

**PROGETTO DI CODING
SCUOLA
DELL'INFANZIA
CENTRO STORICO
SEZIONE 5 ANNI
A.S. 2018/2019**

CODING: PROGRAMMARE, SCRIVERE IN CODICE
LEGGERLO ED INTERPRETARLO.

E' SEGUIRE UNA SERIE DI ISTRUZIONI IN SEQUENZA
PER RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO.

E' COSTRUIRE, RAGIONARE, TROVARE SOLUZIONI,
RISOLVERE, CORREGGERE...

Come inizio di progetto abbiamo usato il **CODING**
UNPLUGGED che è fuori rete e non utilizza
strumenti tecnologici.

CODICE COLORE: METTI IN FILA UNA
SEQUENZA DI COLORI E RIPRODUCILA.
INVENTA UNA SEQUENZA DI COLORI E
FALLA RIPRODURRE AD
UN AMICO.

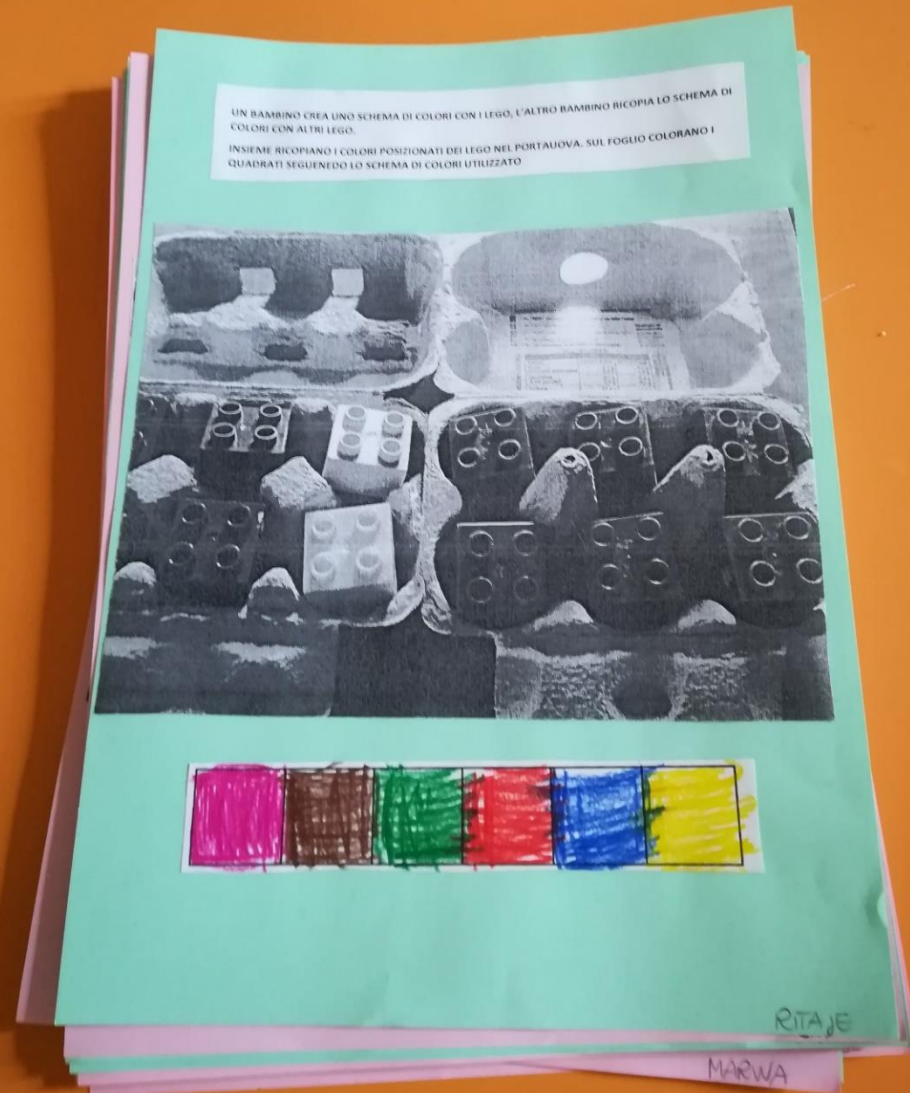




DOPO AVER FATTO UNA SEQUENZA DI COLORE DOCUMENTALA SUL FOGLIO



**DOCUMENTIAMO IN BASE ALLA
SEQUENZA RITMICA.**



RIPRODUCI NEL GRANDE GRUPPO UNA SEQUENZA DI COLORI.



AL COLORE ASSOCIO UN MOVIMENTO



IL TAPPO AZZURRO
INDICA IL MOVIMENTO
DEL BATTITO DELLE MANI.

AL COLORE ASSOCIO UN MOVIMENTO



IL TAPPO ARANCIONE
INDICA IL
BATTITO DEI PIEDI

DATA UNA SEGUENZA DI COLORI E MOVIMENTI LI RIPRODUCO
CON UN'ALTERNANZA DI TAPPI SUL PAVIMENTO
CON I 2 COLORI SCELTI.



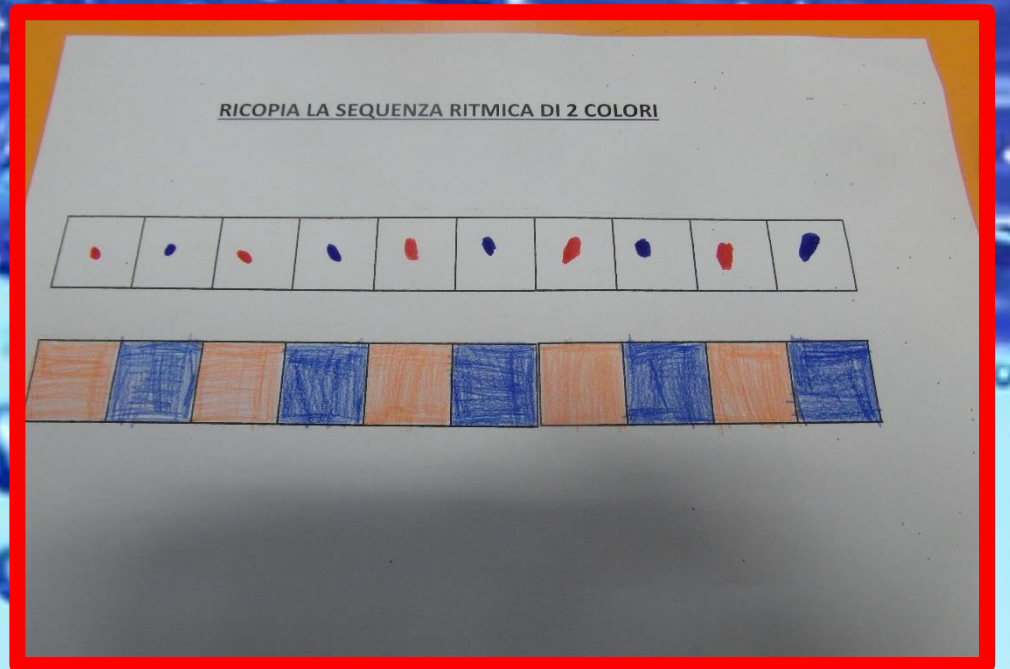
INVENTIAMO UNA SEQUENZA RITMICA DI MOVIMENTI



ELISSA: «GIRA , SALTA E BATTI LE MANI».

SCELGO 2 COLORI ED INVENTO UNA SEQUENZA RITMICA



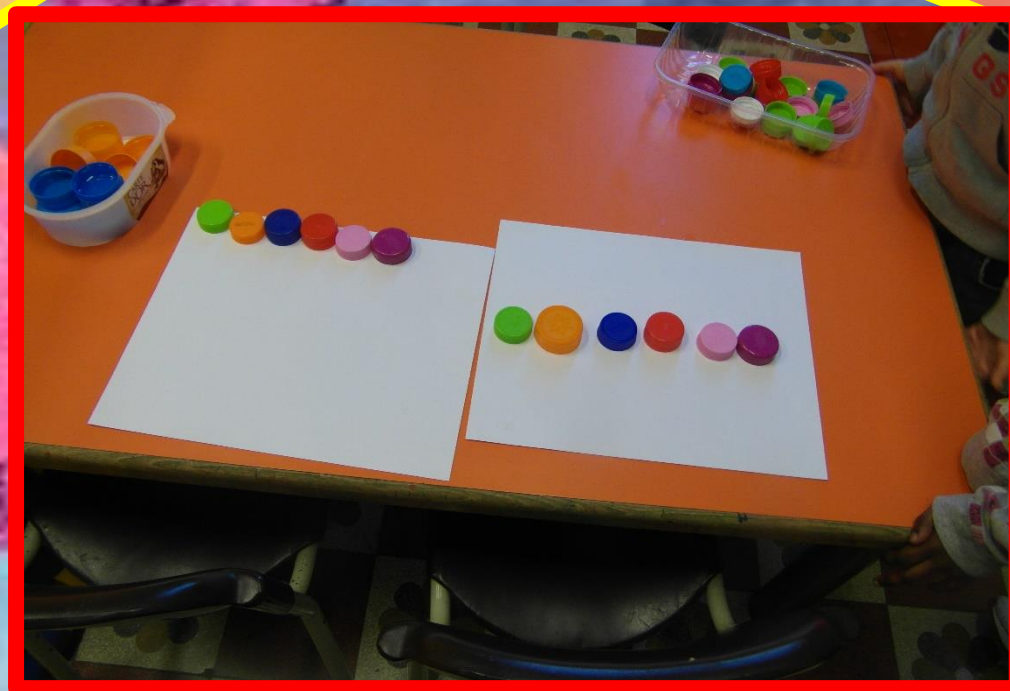




**CREA SEQUENZA RITMICA
DI 3 COLORI**

SEQUENZA DI SPECULARITA': 2 bambini sono seduti agli estremi di un tavolo diviso a metà da un separè. Un bambino/a dà i comandi all'altro bambino/a che deve posizionare dei tappi colorati su un foglio.





La sequenza di colori è uguale.



+



=



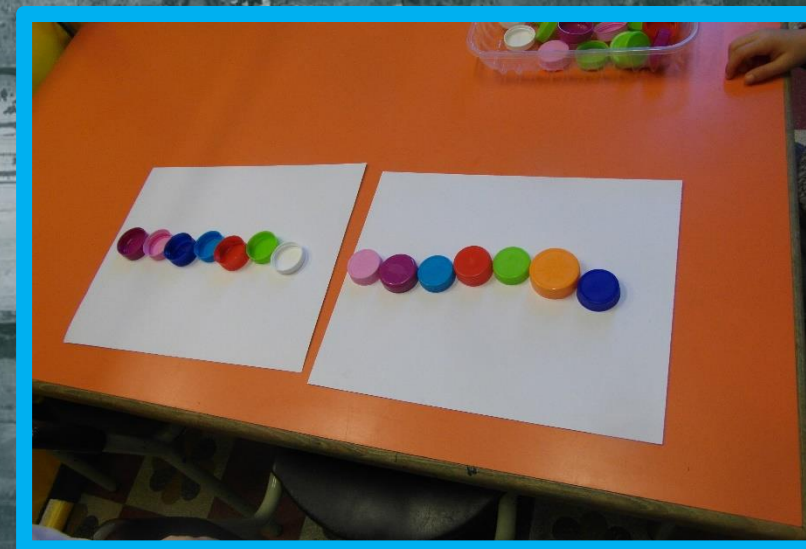
Delle volte le sequenze sono uguali, altre volte no, i comandi non sono sempre chiari.



+



=

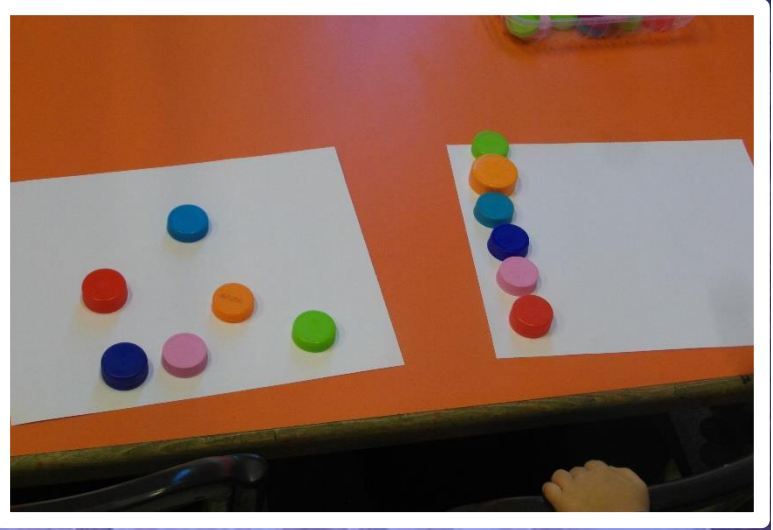




+



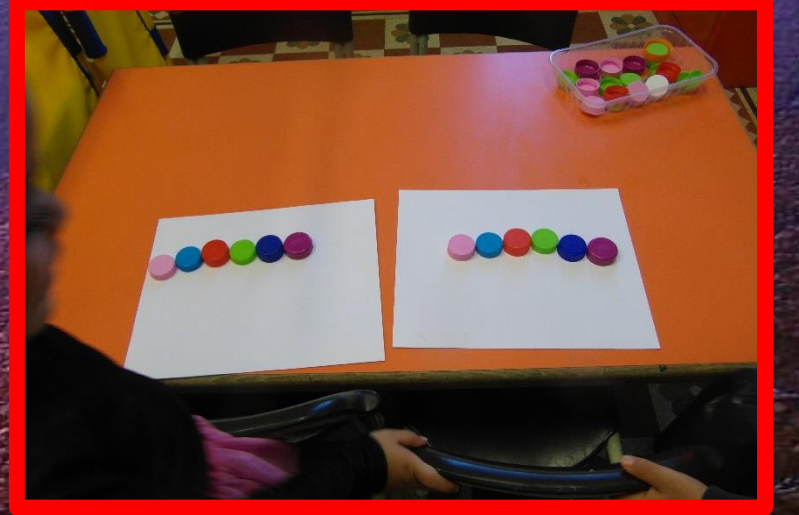
=

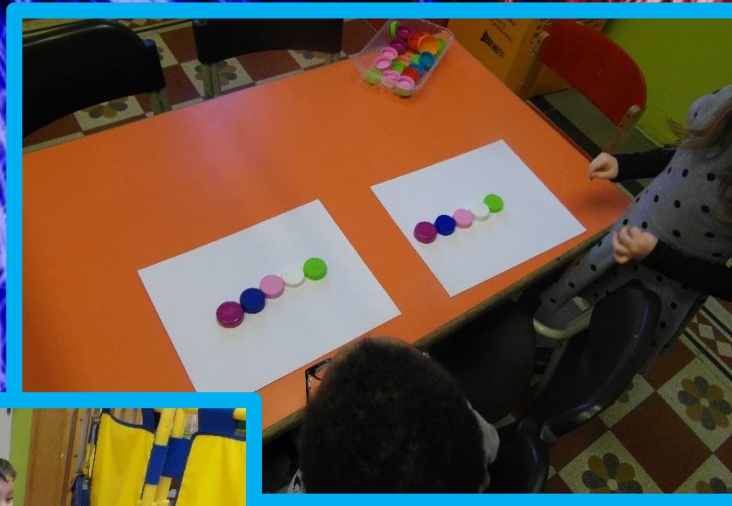
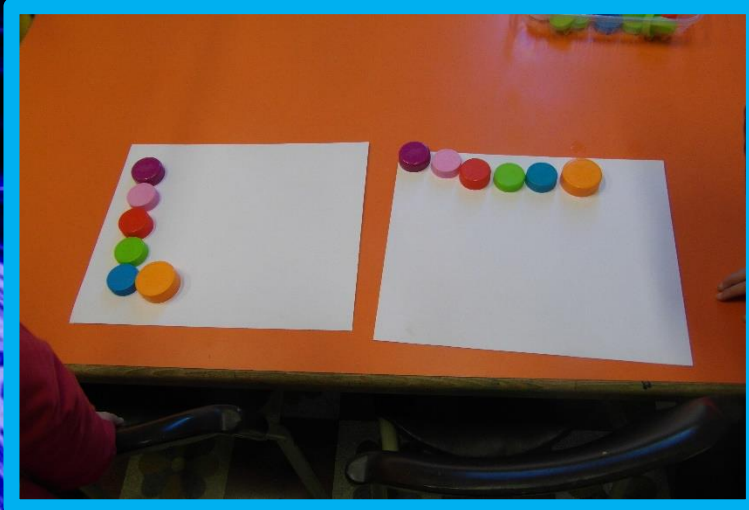
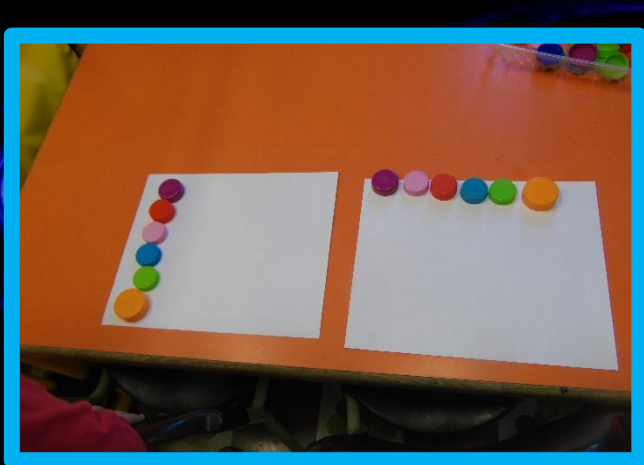


+



=

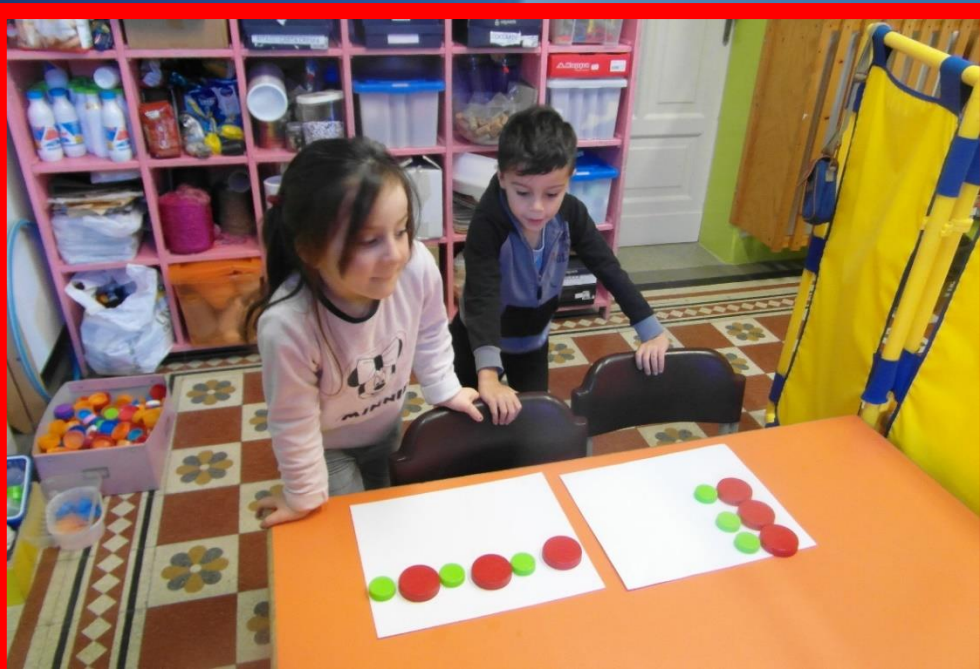




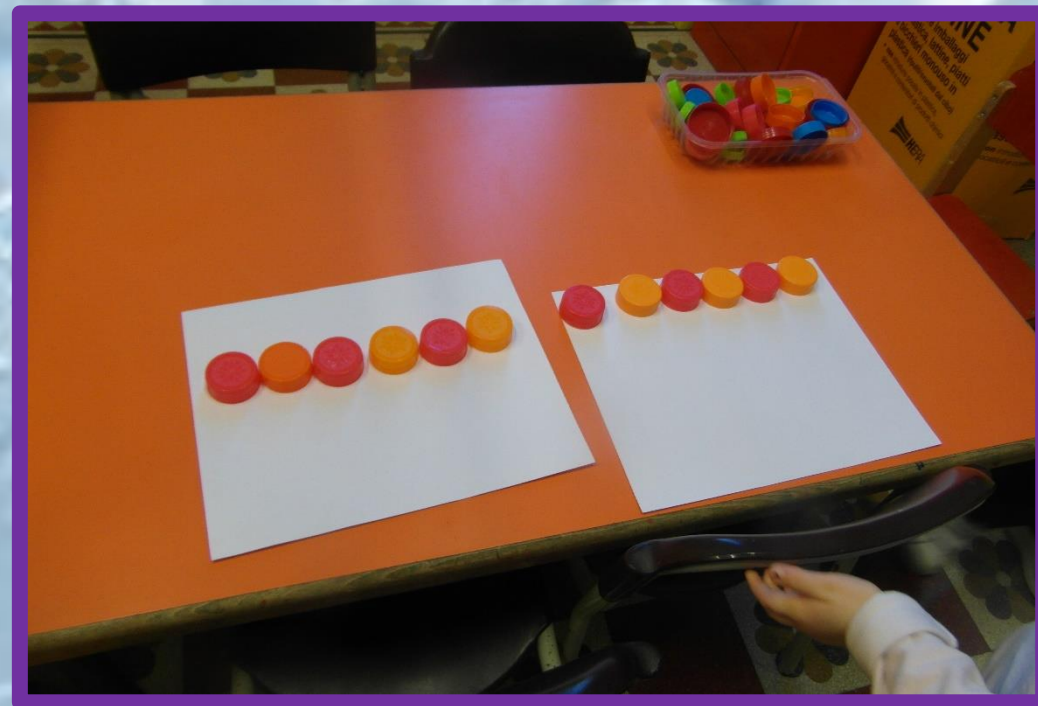
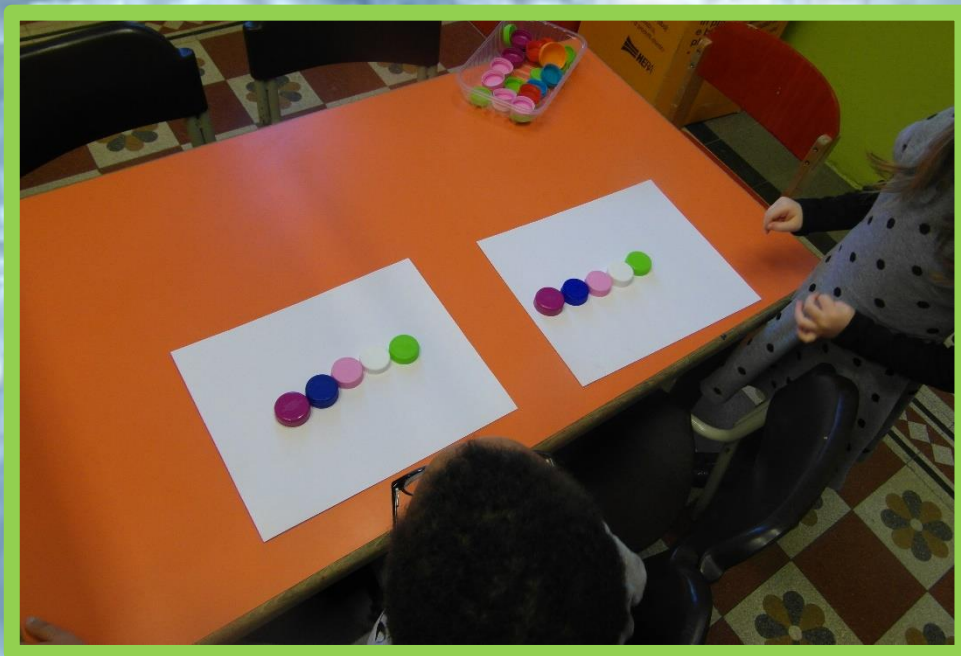
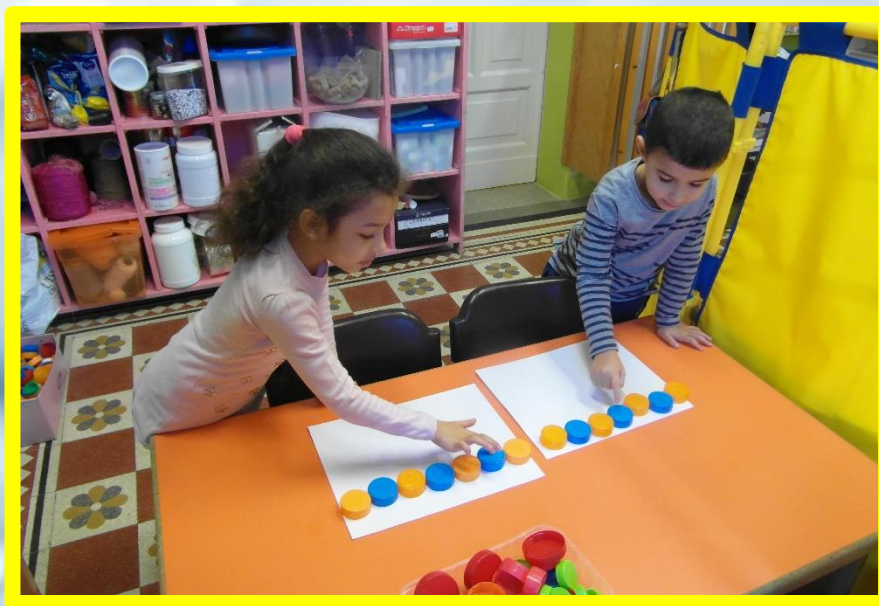
I BAMBINI SI CONFRONTANO



TEA:»SONO UGUALI.»



LUCA:» LI ABBIAMO MESSI DELLO STESSO COLORE,
MA IN POSIZIONE DIVERSA»

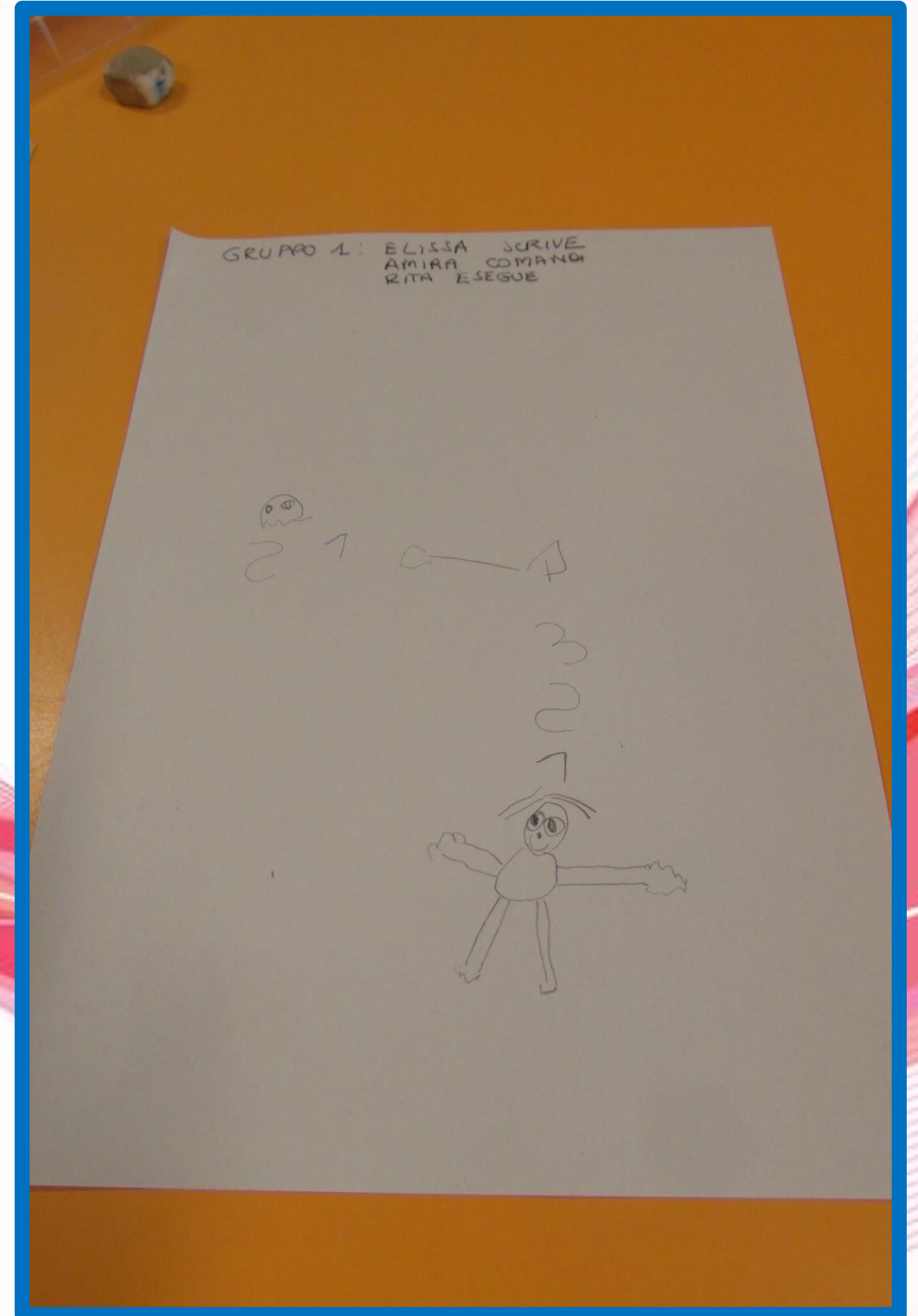


IL RETICOLO (osservazione). DOPO AVER RACCONTATO LA STORIA DI UN FANTASMA, RAGGIUNGILO PER SALVARLO.



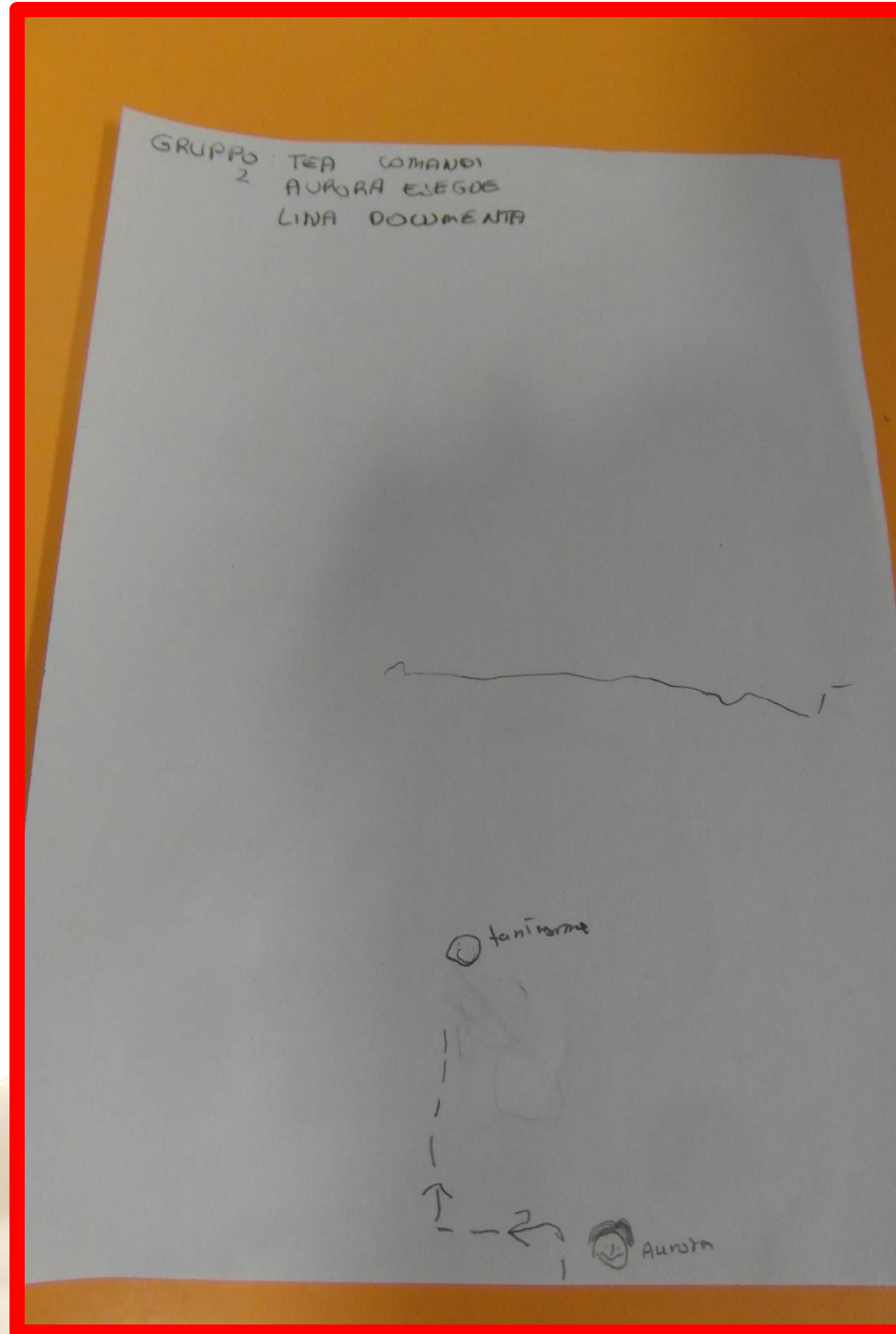


NEL RETICOLO AMIRA COMANDA A RITAJE
IL PERCORSO DA FARE PER ARRIVARE AL
FANTASMA. ELISSA DOCUMENTA SU CARTA
IL PERCORSO.



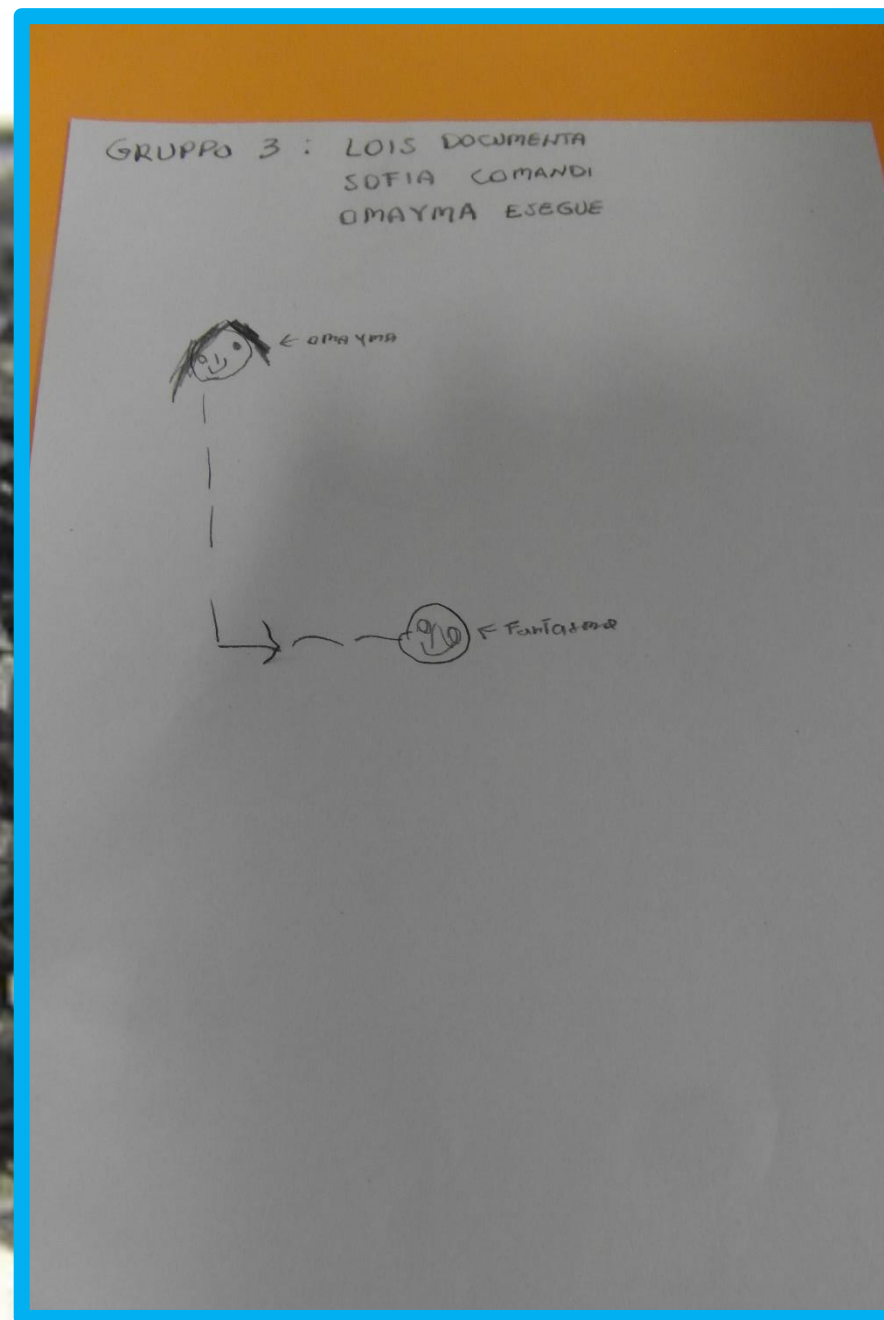


NEL RETICOLO TEA COMANDA AD AURORA IL PERCORSO DA FARE PER ARRIVARE AL FANTASMA. LINA DOCUMENTA SU CARTA IL PERCORSO.



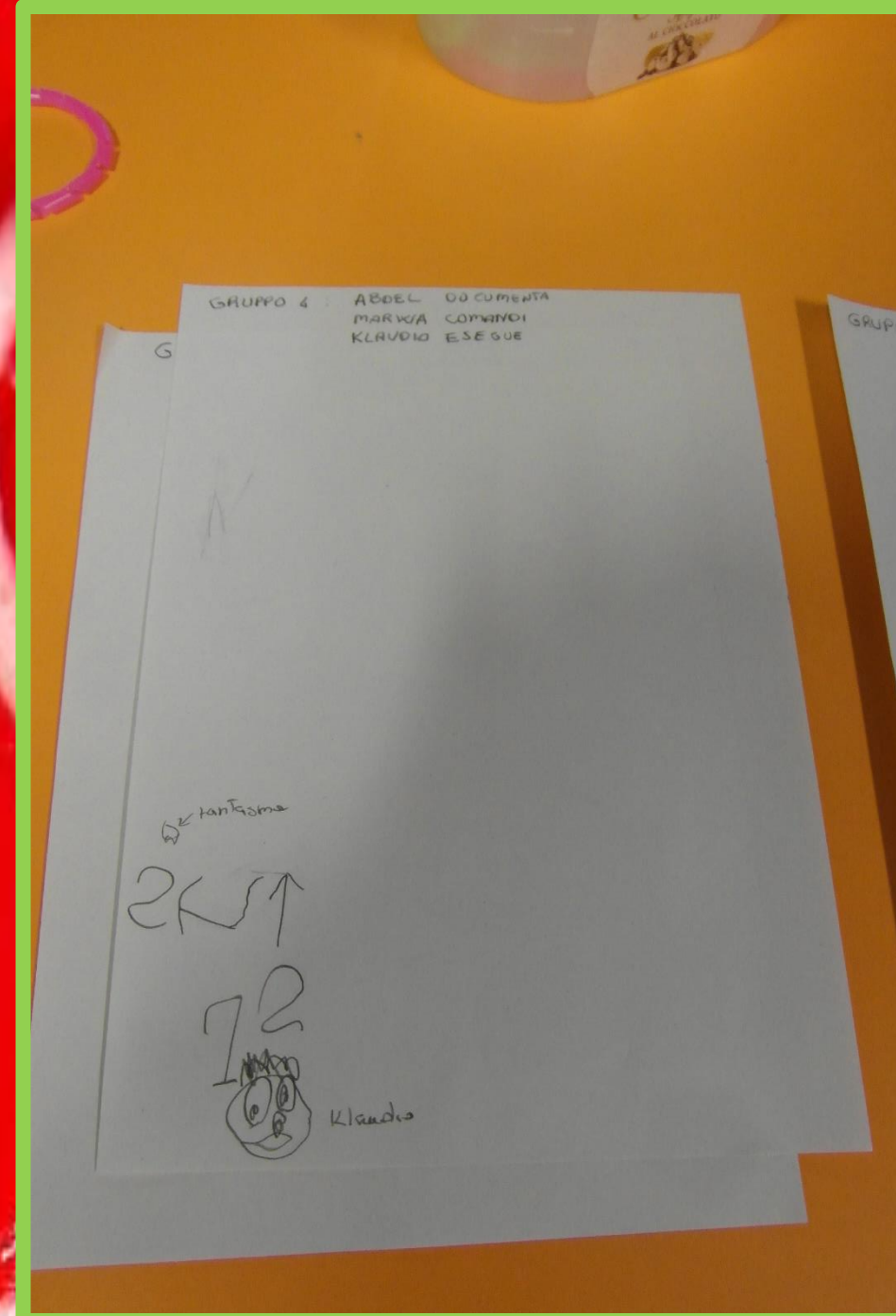


NEL RETICOLO SOFIA COMANDA AD OMA YMA IL PERCORSO DA FARE PER ARRIVARE AL FANTASMA. LOIS DOCUMENTA SU CARTAIL PERCORSO.

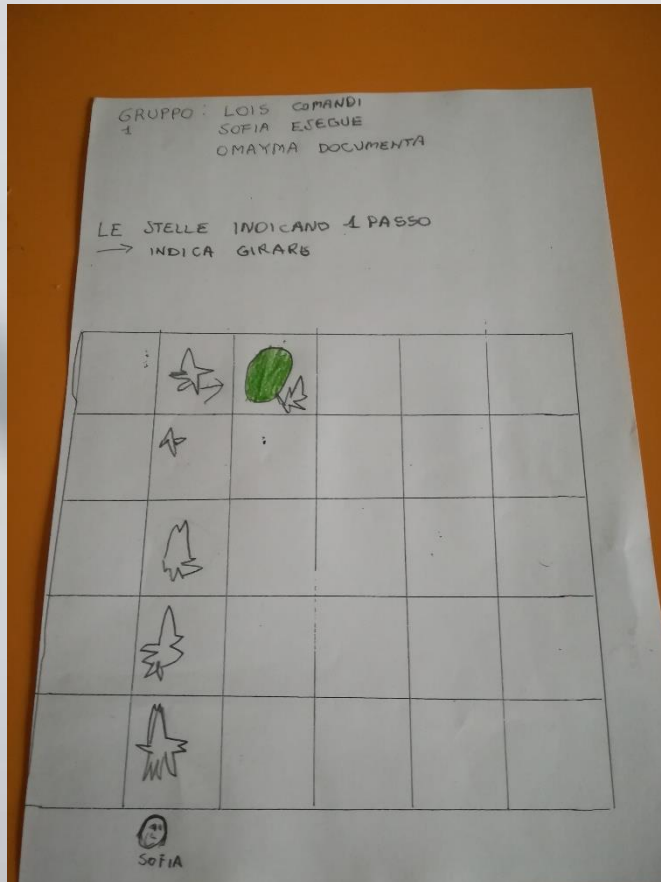




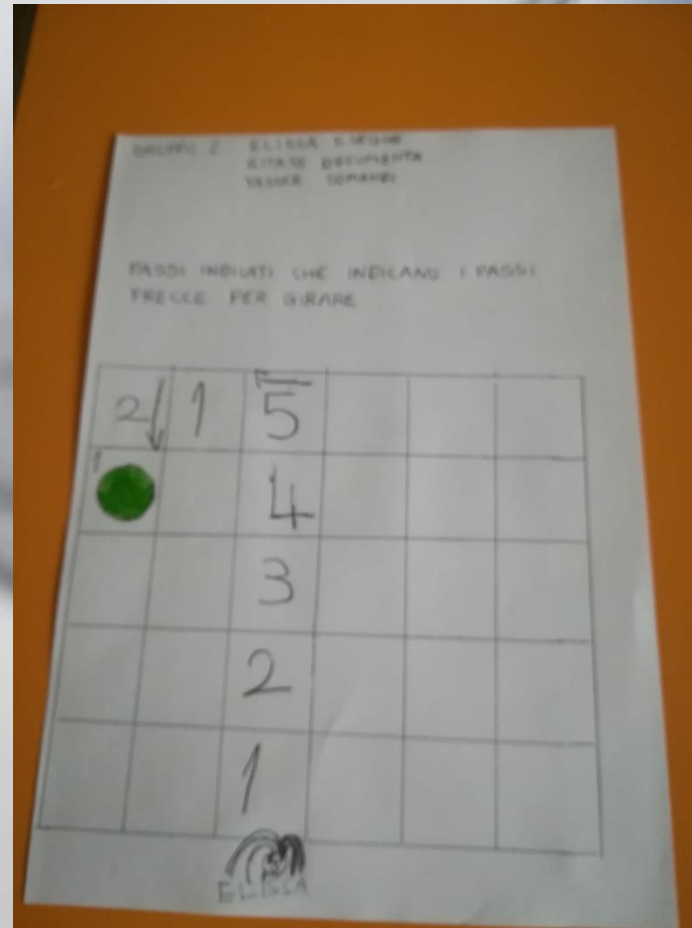
NEL RETICOLO MARWA COMANDA A KLAUDIO
IL PERCORSO DA FARE PER ARRIVARE AL
FANTASMA. ABDEL DOCUMENTA SU CARTA
IL PERCORSO.



GUARDO IL RETICOLO E RAGGIUNGO L'OGGETTO. DOCUMENTO SU CARTA CON UN RETICOLO CON QUADRATI UGUALE A QUELLO SUL PAVIMENTO.

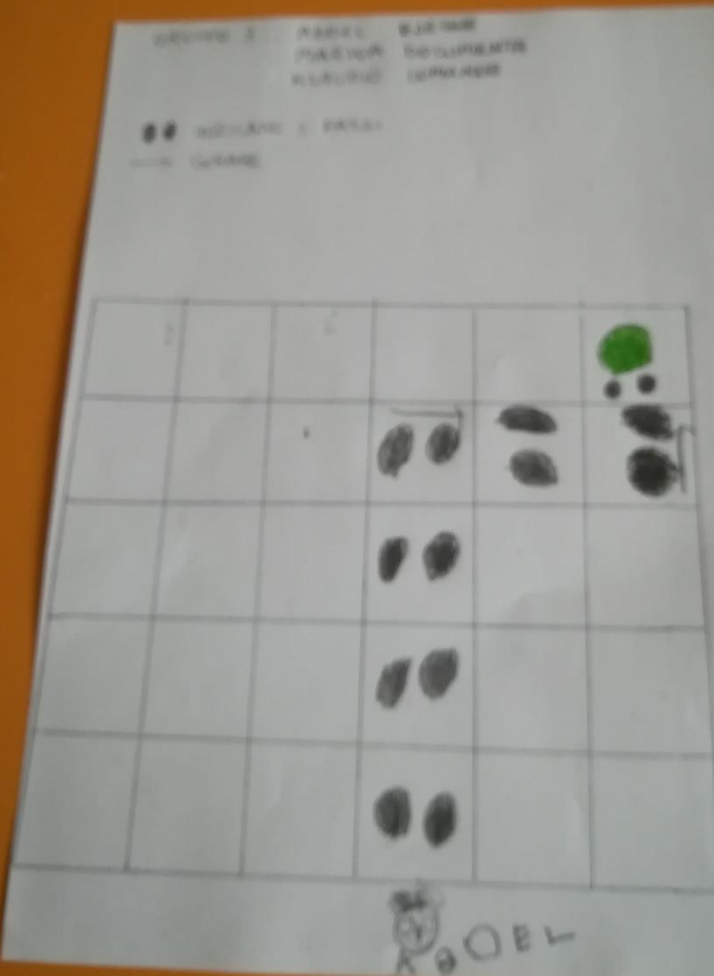


OMAYMA: »LE STELLE INDICANO UN PASSO E LE FRECCHE DOVE SI DEVE GIRARE.«

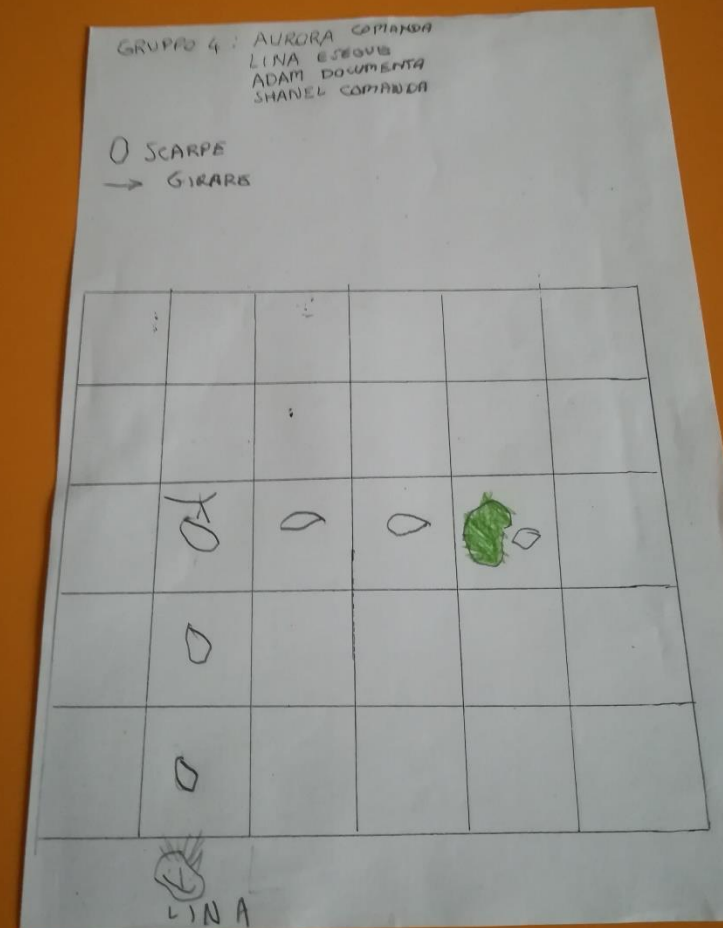


RITAJE: »I NUMERI INDICANO I PASSI E LE FRECCHE DOVE SI DEVE GIRARE.«

MARWA:»LE IMPRONTE INDICANO I PASSI CHE
BISOGNA FARE.»



ADAM:»IMPRONTA DELLA SCARPA INDICA IL PASSO E POI LA FRECCIA PER
GIRARE.»



SCOPRIAMO IL BEE BOT, OSSERVAZIONE E LO DISEGNAMO.
ESPLORAZIONE LIBERA PER CAPIRE COME FUNZIONA.





DOPO AVER CAPITO COME FUNZIONANO I DIVERSI PULSANTI
DEL BEE BOT LO UTILIZZO SULLA PEDANA A SCACCHIERA. PROGRAMMO UN PERCORSO.







GIOCHI GUIDATI CON LA L.I.M.(lavagna interattiva multimediale)

