

INFANZIA AQUILONE.IT

"CHIP LO SCOIATTOLO"

IL PERCORSO DIDATTICO SARÀ INTRODOTTO DA UN BREVE RACCONTO IL CUI PROTAGONISTA È UNO SCOIATTOLO DI NOME CHIP. CON L'ARRIVO DELL'AUTUNNO CHIP DECIDE DI ANDARE PER IL BOSCO IN CERCA DI PROVVISI. IL COMPITO DEI BAMBINI DI 5 ANNI SARÀ QUELLO DI FORNIRE A CHIP (INTERPRETATO A TURNO DAI BAMBINI) LE ISTRUZIONI NECESSARIE PER RAGGIUNGERE LE PROVVISI. ATTRAVERSO DELLE FRECCE COLORATE CHE INDICANO DESTRA, SINISTRA, AVANTI E DIETRO I BAMBINI AIUTERANNO CHIP A SUPERARE GLI OSTACOLI E ARRIVARE ALLA META.

INFANZIA BARONCINO

"PRIMI PASSI VERSO IL CODING"

COME PRIMO APPROCCIO AL CODING SI È PENSATO DI LAVORARE INIZIALMENTE SUL RICONOSCIMENTO DEI CONCETTI DESTRA E SINISTRA (LATERALITÀ). NELL'ATRIO DELLA SCUOLA I BAMBINI DI 5 ANNI INDOSSERANNO A ROTAZIONE UNA MASCHERINA DA ROBOT E DIETRO INDICAZIONI DELL'INSEGNANTE SEGUIRANNO UN PERCORSO TRACCIATO CON CERCHI, METTENDO IN RELAZIONE FRECCE DIREZIONALI E COLORI. A FINE PERCORSO DOPO AVER LAVORATO SULLA LATERALITÀ, COME CONSOLIDAMENTO, I BAMBINI COLORERANNO LE FRECCE (VERDE= AVANTI, GIALLO=DESTRA, ROSSO= SINISTRA)

INFANZIA FAIANO

"CAPPUCCETTO ROSSO E IL CODING"

MATERIALE UTILIZZATO:

- 1) TAPPETO SUDDIVISO IN QUADRATI.
- 2) UNA STORIA CHE PRESENTA UN PROBLEMA DA RISOLVERE.
- 3) TRE OSTACOLI DA INSERIRE NEL RETICOLATO.
- 4) FRECCE PER I COMANDI "AVANTI" "GIRA A DESTRA" E "GIRA A SINISTRA"
- 5) RIPRODUZIONE DEL RETICOLATO SU SCHEDA.

NELLA 1ª FASE DI LAVORO LE INSEGNANTI RACCONTERANNO AI BAMBINI LA STORIA DI CAPPUCCETTO ROSSO, E CON IL LORO AIUTO REALIZZERANNO, UNA MANTELLINA CON IL CAPPuccio ROSSO, GLI OSTACOLI CHE

INCONTRERANNO, LE FRECCE DA SEGUIRE PER GIUNGERE A CASA DELLA NONNA. TALE ATTIVITÀ HA LO SCOPO DI AVVIARE NEL BAMBINO IL PENSIERO INFORMATIVO, SENZA L'UTILIZZO DEL COMPUTER, ATTRAVERSO UN PROCESSO LUDICO CHE COINVOLGE LA MOTRICITÀ. I PROTAGONISTI ASSUMERANNO A ROTAZIONE DUE DIVERSI RUOLI:

- 1) IL PROGRAMMATORE, OSSIA IL BAMBINO CHE DÀ COMANDI, UTILIZZANDO UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMATORE SIMBOLICO (LE FRECCE) E SCRIVENDO IL "PROGRAMMA" (DISEGNANDO LE FRECCE) SU UNA PICCOLA GRIGLIA CHE RIPRODUCE ESATTAMENTE LA SCACCHIERA.
- 2) IL ROBOT, OSSIA IL BAMBINO CHE ESEGUE I COMANDI E CHE IN QUESTO CASO ESEGUIRÀ IL RUOLO DI CAPPUCETTO ROSSO, OSSERVANDO I COMANDI DI MOVIMENTO CHE ESEGUIRÀ SULLA SCACCHIERA SUPERANDO GLI OSTACOLI.

SCUOLA INFANZIA PICCIOLA **"LE AVVENTURE DI CODIX"**

IL ROBOTINO CODIX, HA SEMPRE SENTITO PARLARE DEI BAMBINI CHE VIVONO SUL PIANETA TERRA E COSÌ INCURIOSITO E ALL' INSAPUTA DEI GENITORI PRENDE L'ASTRONAVE E ARRIVA SULLA TERRA. CODIX SI METTE IN CAMMINO, ATTRAVERSA UN BOSCO E SENTE TANTI STRANI RUMORI E ALLORA INIZIA A SCAPPARE MA AD UN TRATTO È SPAVENTATO DAL RUMORE DI MACCHINE CHE CORRONO LUNGO LA STRADA, SI FERMA E SI METTE A PIANGERE. IL ROBOTINO NON SA CHE ANCHE SUL NOSTRO PIANETA CI SONO TANTI PERICOLI CHE BISOGNA EVITARE. FORTUNATAMENTE INCONTRA UN GRUPPO DI BAMBINI CHE, EVITANDO I PERICOLI, RIESCONO AD ACCOMPAGNARE IL ROBOTINO ALLA SUA ASTRONAVE.

ATTIVITÀ: UN BAMBINO TRAVESTITO DA ROBOT, DEVE ATTRAVERSARE UNO SPAZIO SEGNATO DA UN TAPPETO DI CARTA (1.75X2.35) SUDDIVISO IN RETTANGOLI NEL QUALE DEVE TROVARE IL PERCORSO GIUSTO CHE LO CONDUCA ALLA SUA ASTRONAVE. IL PERCORSO PERÒ È DISSEMINATO DI OSTACOLI CHE IL ROBOT DOVRÀ EVITARE E SUPERARE SEGUENDO LE INDICAZIONI CHE GLI FORNIRANNO I COMPAGNI. SEGUENDO I COMANDI DI AVANTI-INDIETRO, SINISTRA - DESTRA IL ROBOT POTRÀ RITROVARE LA SUA ASTRONAVE.

INFANZIA S. ANTONIO

"NUM ED ERO PER RITROVARE IL PIANETA ZERO"

È LA STORIA DI UN PICCOLO ALIENO ,NUM, CHE NON RIESCE A TORNARE AL SUO PIANETA .INCONTRA ERO CHE GLI FA RITROVARE LA STRADA PER IL PIANETA ZERO DANDOGLI PRECISE INDICAZIONI.

IL CANOVACCIO DELLA STORIA SI SVILUPPA SU UN RETICOLO REALIZZATO NELL' ATRIO DELLA SCUOLA SU CUI SI MUOVERÀ NUM LEGGENDO LE INDICAZIONI DI ERO METTENDO IN RELAZIONE FRECCE DIREZIONALI CON I COLORI.