti topologici, di direzionalità.***

# L'ATELIER



LA LIM

PARTE DELLA  
PARETE DEDICATA  
AL MATERIALE  
LOGICO-  
MATEMATICO





IL PALLOTTOLIERE GIGANTE

RETICOLATI (UNO PIU' GRANDE, UNO PIU' PICCOLO)



LE PRINCIPALI AREE TEMATICHE SULLE  
QUALI ABBIAMO STRUTTURATO LE  
ATTIVITÀ LEGATE AL PROGETTO SONO  
STATE:

. LE MANI

. I CONCETTI TOPOLOGICI E I PERCORSI

. I NUMERI

LE MANI



SCOPRIAMO LE NOSTRE MANI:  
Quante ne abbiamo? Quante dita ci sono in ogni mano?



Facciamo l'impronta delle mani su un foglio e le coloriamo con i colori a cera



Le dita della mano: denominazione e conteggio (a livello fisico). A livello grafico, conto un dito nel disegno di una mano e ne coloro uno, ne conto due e ne coloro due...

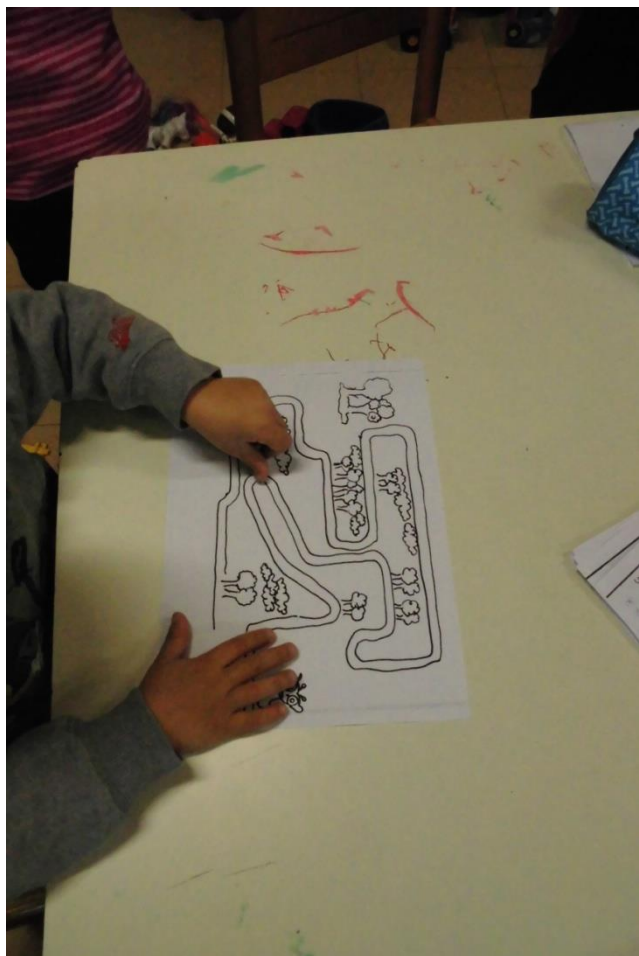


...ne conto tre e ne coloro tre.



Una delle attività proposte dalla guida consisteva nel far eseguire ai bambini **PERCORSI GRAFICI CON LE DITA**.

Per ogni dito veniva proposto un diverso percorso, abbinato ad un colore particolare. Prima di colorare, veniva fatto eseguire il percorso prima con un dito, a scelta destro o sinistro, poi con l'altro.



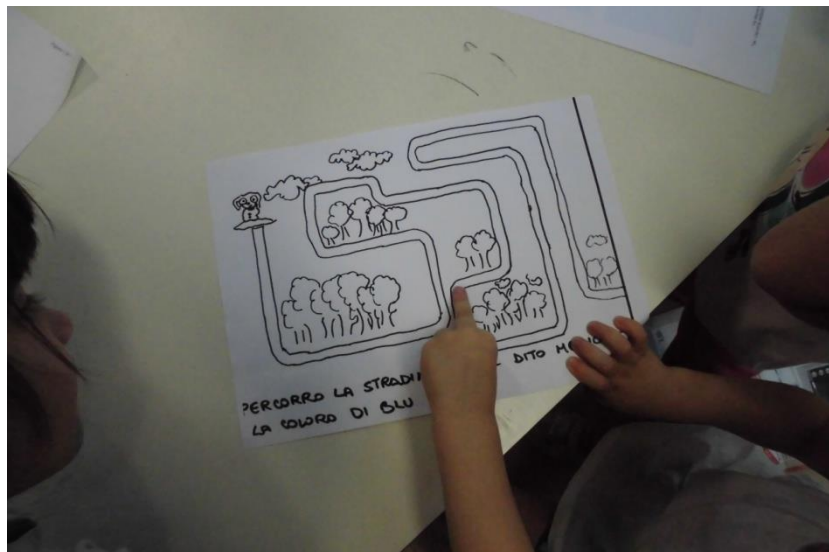
***POLLICE: ROSSO***



## INDICE: GIALLO



**MEDIO: BLU**



**ANULARE: VERDE**



***MIGNOLO: DI TUTTI I COLORI (avremmo dovuto usare il bianco, ma siccome l'attività è stata svolta nel periodo di Carnevale, abbiamo usato i coriandoli per decorare il percorso, anziché colorarlo)!***

Prima seguiamo il percorso con il dito...



... poi decoriamo con i coriandoli di Carnevale!!!



MEMORIZZIAMO BENE GLI ABBINAMENTI DEI COLORI CON LE DITA PITTURANDO E FACENDO UNA BELLA IMPRONTA COLORATA SU UN FOGLIO NERO!



# MANI, DITA E COLORI SONO ANCHE NEL NUOVO CARTELLONE DELL'APPELLO!



# **MEMORIZZIAMO BENE I NOMI DELLE DITA CANTANDO!!!**

“Il pollice viaggia con l'autostop”, “Ecco il pollice, come stai?”,  
“La filastrocca delle dita”



# CONCETTI TOPOLOGICI E PERCORSI



PERCORRIAMO SEMPLICI PERCORSI MOTORI, CON UTILIZZO DI FRECCE NERE COLORATE SU CARTONE, BASATI SUI CONCETTI DI DIREZIONALITÀ “AVANTI-INDIETRO”



Riprendiamo graficamente il concetto colorando con le cere nere il disegno di due frecce, una che rappresenta “avanti” (verso l’alto) e una “indietro” (verso il basso).



Le frecce direzionali sono anche nel  
cartellone dell'appello!



Eseguiamo percorsi motori più complessi con uso di frecce accanto a cerchi e coni per indicare la direzione da seguire...



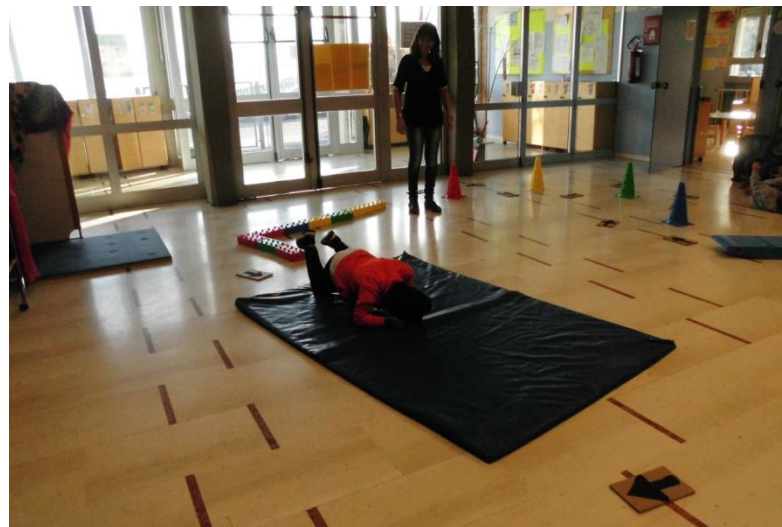
...affrontiamo prove  
di equilibrio...





...sempre seguendo le frecce...

...facciamo capriole...



...e lanci nel  
canestro!



Alla fine del percorso usiamo il pallottoliere per contare  
i canestri fatti!



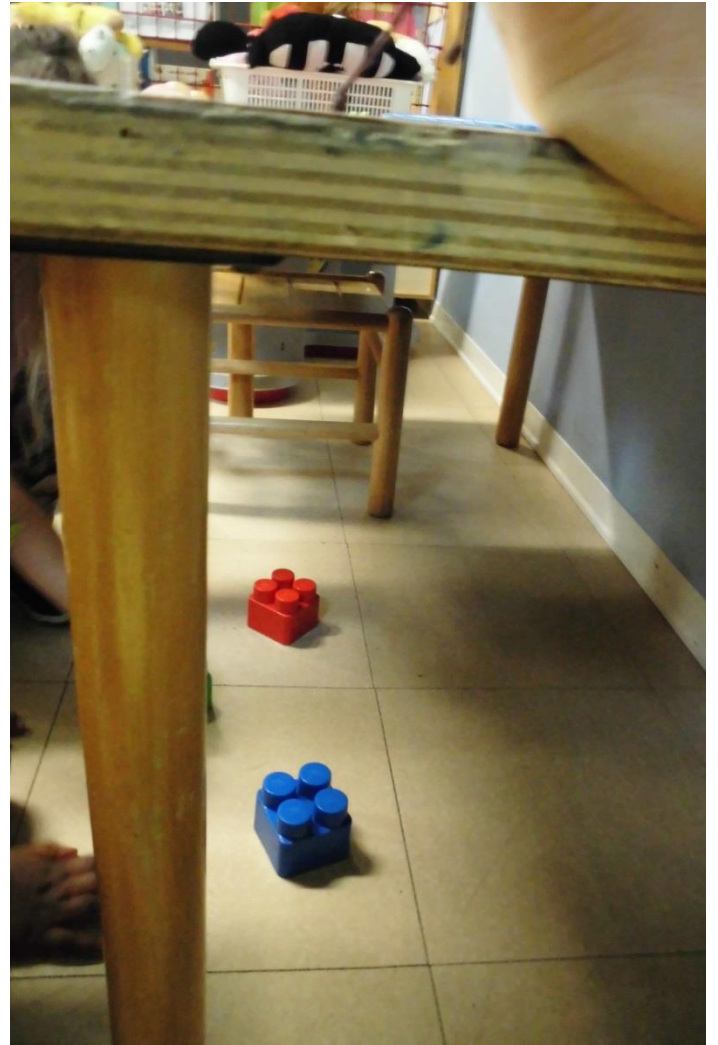
# Giochi con il corpo per verificare l'acquisizione dei principali concetti topologici.



SOPRA



SOTTO





LONTANO



VICINO



DAVANTI



DIETRO

# PROGETTIAMO UN PERCORSO

QUALE STRADA DEVE FARE CAPPUCETTO ROSSO PER ARRIVARE ALLA CASA DELLA NONNA?

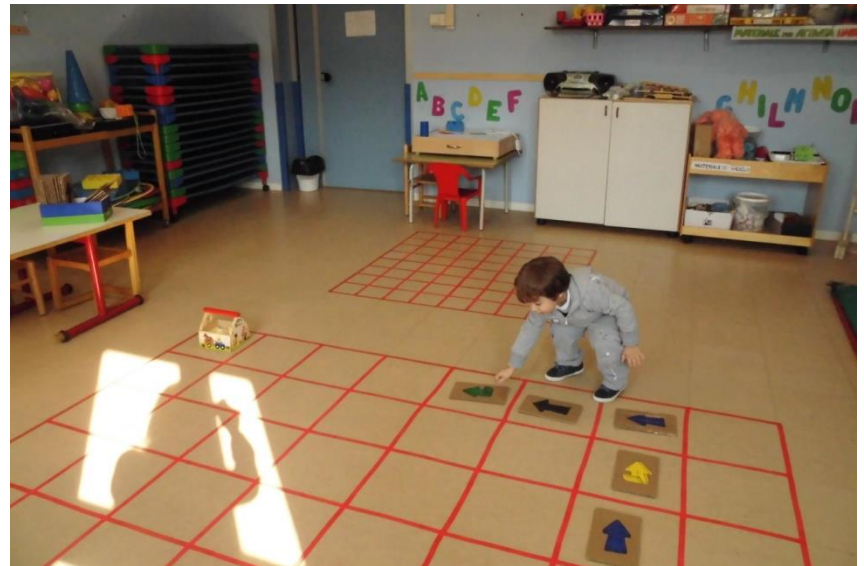
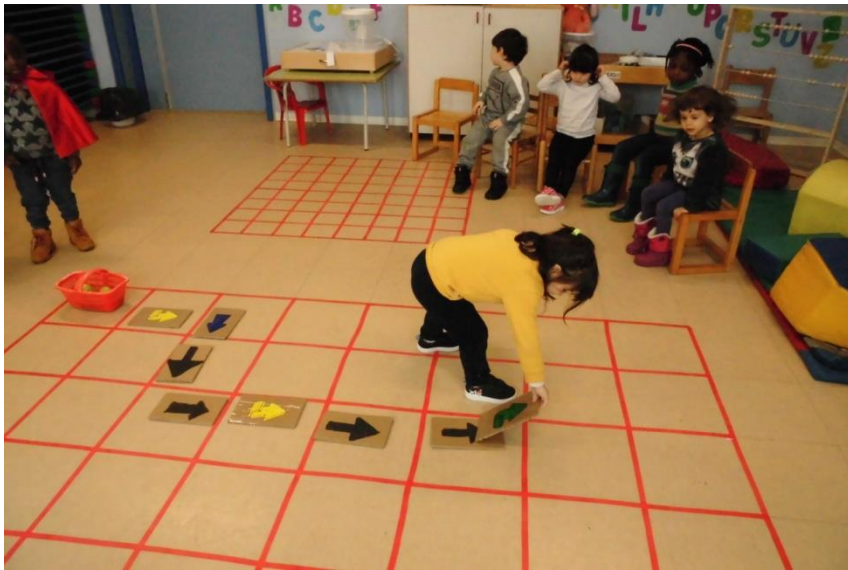
IL RETICOLATO PRESENTE SUL PAVIMENTO DELL'ATELIER È IL BOSCO E LÌ DOVRÀ ESSERE TRACCIATA LA STRADA PER NON INCONTRARE IL LUPO E GIUNGERE SANI E SALVI DALLA NONNA.

L'ATTIVITÀ SI SVOLGE A COPPIE: UN BAMBINO VESTE I PANNI DI CAPPUCETTO ROSSO, L'ALTRO PROGETTA LIBERAMENTE IL PERCORSO UTILIZZANDO CARTONCINI CON FRECCHE.

CAPPUCETTO ROSSO DOVRA' PERCORRERLO NEL MODO GIUSTO, ALTRIMENTI ARRIVERA' IL LUPO!

SUCCESSIVAMENTE SI INVERTONO I RUOLI (CHI FACEVA CAPPUCETTO ROSSO DIVENTA IL PROGETTISTA DEL PERCORSO E VICEVERSA).

# COSTRUIAMO IL PERCORSO



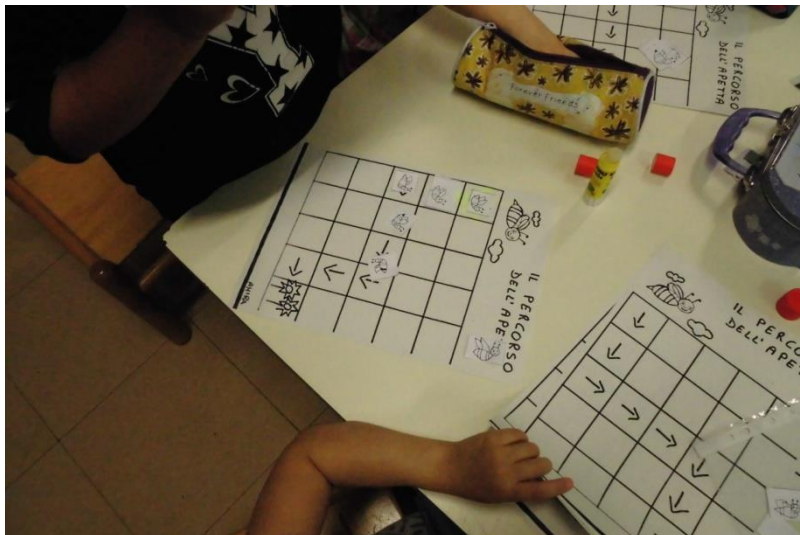
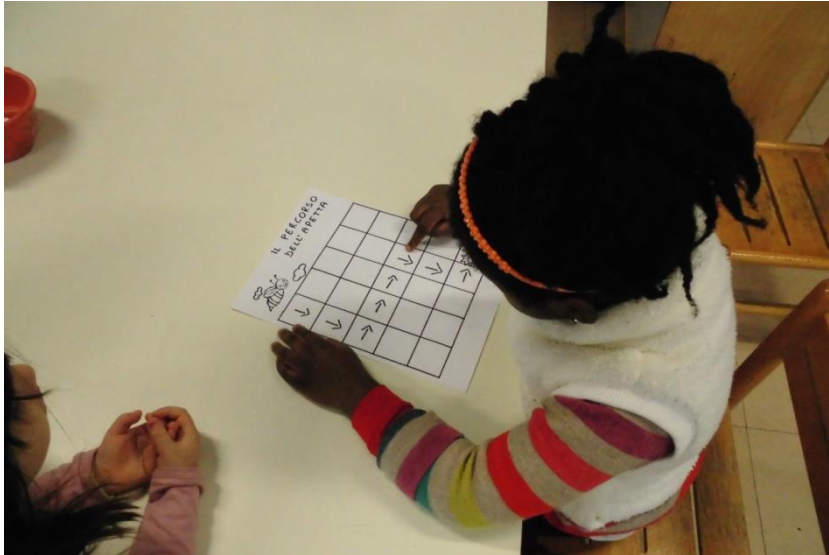
# VAI CAPPUCETTO!



ARRIVATA!!!



# E ORA AIUTIAMO UN'APETTA A SEGUIRE IL GIUSTO PERCORSO PER RAGGIUNGERE I FIORI





# PRIMAVERA: LABORATORIO DI PLESSO SUI CINQUE SENSI

TRA LE VARIE ATTIVITA',  
RAPPRESENTIAMO GRAFICAMENTE IN  
UN RETICOLATO IL PERCORSO PER  
GIUNGERE AL NOSTRO GUSTO  
PREFERITO



# NUMERI



IL CARTELLONE DELL'APPELLO CI VIENE DI NUOVO IN AIUTO  
COME SUPPORTO DIDATTICO...



CI SONO I NUMERI FINO A 10 CHE FANNO UN BEL GIROTONDO!



CORRISPONDENZA NUMERO-QUANTITA'



Come si scrivono i numeri?  
Coloriamo l'1, il 2 e il 3 per memorizzarli e riconoscerli.



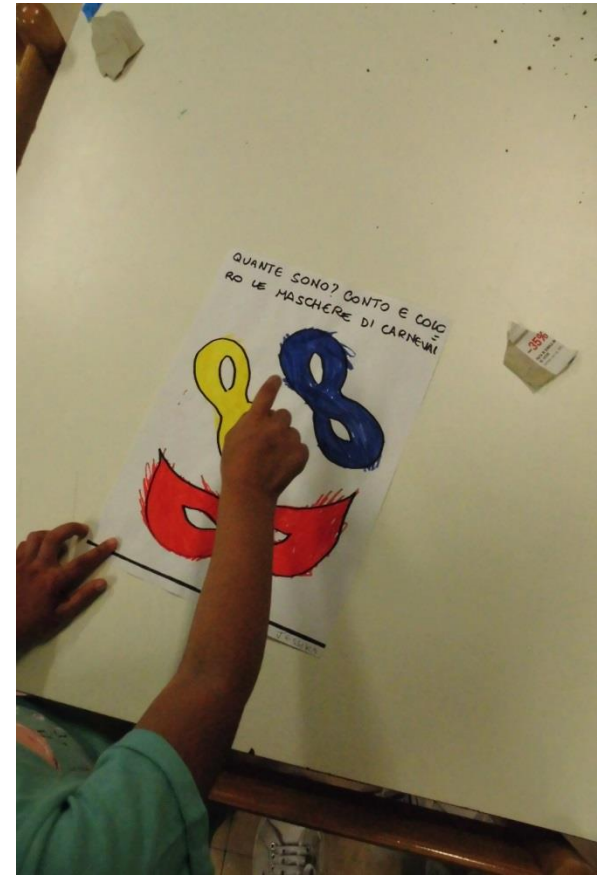
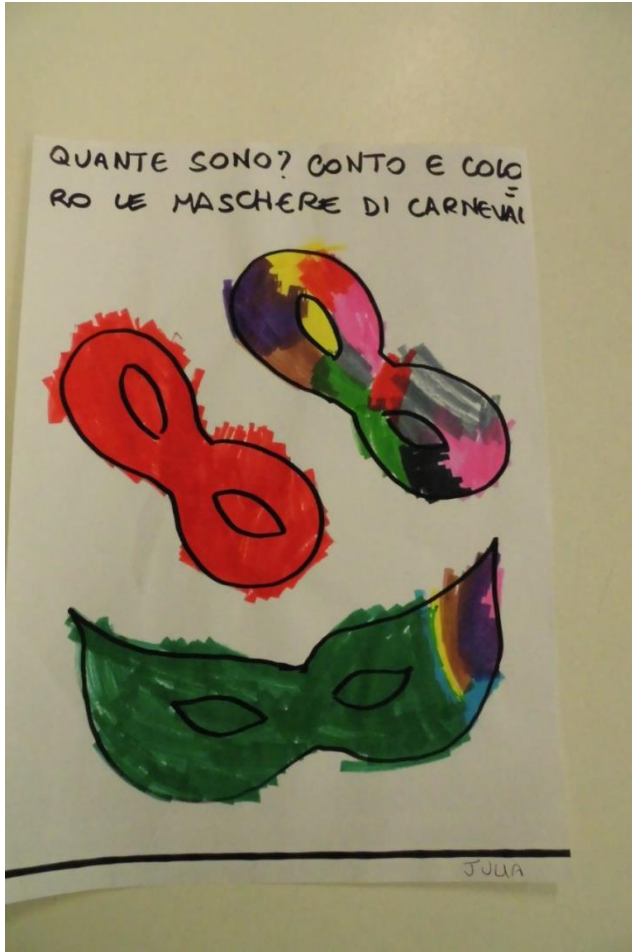
# IMPARIAMO A CONTARE CANTANDO

## *“Un elefante si dondolava”.*

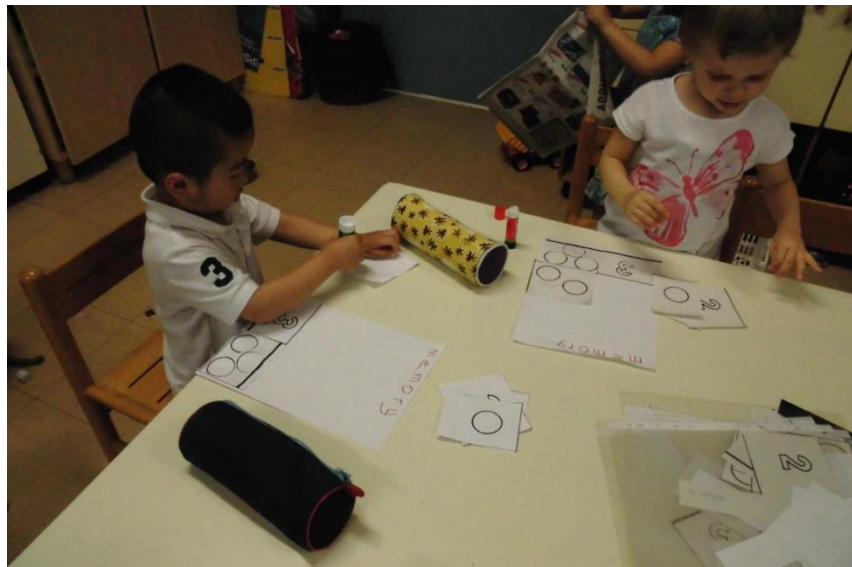




**È CARNEVALE:** coloriamo il disegno di tre maschere di Carnevale e le contiamo.



# QUANTI SONO? CONTO LE PALLINE E INCOLLO IL NUMERO CORRISPONDENTE



È LA FESTA DEL PAPÀ: visto che parliamo sempre di numeri, diciamogli che lui per noi è il numero 1!!!!





PER FESTEGGIARE LA PASQUA PREPARIAMO UN REGALO PER  
MAMMA E PAPÀ.

NON CI STANCHIAMO MAI DI CONTARE, PERCIÒ INSERIAMO NEL  
PIATTINO GLI OVETTI CONTANDOLI IN MODO CHE PER OGNI  
COMPONENTE DELLA FAMIGLIA CE NE SIA UNO!





# PRIMAVERA

CONTO TRE FIORI, LI  
COLORO E NE DISEGNO  
UN QUARTO.



# LEZIONI CON L'ESPERTO



# PRIMO INCONTRO

ASCOLTIAMO ATTENTAMENTE QUELLO CHE CI DICE...



...E CONTIAMO INSIEME A  
LUI CON LE NOSTRE DITA.



RICONOSCIAMO QUANTITA' E NUMERI NELLE CARTE SPECIALI CHE CI HA  
PORTATO MARCO: CONTIAMO PALLINI NERI...





## CONTIAMO LE IMMAGINI DI SIMPATICI ANIMALETTI...



## CONTIAMO I PALLINI SULLE FACCE DI UN GRANDE DADO...



...POI FACCIAMO IL PERCORSO DELL'ELEFANTE: faccio un passo e conto, un altro e proseguo a contare, ecc. (corrispondenza)



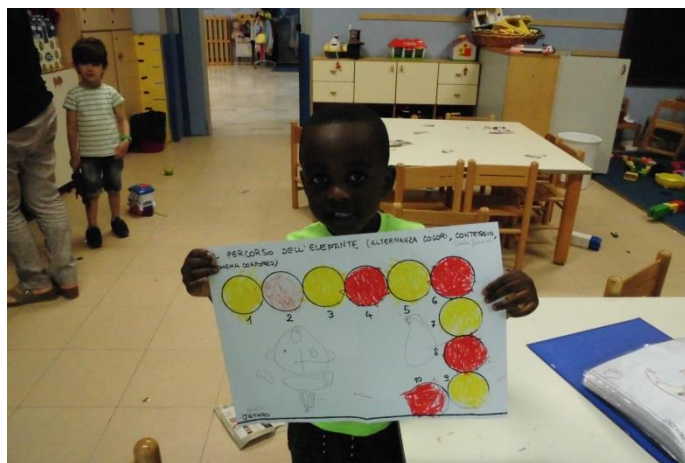
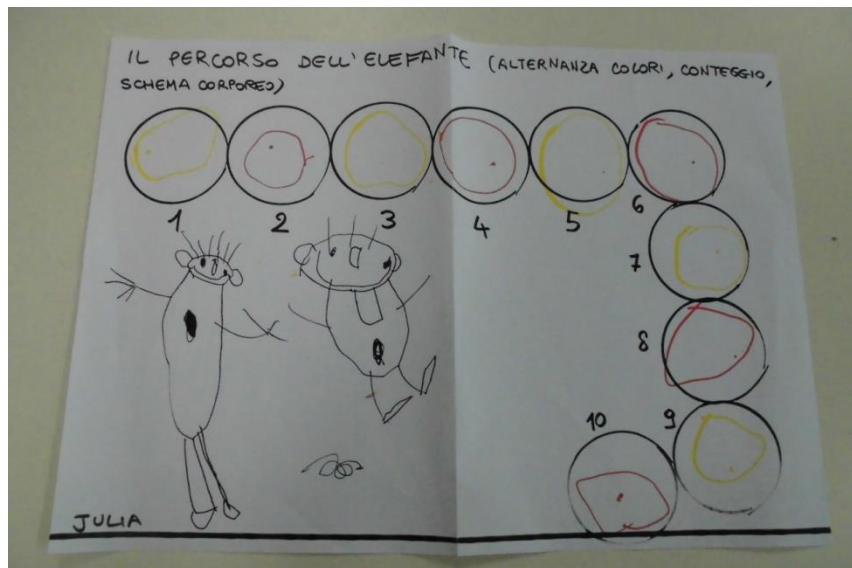


ALTERNANZA DEI COLORI, FIGURA GEOMETRICA DEL CERCHIO, CONTEGGIO E CORRISPONDENZA NUMERO-OGGETTO: RIEVOCANDO IL GIOCO DELL'ELEFANTE PROPOSTO DALL'ESPERTO, SI DISPONGONO IN FILA 5 CERCHI ROSSI E 5 CERCHI GIALLI (ALTERNATI). I BAMBINI FANNO UN PASSO IN OGNI CERCHIO E CONTANO.





# SUCCESSIVA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEL PERCORSO



# SECONDO INCONTRO

## GIOCHIAMO CON I BIRILLI!!!

PRIMA DI TUTTO CREIAMO LE SQUADRE, CHE SARANNO FORMATE OGNUNA DA TRE COMPONENTI.



ISTRUZIONI PER IL LANCIO....



# E VIA!





ORA CONTIAMO I BIRILLI  
CADUTI E LI RISISTEMIAMO  
PER IL PROSSIMO LANCIO...



# AD OGNI BIRILLO CADUTO ASSOCIAMO UN QUADRETTO DI SPUGNA AZZURRO



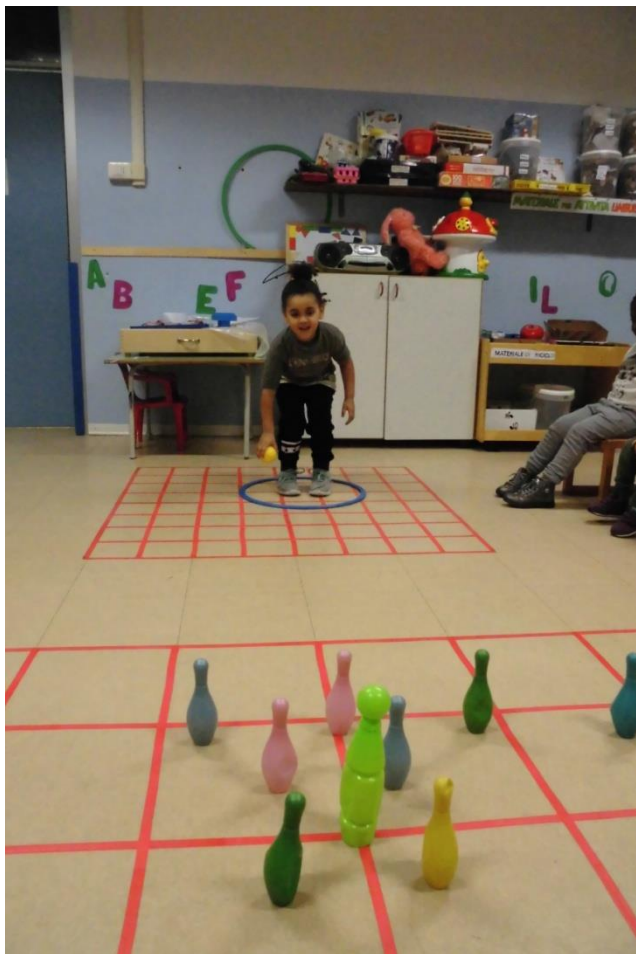
VINCERA' IL GIOCO LA SQUADRA CHE TOTALIZZERA' PIU' PUNTI (SOMMA DEI BIRILLI CADUTI NEI LANCI DI TUTTI E TRE I COMPONENTI).



I CUBETTI SONO TANTI, PERCIO' MARCO CI AIUTA A CONTARLI TUTTI PER SCOPRIRE QUALE SQUADRA HA VINTO.



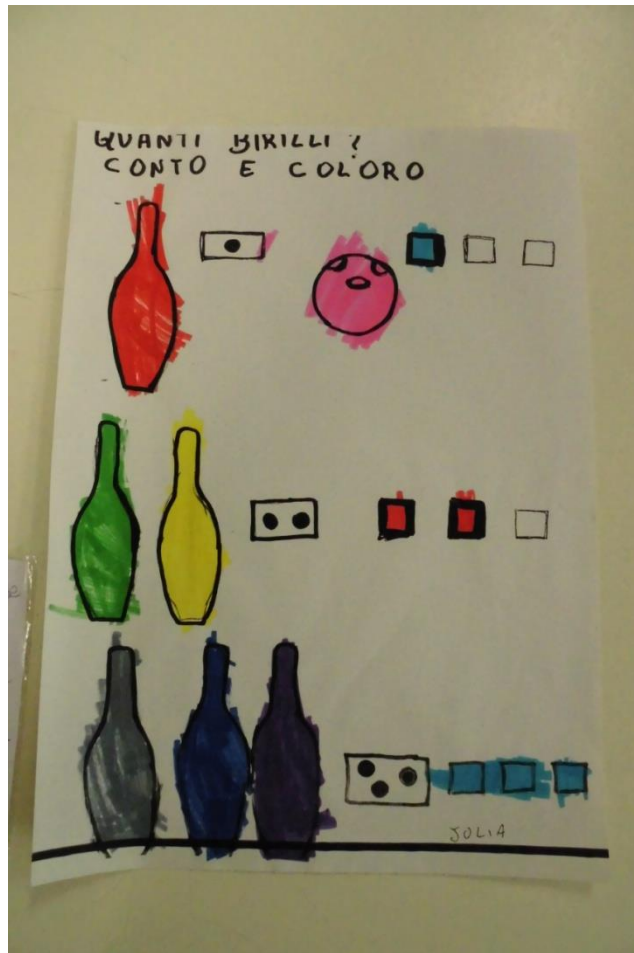
NEI GIORNI SUCCESSIVI CI DIVERTIAMO A RIPETERE IL GIOCO, SIA IN SEZIONE CHE IN ATELIER, PER CONSOLIDARE QUANTO APPRESO.





# RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEL GIOCO

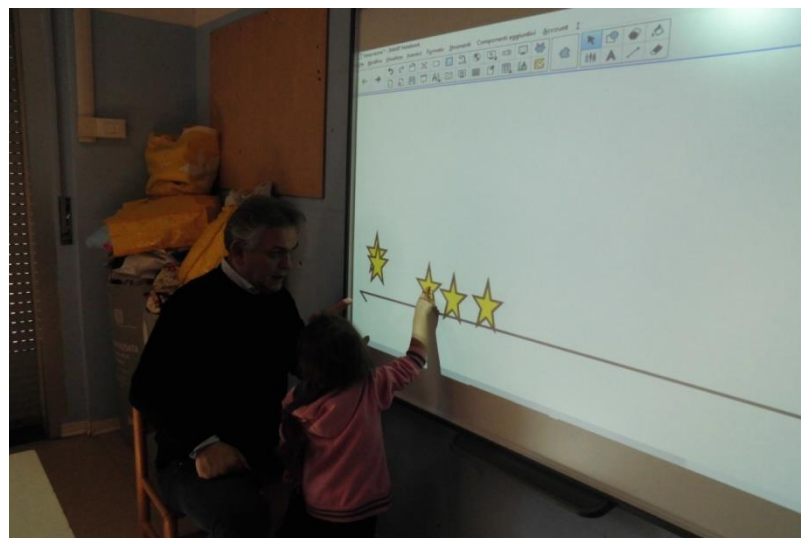
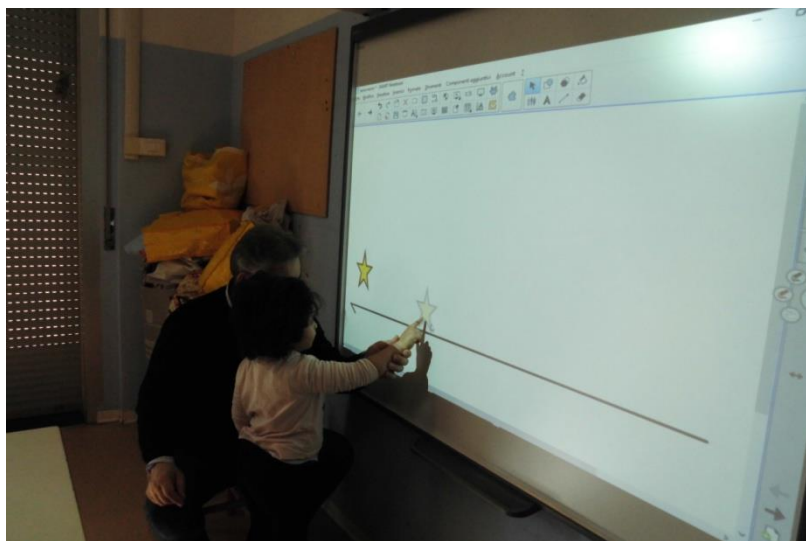
Conto se c'è  
corrispondenza tra i  
quadretti di spugna e i  
birilli.

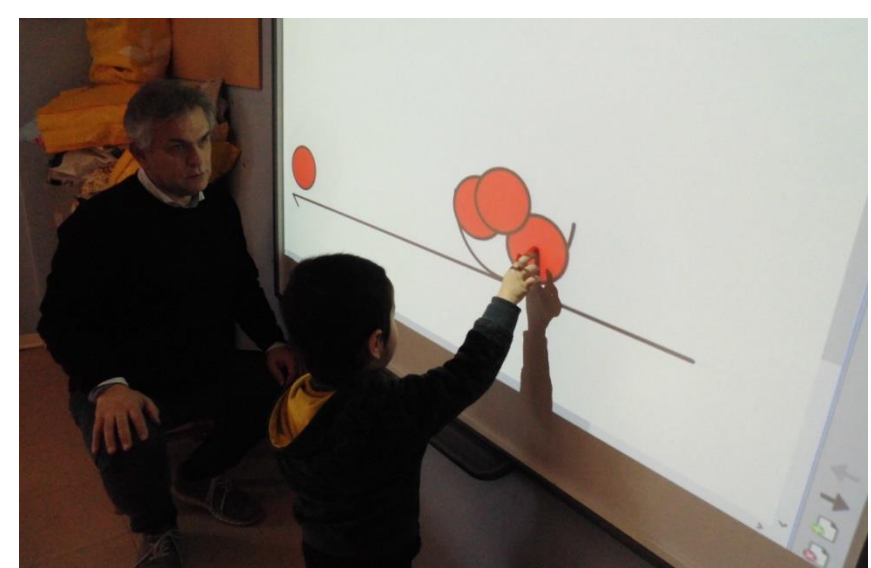
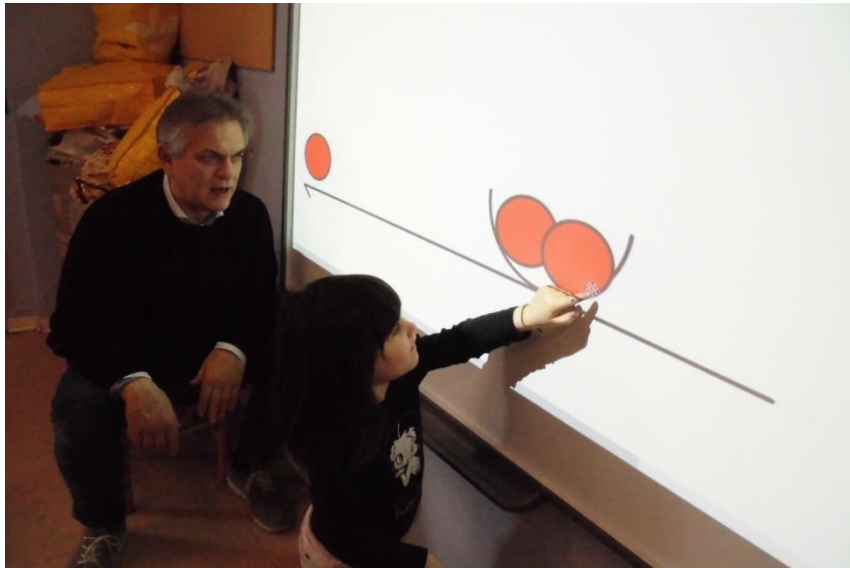
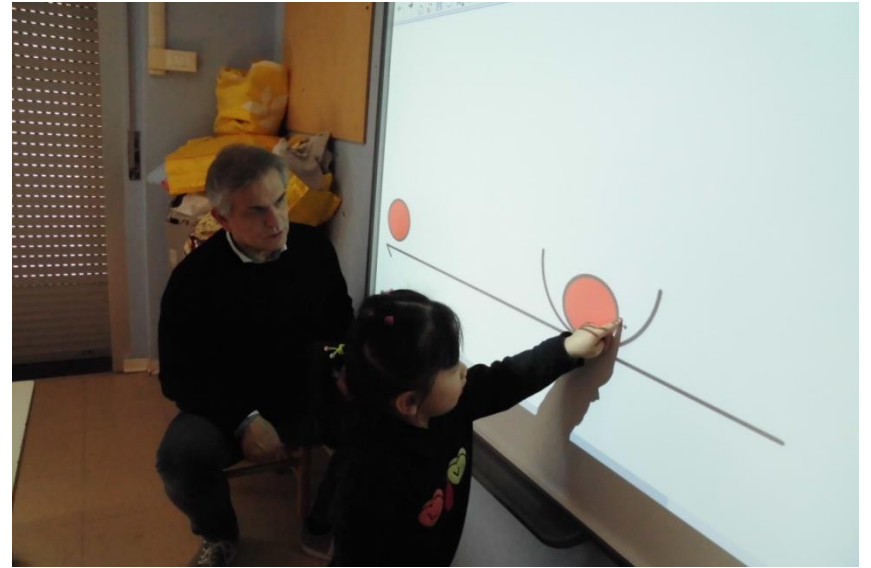
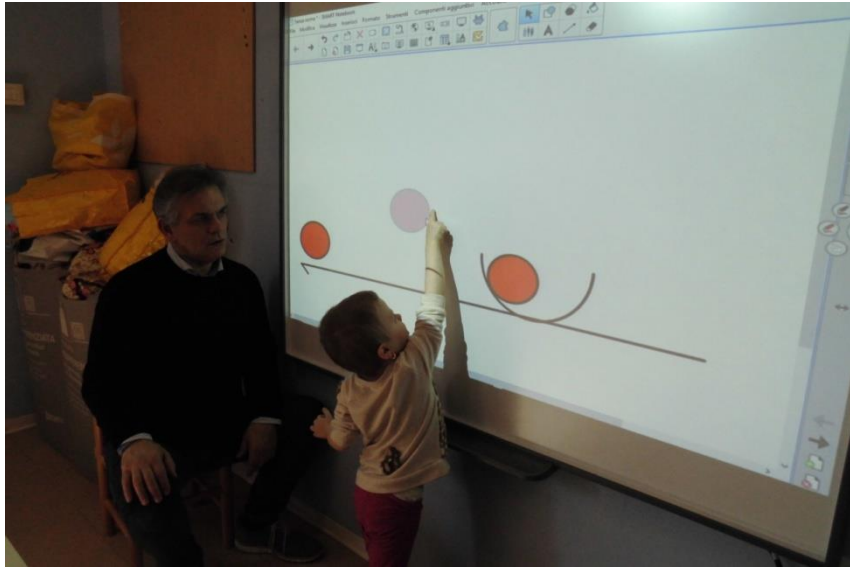


# TERZO INCONTRO

## USIAMO LA LIM!

CREIAMO FORME, LE TRASCINIAMO, LE CONTIAMO!





# QUARTO INCONTRO CONOSCIAMO "BLUE BOT"

MARCO CI SPIEGA COME FUNZIONA...



...POI PROVIAMO UNO ALLA VOLTA A PROGRAMMARLO,  
PRIMA CON IL SUO AIUTO...



...POI A GRUPPETTI TRA DI NOI!



# FESTA DELLA SCUOLA

PER LO SPETTACOLO DA OFFRIRE AI GENITORI, ABBIAMO SCELTO ALCUNE CANZONI CHE HANNO CONDENSATO I VARI TEMI TRATTATI DURANTE L'ANNO.

PER IL PROGETTO CODE & PLA(I) IN PARTICOLARE ABBIAMO CANTATO E BALLATO:

"LA FILASTROCCA DELLE DITA" (sulla mano e nomi delle dita)

"CANTIAMO I NUMERI" (sui numeri)

"UNO, DUE, TRE, CONTA INSIEME A ME" (sui numeri)

"TRE PASSI" (sui numeri e le direzioni)

**FINE**