

**Scuola dell'Infanzia Via Carrafo – Piattoni**  
**PNRR Coding e robotica per lo sviluppo del pensiero computazionale**  
**Sezione D, bambini di 5-6 anni**



**Tempi**

1	Sabato 25 gennaio 2025	09.00/12.00
2	Sabato 1 febbraio 2025	09.00/12.00
3	Sabato 8 febbraio 2025	09.00/12.00
4	Sabato 15 febbraio 2025	09.00/12.00
5	Sabato 22 febbraio 2025	09.00/12.00
6	Sabato 1 marzo 2025	09.00/11.00
7	Mercoledì 12 marzo 2025	16.00/18.00

**Aspetti di competenza**

- Vivere attraverso il corpo tutto ciò che riguarda la spazialità
- Attivare e padroneggiare semplici processi di autoapprendimento di base
- Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso il codice grafico: dalle forme ai numeri da 0 a 10
- Mettere in pratica capacità di osservazione, ideazione, confronto, collaborazione e progettazione
- Apprendere procedendo per tentativi, errori e soluzioni
- Utilizzare il robot DOC Clementoni per il coding unplugged
- Utilizzare la Lim e tablet per il coding digitale

## Soluzioni organizzative – Spazi e materiali – Attività

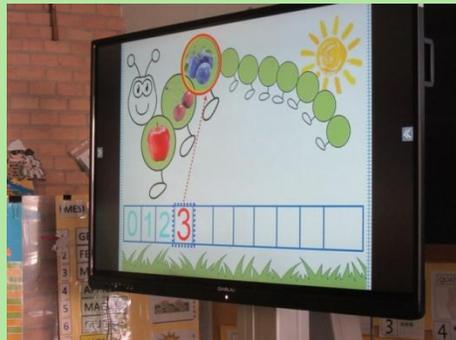
1

Attività motoria per vivere ludicamente attraverso il corpo tutto ciò che riguarda la spazialità. Gioco motorio di grande gruppo: imitazione andature di animali su base musicale (camminare, correre, saltare, strisciare, passi piccoli/lunghi - lento/veloce) rispettando i codici delle frecce avanti, indietro e ruotare a DX. Attività grafica: stampa della mano DX, tracciati individuali delle frecce.



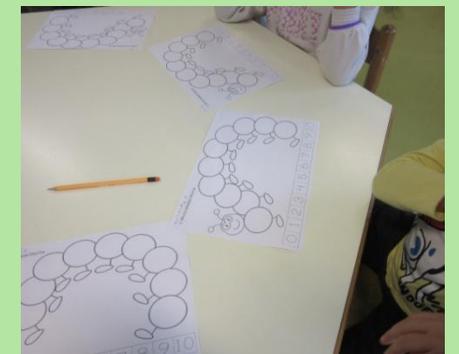
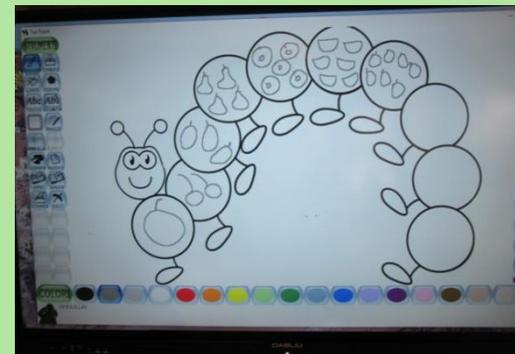
## 2

Attività motoria per vivere ludicamente attraverso il corpo tutto ciò che riguarda la spazialità. Gioco motorio di gruppo: introduzione ruotare a SX. Ascolto/visione della storia **“Il Bruco MangiaFrutta”** con i numeri da 0 a dieci. Con cerchi, numeri e figure realizzazione di un bruco gigante nel salone. Sperimentazione di percorsi da effettuare nei cerchi del bruco utilizzando le frecce di movimento realizzate. Attività grafica: stampa della mano SX, tracciati individuali delle frecce.



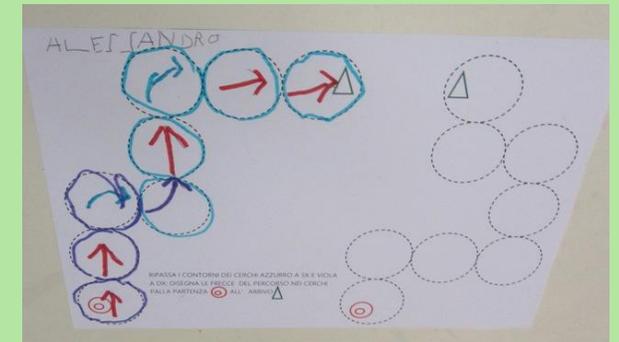
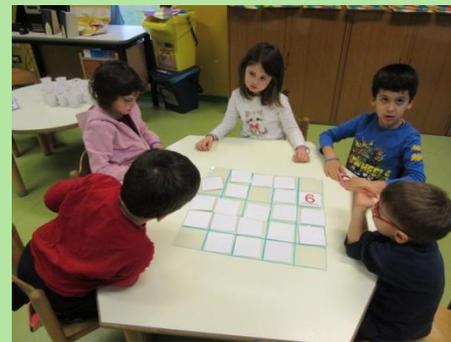
### 3

I bambini divisi in piccoli gruppi (3 gruppi da 6) sperimentano il coding unplugged con percorsi lineari nei cerchi ed utilizzo delle frecce con indicazione di partenza (VIA) ed arrivo, utilizzando anche la narrazione del Bruco MangiaFrutta. Esecuzione di attività individuale al tavolo: utilizzo di schede con schemi lineari di percorsi a caselle in cui individuare l'azione con tappi nei quali sono indicate le frecce. Attività grafica: campitura di Bruco MangiaFrutta con indicazioni di numeri e quantità.



#### 4

A richiesta dei bambini si ripete l'esperienza motoria delle andature e della spazialità. Sperimentazione a piccolo gruppo (6 gruppi da 3) del coding unplugged con utilizzo di grandi griglie a terra (tabella di 7x6 riquadri di 28x28 cm) con indicazioni di numeri ed immagini da 0 a 10 della storia Bruco MangiaFrutta. Attività ludica al tavolo a piccolo gruppo ed individuale con schemi di percorso, associazione numero/quantità, memory a tema, attività grafica di compilazione griglie di percorso con disegno frecce.



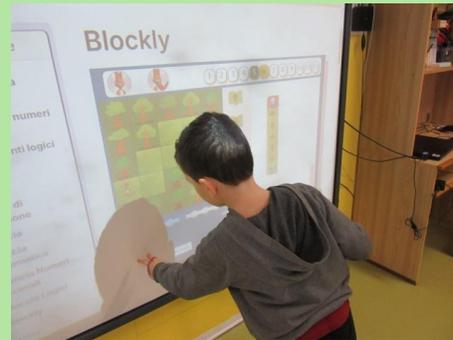
## 5

Primo approccio al robot Sapientino DOC Clementoni: dopo aver fatto pratica dell'esperienza motoria, al corpo si sostituisce il Robot con utilizzo di tappeti costruiti dal docente in base ai contenuti della storia Bruco MangiaFrutta. Il robot può essere programmato per eseguire percorsi in base alle traiettorie richieste dalle carte gioco, per sviluppare senso logico e risolvere i primi problemi.



6/7

Pratica del robot Sapientino DOC a piccoli gruppi. Il coding diventa digitale con l'utilizzo dell'emulatore online Bee-Bot, delle piattaforme Blockly e Code.org. I bambini individualmente, in coppia o piccolo gruppo usufruiscono della LIM e dei tablet per eseguire gli esercizi di Coding proposti.



## Valutazione

L'esperienza è stata densa di attività ed i bambini hanno manifestato grande curiosità e desiderio di sperimentare. In tutte le attività svolte, da quelle motorie a quelle grafiche, i bambini sono stati sempre stimolati alla pratica del pensiero computazionale: apprendere procedendo un passo alla volta per tentativi, errori e soluzioni.

Si muovono con sicurezza in base alle indicazioni delle frecce. Contano da 0 a 10 ed associano il simbolo numerico alla quantità corretta.

Hanno prediletto l'attività motoria nella quale si sono divertiti molto, nel contempo hanno manifestato spesso il desiderio di utilizzare il Robot. Quando hanno iniziato ad utilizzarlo hanno preso consapevolezza che non è così facile programmarlo se non un passo alla volta ed hanno messo in pratica e sviluppato la capacità di osservazione e soluzione.

Il passaggio dall'unplugged al digitale è stato naturale ed molto apprezzato dai bambini.

Sarebbe auspicabile continuarne l'utilizzo nell'attività ludica quotidiana della sezione per consolidare l'attività del coding anche digitale e raggiungere una competenza adeguata.

Docente Esperto: Filipponi Patrizia

Docente Tutor: Firmani Annalisa