

# IMPARARE AD IMPARARE: IL GIOCO DEI LINGUAGGI

Progetto PON scuola dell'infanzia

Maghenzani Daniele

Si tratta di un insieme di attività legate al pensiero computazionale e alle materie scientifiche, con particolare attenzione all'esplorazione spaziale.

Diversi spunti per rendere le ore di lezione interattive e divertenti, utilizzando diverse risorse, dalla mascotte dell'Education Office dell'ESA a Ozobot.

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Scuola Primaria

## DISCIPLINE COINVOLTE

- Informatica
- Scienze
- Matematica

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenza digitale;
- Saper collaborare in gruppo;
- Saper classificare;
- Utilizzare il pensiero computazionale;
- Autovalutazione individuale;
- Competenze di Coding.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 1**

**DURATA:** 2h

**RISORSE:** Video presentazione Paxi, materiale di cancelleria.

## AZIONI:

- Il primo giorno di attività prevede la presentazione del lavoro ai bambini introducendo loro la figura di Paxi, la mascotte dell'Education Office dell'ESA.
- Dopo la presentazione bambine e bambini vengono introdotti al mondo del «Coding» iniziando a codificare, e quindi «smontare», azioni comuni come mangiare e camminare.

**OBIETTIVI:** Progettazione dell'attività e introduzione al Coding.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 3**

**DURATA:** 2h

**RISORSE:** Materiale di cancelleria, bicchieri, piatti, biglia di vetro, scotch.

## AZIONI:

- Nel terzo giorno di attività si continua l'approfondimento dell'importanza degli ordini, con attività come «metti in fila i bicchieri chiave» e «il girapiatto».
- Bambine e bambini ascoltando il docente devono mettere in sequenza i bicchieri per riprodurre il comando dato dall'insegnante.
- Nell'attività «girapiatto» ogni alunno costruisce un percorso sul quale dovrà far muovere una biglia rispettando i comandi dati dall'insegnante.

**OBIETTIVI:** Approfondimento dei comandi, utili alle attività di Coding.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 4**

**DURATA:** 2h

**RISORSE:** Pasta di sale

## AZIONI:

- L'insegnante traccia con i pennarelli linee di diversi colori in diverse direzioni su un cartellone appeso alla parete.
- Ogni bambino ha a disposizione della pasta modellabile degli stessi colori dei pennarelli con la quale dovrà modellare tanti serpentelli per riprodurre lo stesso codice disegnato dall'insegnante.
- Una volta seguito correttamente il comando della maestra i ruoli si possono invertire: i bambini diventano programmatori e i propri compagni dovranno rimodellare i loro comandi.

**OBIETTIVI:** Approfondimento dei comandi, utili alle attività di Coding con l'attività «serpentelli di pasta di sale».

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 5**

**DURATA:** 2h

**RISORSE:** Materiale di Cancelleria, Beebot

## AZIONI:

- La classe deve condurre l'ape al proprio alveare costruendo il percorso giusto.
- Bambine e bambini costruiscono le carte direzionali che serviranno per dare all'ape i comandi verbali necessari per raggiungere il proprio alveare.
- Dall'attività unplugged, bambine e bambini giocheranno e si metteranno alla prova impostando comandi verbali utilizzati su Beebot.

**OBIETTIVI:** Progettazione, Ipotizzare codice di risoluzione attraverso il disegno, Programmare, Sperimentare.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 6**

**DURATA:** 3 giorni

**RISORSE:** Materiale di Cancelleria, Ozobot

## AZIONI:

Dopo le attività di introduzione ed esercitazione dei comandi e dei codici colore, bambine e bambini mettono in pratica quanto appreso con l'utilizzo di Ozobot e del software [ozoblocky](#).  
Costruiscono così i percorsi e su questi faranno muovere il piccolo robottino, il tutto verrà legato al tema dello spazio e alla storia di Praxi.

## OBIETTIVI:

Progettazione, Storia di Ozobot, Presentazione della simbologia, Disegni con codici vuoti da colorare, Sperimentazione, Attività di rinforzo per Ozobot, Disegni e percorsi inventati dagli allievi, Coding Programmare con la LIM: Ozoblockly.com

## CONSIGLI

Paxi:

<https://www.youtube.com/watch?v=gKQYsjr4fis>

Ozobot:

<https://ozobot.com/create/ozoblockly>

<https://ozoblockly.com/editor?lang=en&robot=bit&mode=1>

Approfondimento sui comandi:

<https://www.youtube.com/watch?v=leBEFaVHlIE>

[https://www.youtube.com/watch?v=U3TsVz\\_pJf4](https://www.youtube.com/watch?v=U3TsVz_pJf4)



## LICENZA

- [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

