

CODICANDO! FACCIAMO CODING GIOCANDO

CODEWEEK (dal 7 al 22 Ottobre 2017) - 17 OTTOBRE 2017:

Un evento mondiale, al quale la scuola dell'infanzia "Don Milani" ha partecipato, con un lavoro di intersezione coinvolgendo tutti i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia.

Insieme abbiamo partecipato alla CodeWeek4All, una challenge tra i 14.000 partecipanti in Italia!

Facciamo tutti insieme la Codeweek Dance, facciamo finta di essere robot, giochiamo con Blue Bot e con un robot speciale che raccoglie le monetine e infine giochiamo con tabellone e carte del gioco Cody Roby:



LABORATORIO CODING (8 INCONTRI)

INCONTRO 1 – 24 OTTOBRE 2017

Facciamo un cerchio, diciamo i nostri nomi e parliamo dell'importanza del cerchio.

Dialoghiamo sul linguaggio delle cose. Immaginiamo che gli oggetti che abbiamo intorno potessero diventare robot e fare qualcosa...cosa vorremmo che facessero?

IL LINGUAGGIO DELLE COSE

Enea: "Un robot che ti riordina la camera"

Daniel: "Una macchina che va da sola"

Vincenzo: "Una bicicletta robot"

Matteo (sez. 1): "Un robot che mi dà da mangiare"

Gemma: "Una lampada che si accende da sola"

Moslim: "Mostro robot"

Christian: "Una macchina giocattolo che va da sola"

Raffaele: "Un letto a movimenti"

Alice: "Una lampada che si accende da sola"

Samuele (sez. 1): "Un camion che si monta da solo"

Guglielmo (sez. 2): "Un robot telecomandato che cuoce la pasta che voglio"

Eddy: "Un robot che legge un libro"

Hayman: "Un robot che giocasse con me o prendesse un libro"

Matteo (sez. 2): "Un'auto che va da sola"

Aurora: "Vorrei che la mia mamma, non un robot, mi portasse al parco giochi"

Elena: "Vorrei un pennarello che disegna da solo"

Sofia (sez. 2): “Un robot che mi porta al parco”
Matilde: “Vorrei un libro che si legge da solo una favola quando vado a letto”
Eleonora: “Una bambola che scivola da sola nello scivolo”
Margherita (sez. 4): “Una cucina che quando voglio io mi prepara quello che voglio”
Giacomo: “Vorrei che il mio letto venisse da me da solo”
Gabriele: “Vorrei un libro che si legge da solo”
Alessandro: “Un robot che mi legge il libro della savana”
Roberto: “Un castello finto e un ladro finto che finisce in galera dove le porte si aprono da sole”
Ilaria: “Vorrei che si cucinasse la piadina da sola”
Martina (sez. 4): “Vorrei qualcuno che mi desse la buona notte”
Beatrice (sez. 4): “Una torcia che si muove da sola”
Noemi: “Il sacco che si muove da solo e che mette dentro le coperte”
Licia: “I miei occhiali che camminano da soli”
Gregorio: “I giochi che vanno da tutte le parti con me”
Giovanni: “Un robot che fa tutto quello che non mi va”
Adam: “Un robot che raccoglie un soldo”
Margherita (sez. 2): “Un pettine che pettina da solo”
Marta: “Una bambola che cammina”
Luca S. (sez. 2): “Un robot che pulisce la casa”
Lorenzo C. (sez. 2): “I lego che si uniscono da soli”
Tommaso: “I giochi che si muovono da soli”
Guglielmo (sez. 4): “Vorrei che le scarpe si allacciassero da sole”
Lorenzo (sez. 4): “I miei libri si muovono da soli e vengono da me”
Andrea: “Un robot che riordinasse i giochi”
Sofia (sez. 4): “I miei giochi che vengono con me”
Mattia: “Un carro armato che va da solo”
Gianluca: “Una moto che va da sola”
Arsja: “Un libro che si legge”
Stella: “Un colore che colora da solo”
Gioele: “Un gioco che va da solo”
Lorenzo T. (sez. 2): “Una macchina che va da sola”
Luca O. (sez. 2): “Una macchina che ti porta tutto”
Sebastian: “Il joystick che va da solo”
Arman: “Una macchina”
Arianna: “Vorrei una bambola che cammina”
Riccardo: “Un robot che legge un libro”
Amedeo: “Un robot”
Francesco: “Una macchina che va da sola”
Davide: “Un gioco di società che gioca con te”
Marco: “Un pennarello che scrive da solo”
Adele: “Un libro che ascolti e lui parla”
Mirko: “Un libro che parla”

Facciamo finta di essere robot, abbiamo un braccialetto rosso per indicare la destra e uno giallo per indicare la sinistra.

Troviamo gli strumenti musicali sul nostro tabellone e, dopo averli raccolti, attraverso un percorso, utilizzando le carte (verde=avanti, giallo=sinistra e rosso=destra), li suoniamo e facciamo un concerto!

Utilizziamo i cerchi (degli stessi colori delle carte) per tornare in classe, sempre imitando i nostri amici robot!



INCONTRO 2 – 31 OTTOBRE 2017

Facciamo pixel art: realizziamo disegni con righe di codice (un albero autunnale con foglie secche e una zucca).

Ripassiamo alcuni percorsi sul nostro tabellone imitando i robot. Questa volta siamo api robot e dobbiamo raccogliere nettare dai fiori di diversi colori e recarci nella nostra arnia senza cadere nelle ragnatele (trappole).

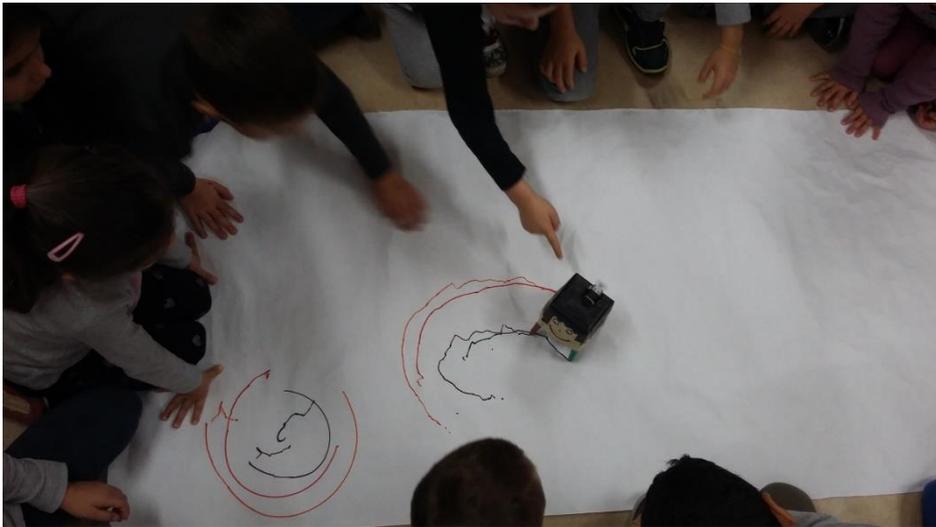


INCONTRO 3 – 7 NOVEMBRE 2017

Giochiamo con piccole scacchiere, robot e pedine.

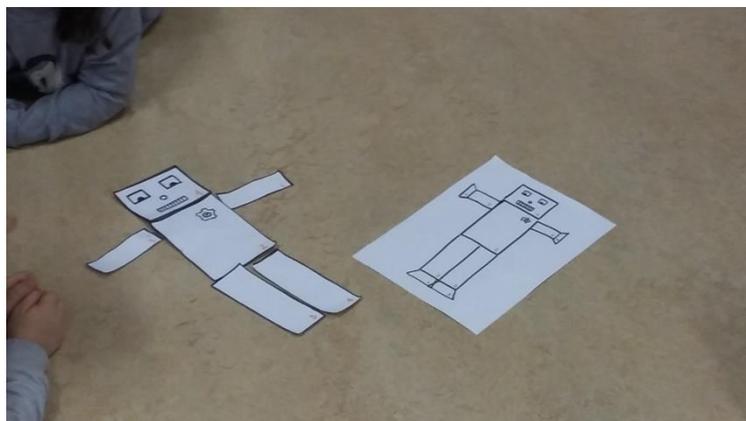
Continuiamo sempre ad esercitarci con il nostro tabellone e il gioco di Cody Roby con protagonisti bambini che interpretano i robot e altri che li guidano con le istruzioni (linee di codice).

Ci divertiamo con un piccolo robot realizzato con materiali di recupero per uno splendido scribbling autunnale!



INCONTRO 4 – 14 NOVEMBRE 2017

Utilizziamo veri e propri robot: giochiamo con la Bee Bot che percorre la strada che ogni bambino decide di farle percorrere nel suo tabellone di gioco (il bambino può procedere passo dopo passo oppure studiare inizialmente quale percorso far fare all'ape e dare tutti i comandi in una volta per poi farla partire). Durante il percorso l'ape robot deve raccogliere i pezzi da 1 a 10 e i bambini ricompongono e uniscono i pezzi: ecco cosa è venuto fuori...un robot!



INCONTRO 5 – 21 NOVEMBRE 2017

Giochiamo con la nostra amica ape: deve raccogliere il nettare da alcuni fiori di diverso colore e recarsi nella sua arnia.

Affrontiamo alcuni concetti molto complessi: cosa è un algoritmo, valutiamo strade più corte e più lunghe e il “bug”, ovvero l’errore in informatica ... sbagliando e correggendosi si impara!



INCONTRO 6 – 28 NOVEMBRE 2017

Giochiamo con il nostro tabellone per comprendere alcuni comandi sempre più difficili come la ripetizione, fino a..., se..., compiendo un percorso a forma di quadrato.

Dopo aver letto la storia “A caccia dell’orso” percorriamo la strada dei protagonisti compiendo un percorso a forma di quadrato...



INCONTRO 7 – 5 DICEMBRE 2017

Dress code: anche vestirci e svestirci è un algoritmo: facciamo coding con un puppet di cartoncino da vestire e svestire a seconda della stagione e di altri comandi decisi dai bambini. Continuiamo sempre a giocare con Cody Roby e le carte.



INCONTRO 8 – 12 DICEMBRE 2017

Con 5 api Blue Bot e Bee Bot e più tabelloni giochiamo programmando i loro spostamenti: a caccia di fiori, rincorse, gare!!!

