

## Proposta di avvio al coding da realizzare alla Scuola dell'Infanzia CON PEPE... VERSO IL CODING

### DESTINATARI

Bambini di 5 anni (gruppi di max n.15)

### COMPETENZE

Per il bambino, "imparare a programmare" è una capacità trasversale che concorre, insieme alle altre, al raggiungimento del traguardo della competenza digitale.

Saper tradurre idee in codice poi è espressione di creatività e di capacità di ragionamento, inoltre incentiva la responsabilizzazione e il ruolo attivo dell'individuo.

In particolare ci si prefigge di:

- sviluppare lo spirito collaborativo e cooperativo;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- saper programmare giocando (coding);
- saper risolvere problemi in modo creativo (problem solving);
- saper programmare insieme per raggiungere un obiettivo;
- saper tradurre idee in codice;
- saper attuare e simbolizzare una procedura.

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Per giocare a programmare, ecco una prima esperienza di coding... con Pepe come mediatore nel digitale.

Una filastrocca, di cui Pepe è protagonista, introduce i bambini all'attività ludica: il gioco richiede di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, di tradurle utilizzando un codice di riferimento e infine di renderle attive attraverso il gioco stesso.

I bambini sono così coinvolti in un'esperienza che stimola la loro curiosità e li rende protagonisti.

Infatti sta a loro "programmare" Pepe e guidarlo affinché riesca a raggiungere il traguardo: una bella fetta di formaggio, di cui è ovviamente ghiotto.

L'attività è stata proposta ai bambini di 5 anni delle Scuole dell'Infanzia dell'IC Ungaretti da M.Elisabetta Giordani, Chiara Beltramini e Mauro Sabella - Gruppo Editoriale Raffaello.

Questo è ovviamente un "assaggio" di programmazione creativa, nato in occasione della Europe Code Week 2016, dal quale partire per un percorso ludico nel digitale... anche nella scuola dei più piccoli.

### COSA OCCORRE

- Filastrocca
- Tappeto di tela plastificata cm 150 x 150 diviso in quadrati
- Pepe
- Ostacoli (n. 3 immagini plastificate di trappole per topolini)
- Frecce nere plastificate (n.10/15)
- Striscia di carta cm 45 x 100
- Scheda reticolo come il tappeto
- Matita



## FASI DI LAVORO

1. Prima dell'ingresso dei bambini, viene posizionato al centro dello spazio salone o palestra il grande tappeto con Pepe nella casella iniziale e il formaggio nella casella finale. Sul tappeto vengono appoggiati anche gli ostacoli, nella stessa posizione del reticolato sulla scheda cartacea messa successivamente a disposizione dei bambini;
2. I bambini vengono invitati a sedersi in cerchio attorno al tappeto e l'insegnante legge la filastrocca di Pepe, mimandola in alcuni passaggi e coinvolgendo in modo interattivo i piccoli ascoltatori.
3. A gruppi di tre per volta i bambini vengono invitati a giocare:
  - il primo bambino, che tiene in braccio Pepe, viene posizionato in piedi all'inizio del percorso e dovrà raggiungere il formaggio;
  - il secondo bambino guida il compagno e gli indica la strada da percorrere per arrivare al formaggio evitando gli ostacoli, le trappole; questi i comandi: passo avanti - passo indietro - passo a destra - passo a sinistra;
  - il terzo bambino, dopo che il compagno avrà fatto un passo, posiziona una freccia (allegata) nella direzione in cui si è spostato.
4. Una volta che il bambino è arrivato con Pepe al formaggio, s'invitano tutti i compagni ad osservare il percorso composto dalle frecce.
5. Dopo che tutti avranno giocato, viene consegnata a ciascun bambino una scheda (allegata) sulla quale dovrà essere riprodotto il percorso, disegnandolo all'interno del reticolo cartaceo.
6. Quindi, su una striscia di carta, a turno, i bambini posizionano le frecce del reticolato in orizzontale, creando la stringa e poi la ridisegnano nella parte inferiore della scheda.
7. Per condividere con i genitori l'esperienza fatta a scuola, durante la settimana del coding, verrà fatta portare a casa la scheda completa di filastrocca stampata sul retro

# FILASTROCCA

## *Pepe e il formaggio*

Ciao a tutti, sono Pepe il topolino  
e vi faccio un simpatico salutino.  
Amo stare vicino ad ogni bambino  
e non sto fermo neppure un momentino.

Mi piace tanto giocare, saltare e ballare  
e sono esperto anche a cantare ed ascoltare.  
Ma sapete a che cosa non so rinunciare?  
Ad una bella fetta di formaggio da rosicchiare.

Ora ho bisogno di te... di te... di te... mi vuoi aiutare?  
Alla fetta di formaggio voglio arrivare, mi dici tu come fare?  
Stai attento però, tutti gli ostacoli dovrai evitare...  
Ora abbracciami e da un compagno fatti guidare.

Vuoi sapere come si fa?  
Un passo avanti, indietro, a destra, a sinistra... così si fa!  
Se intanto metti la freccia e la stringa vai a completare,  
tutti insieme, divertendoci... impariamo a programmare!

M.Elisabetta Giordani



# CON PEPE... VERSO IL CODING

				
				
				
				
				



