

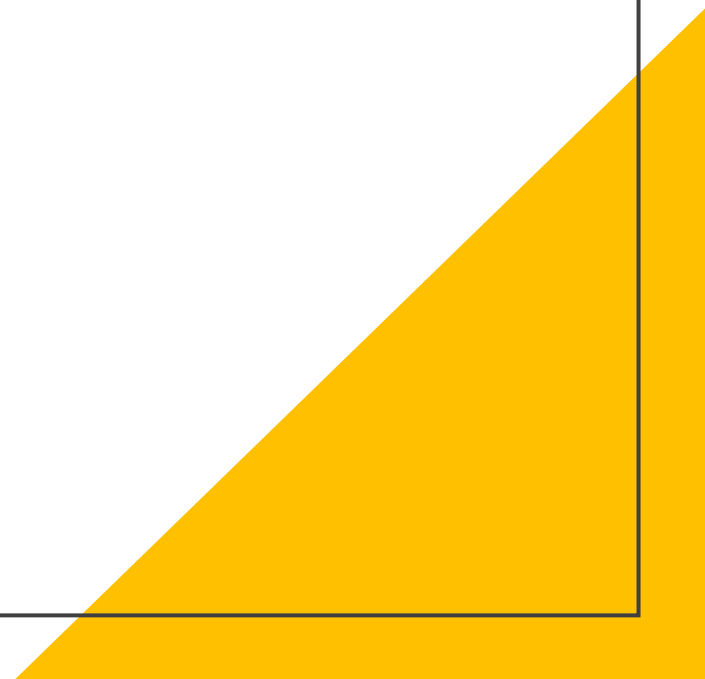
PraticaMente Stem

PERCORSO STEM #12

CODING PROGRAMMARE CON LA FIABA

DI CAPPUCETTO ROSSO

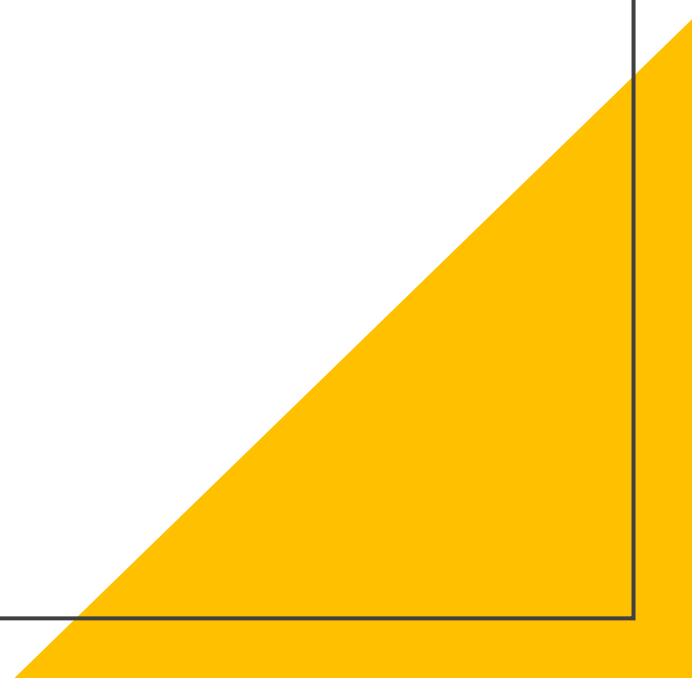
SCUOLA DELL'INFANZIA PIOXII



Che cos'è il CODING?

Coding è un termine inglese che, in italiano, corrisponde alla parola programmazione. Parliamo di un approccio che mette la programmazione al centro di un percorso dove l'apprendimento, già a partire dai primi anni di vita, percorre strade nuove ed è al centro di un progetto più ampio che abbatte le barriere dell'informatica e stimola un approccio votato alla risoluzione dei problemi. Parliamo di pensiero computazionale, ovvero di un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Proprio con il coding bambini e ragazzi sviluppano questo pensiero e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare, ma programmano per apprendere.

❖ **Obiettivi e finalità**

- Stimolare il pensiero computazionale;
 - sviluppare la percezione spaziale;
 - mettere in atto strategie risolutive;
 - eseguire percorsi seguendo i comandi;
 - dare le istruzioni ai compagni;
 - avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
 - giocare per sviluppare varie competenze;
 - apprendere i linguaggi basilari della programmazione;
 - registrare dei comandi adoperando il robot educativo “Bee Bot”;
 - seguire istruzioni per la realizzazione di un prodotto concreto.
- 
- A large yellow triangle is positioned in the bottom right corner of the slide, pointing towards the top right.

❖ Campi coinvolti : traguardi di competenze

- **Il sé e l'altro**: il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- **Il corpo e il movimento**: il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli a situazioni ambientali all'interno della scuola.
- **Immagini, suoni, colori**: utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- **I discorsi e le parole**: esplora e sperimenta prime forme di comunicazione tecnica specifica, riferita agli elementi di base del pensiero computazionale.
- **Le conoscenze del mondo**: il bambino si interessa ai piccoli strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

ASCOLTIAMO LA STORIA DI CAPPUCETTO ROSSO



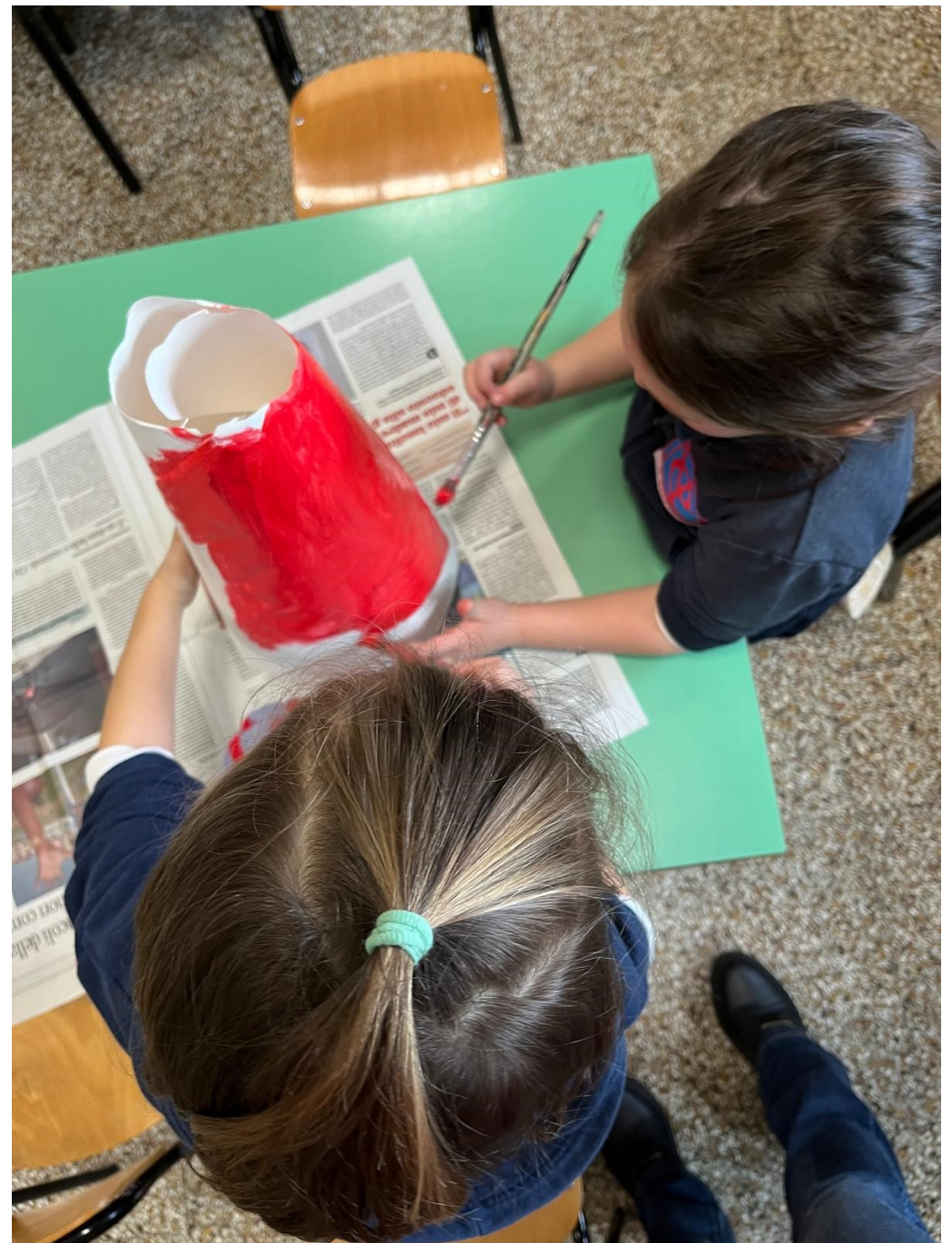
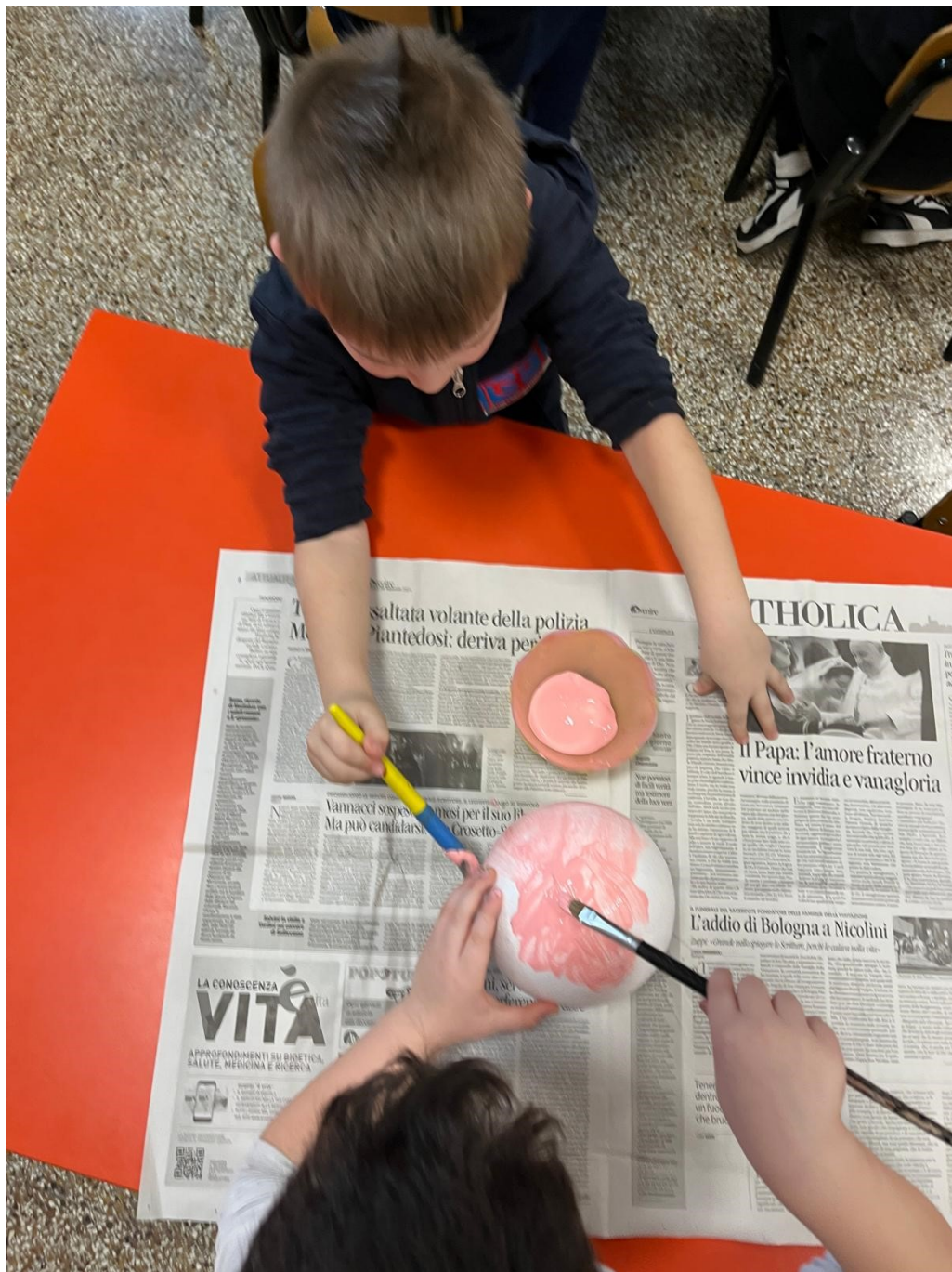
COSTRUIAMO LA NOSTRA GRIGLIA PER IL CODING DA PAVIMENTO



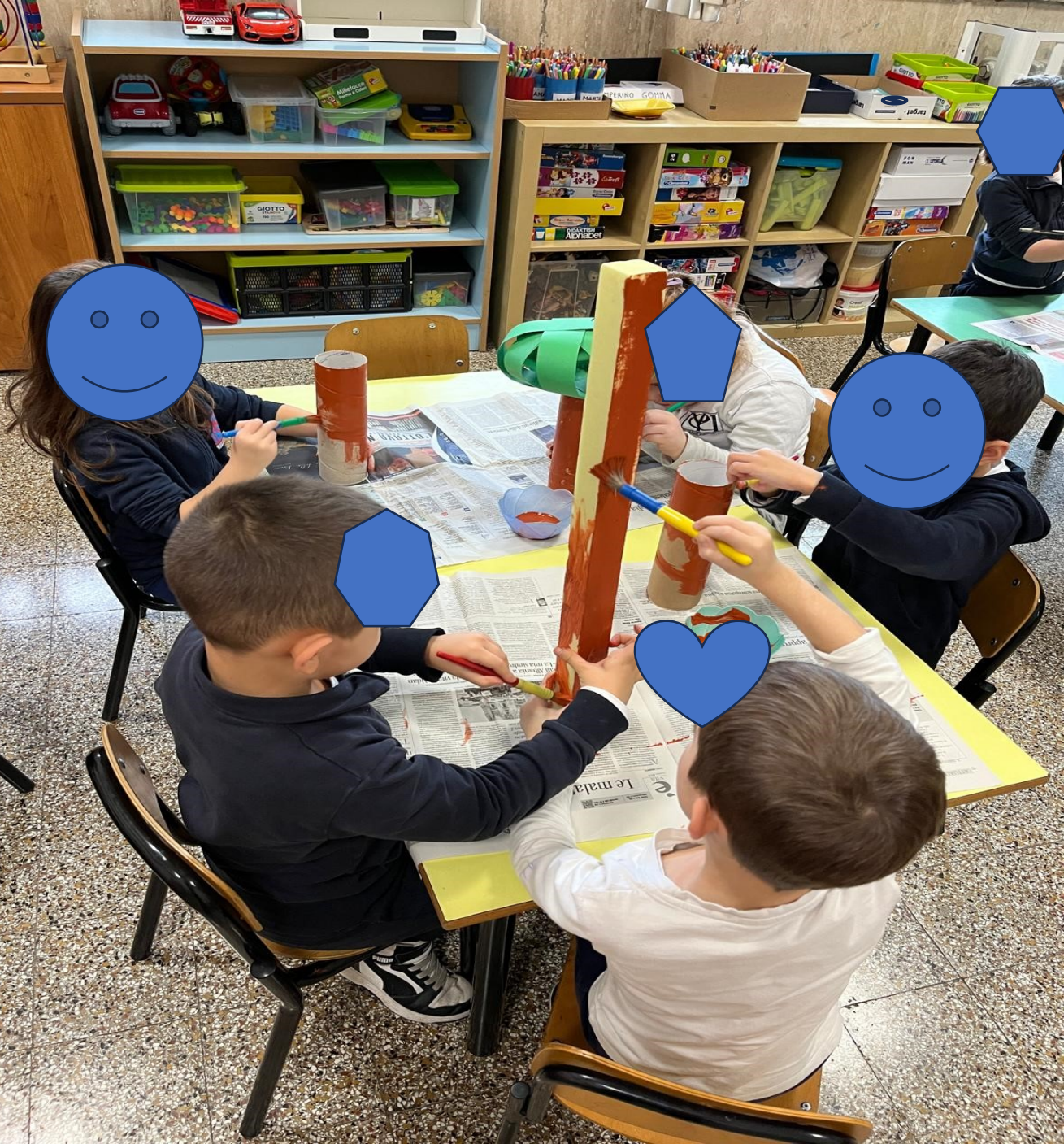
COSTRUIAMO TUTTI GLI ELEMENTI DA POSIZIONARE SULLA GRIGLIA DA PAVIMENTO











POSIZIONIAMO

TUTTI

GLI ELEMENTI

SULLA

GRIGLIA DA

PAVIMENTO



INIZIAMO A PROGRAMMARE





COSTRUIAMO IL LIBRO DI CAPPUCETTO ROSSO



LA COPERTINA...

I PERSONAGGI...



CON VARIE TECNICHE!!!





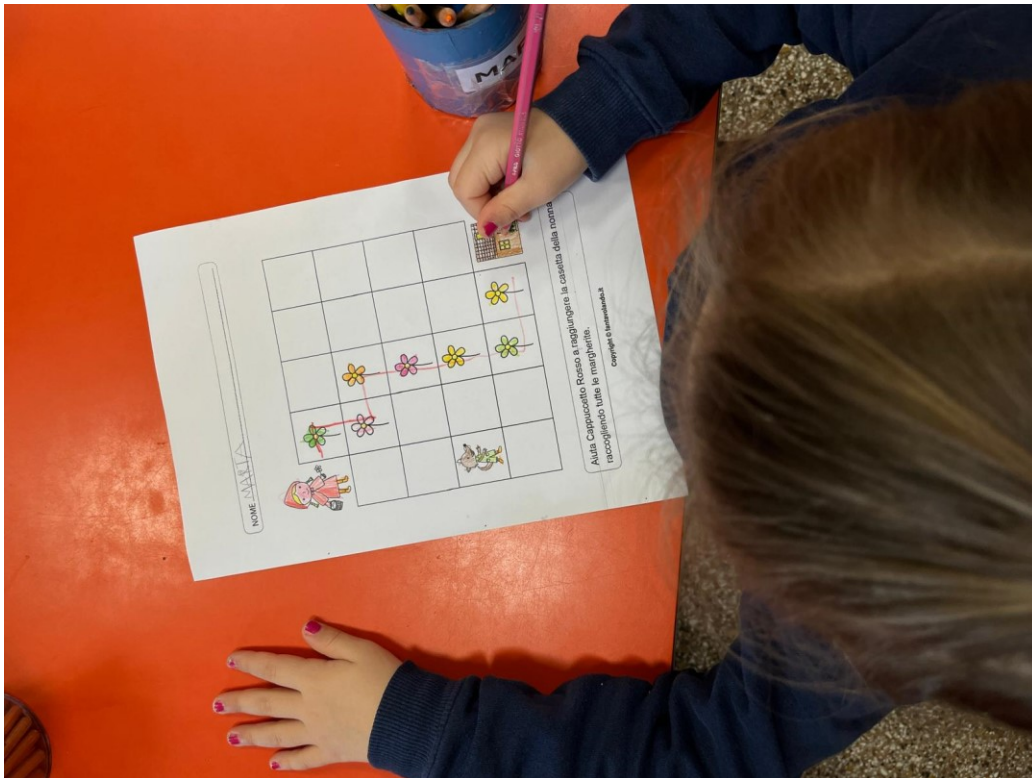


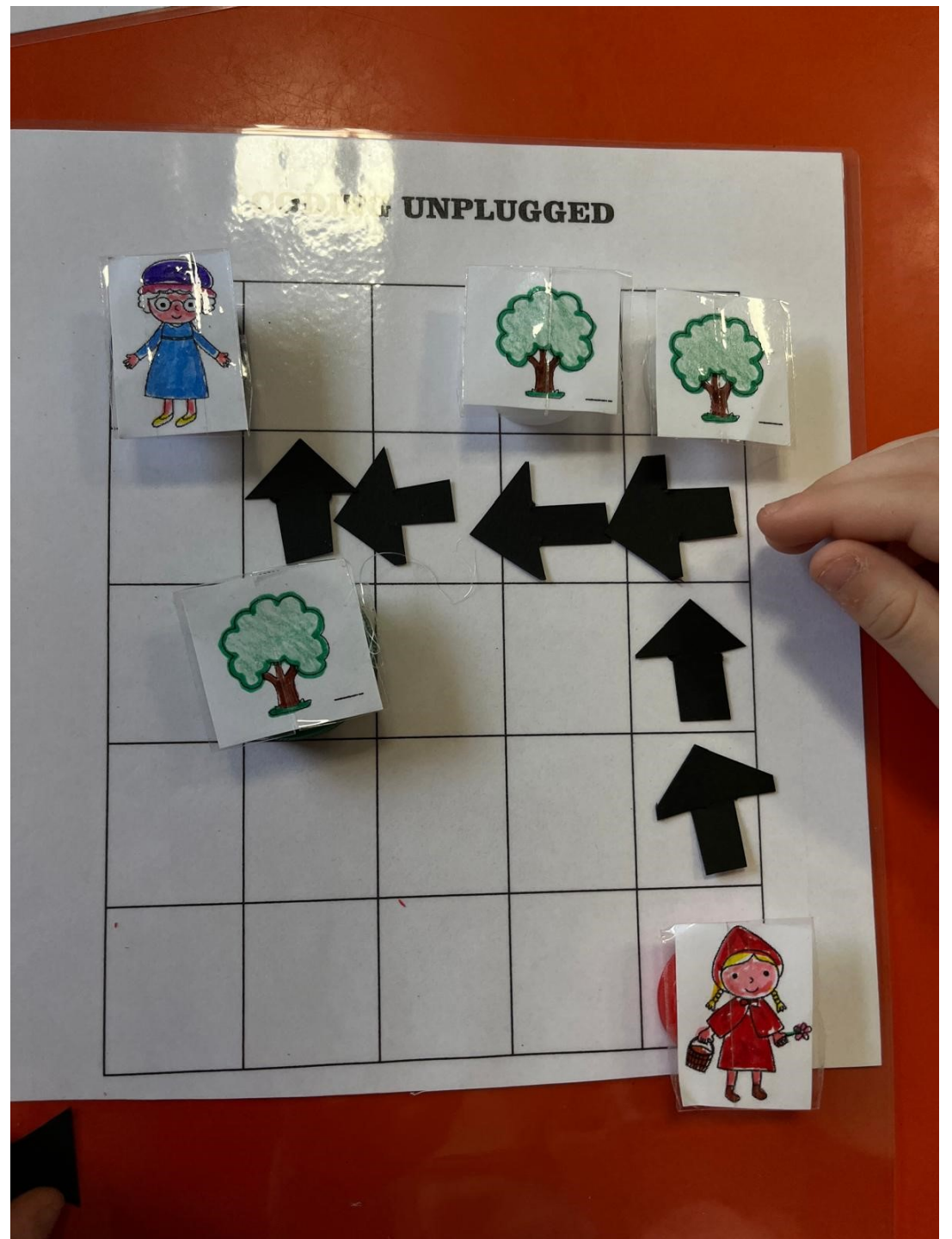


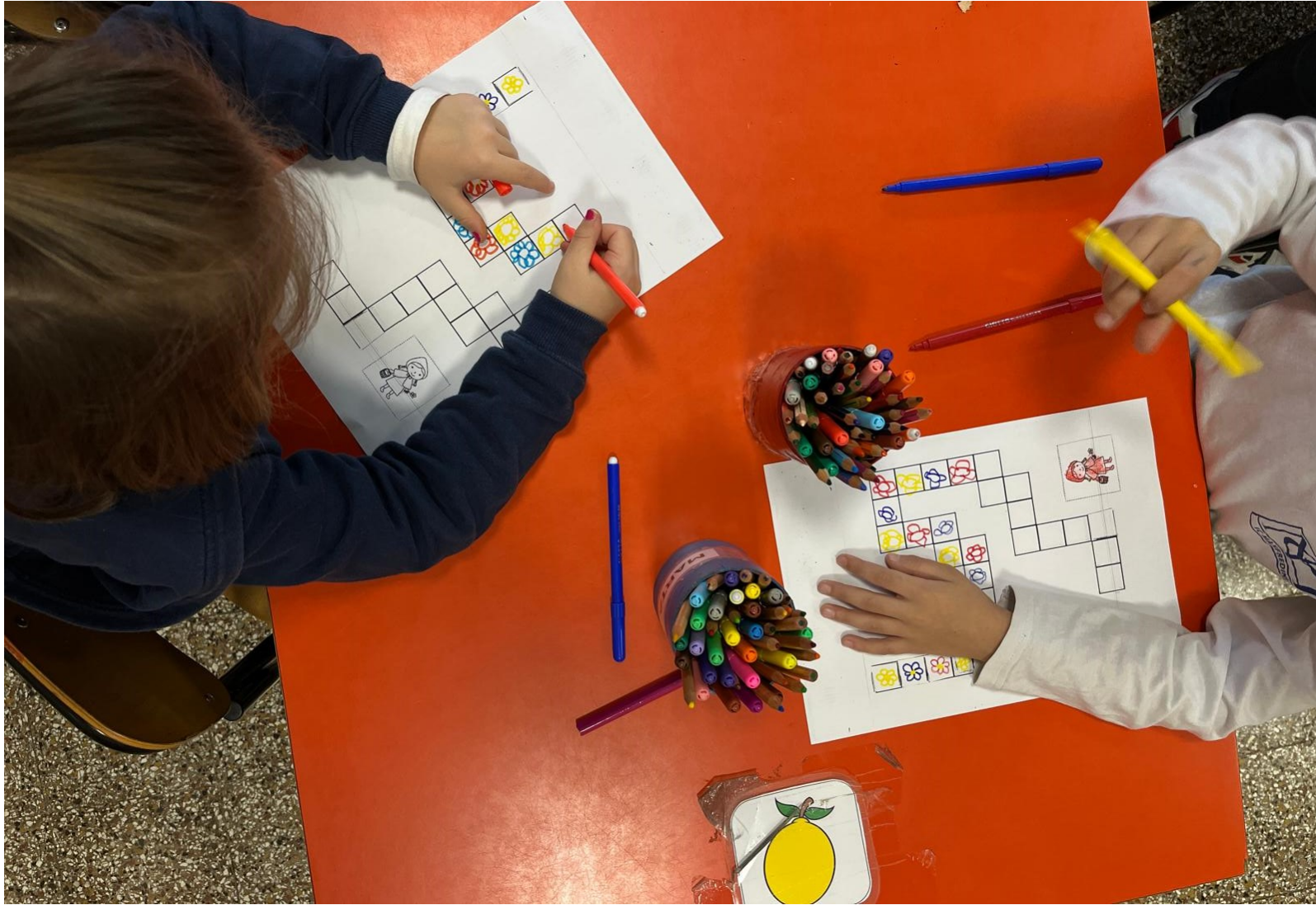
RIORDINIAMO LA STORIA IN SEQUENZE



REALIZZIAMO CODING UNPLUGGED







**PERCORSI
E
RITMI**

ATTIVITA' LOGICHE E DI COMPLETAMENTO

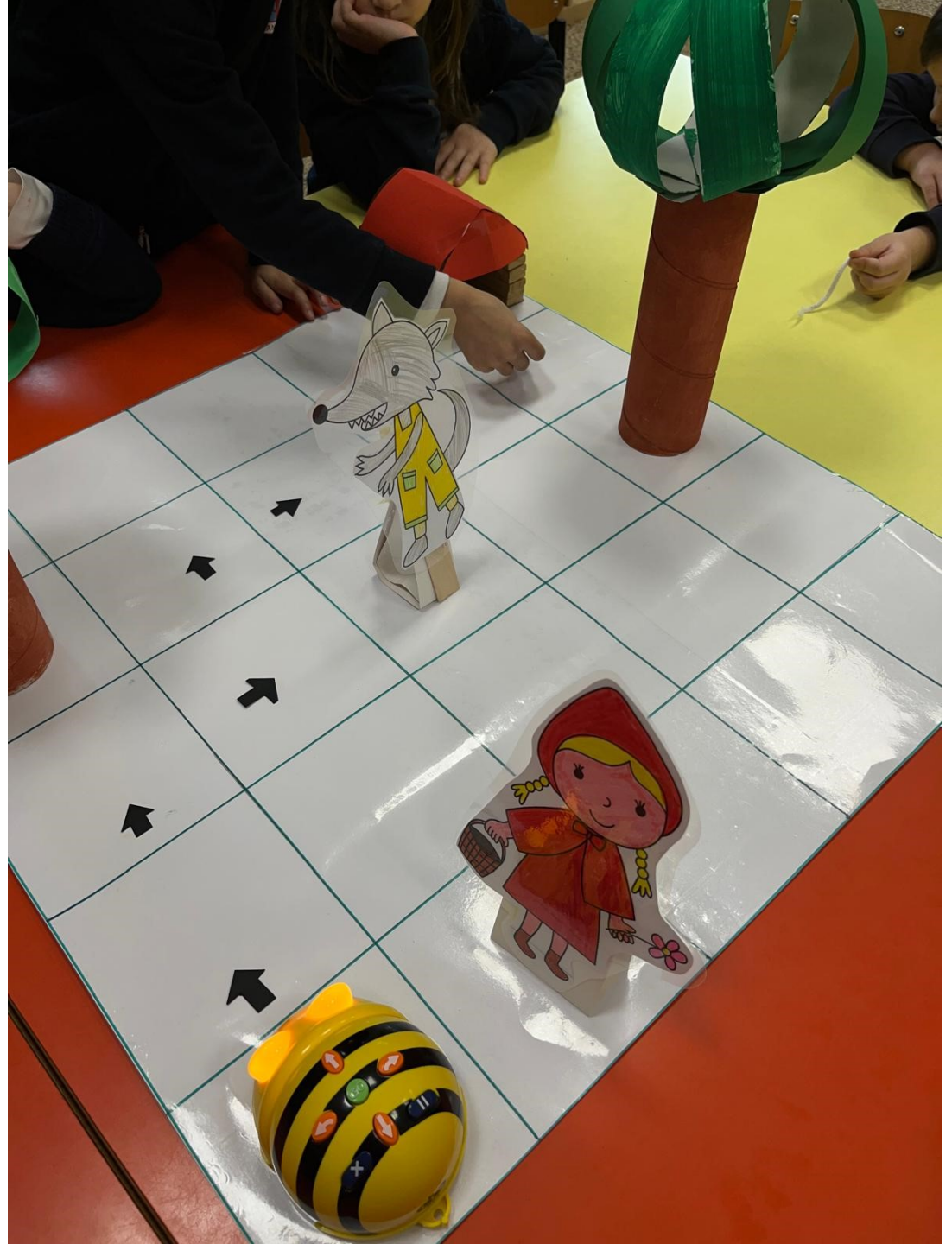


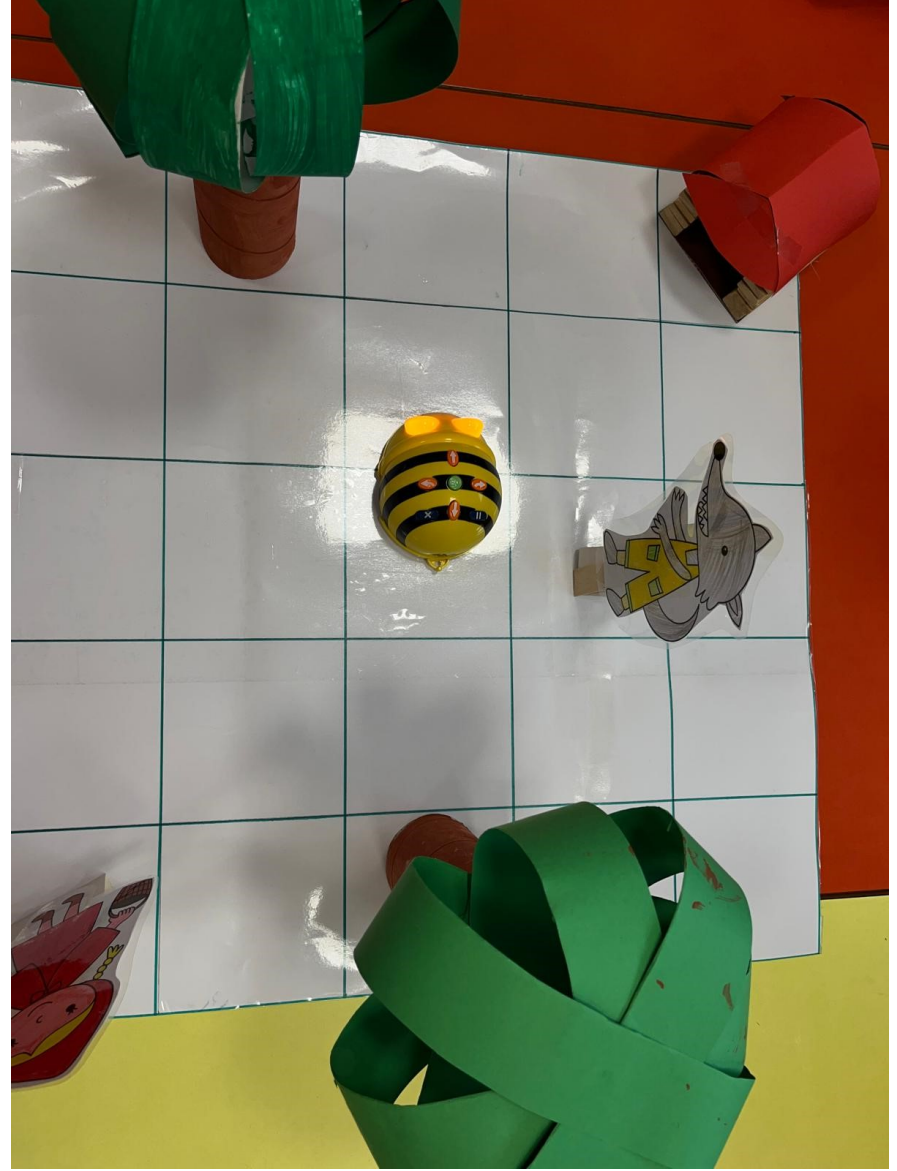
PIXEL ART CON CAPPUCETTO ROSSO



GIOCHIAMO CON BEE BOT

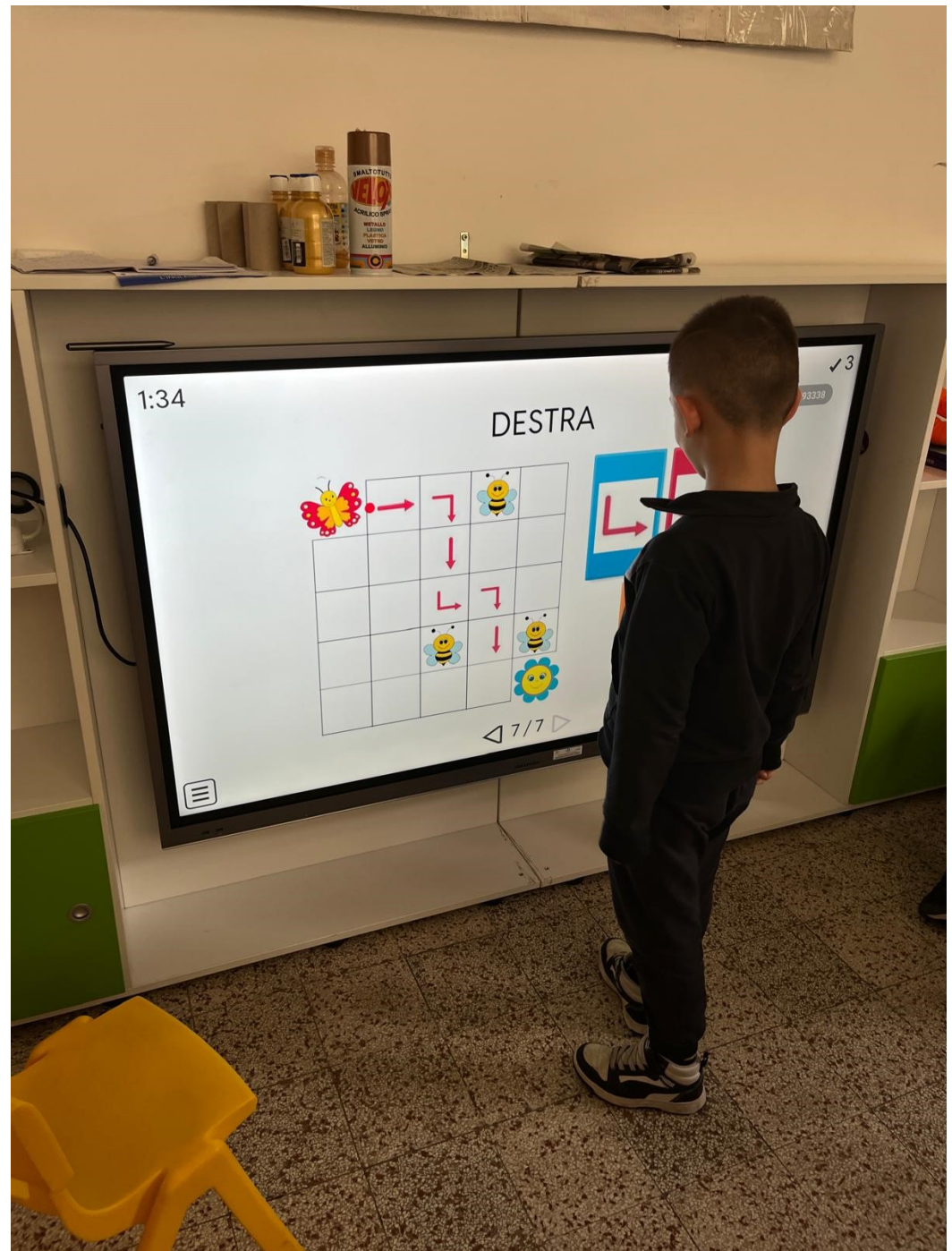






GIOCHI ALLA LAVAGNA INTERATTIVA

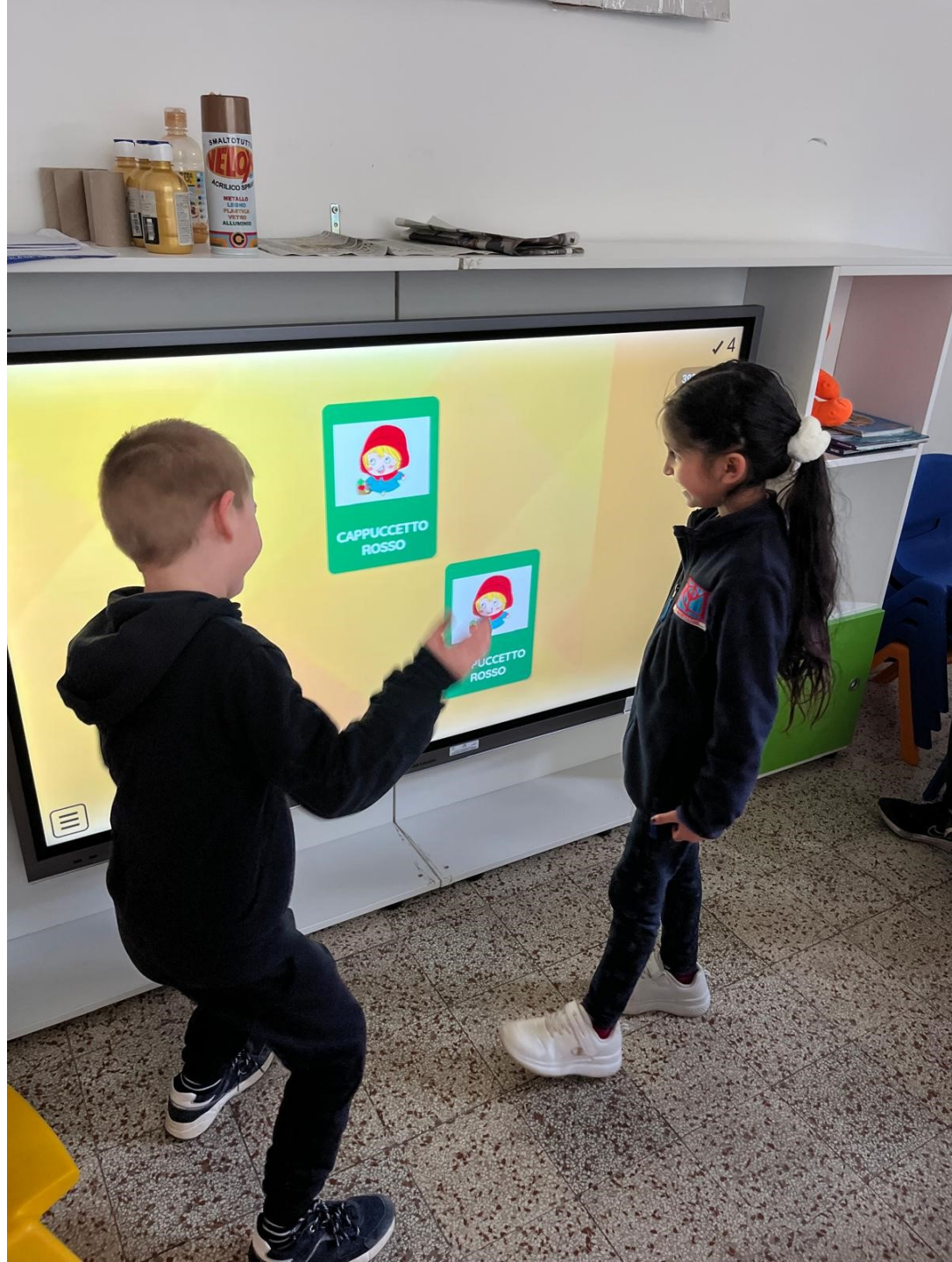














PER CONCLUDERE DRAMMATIZIAMO LA FAVOLA



