



**CODING**

**CON**

**CAPPUCETTO  
ROSSO**

**SCUOLA DELL'INFANZIA GIOVANNI DE WICH  
LOCATE VARESINO  
A.S. 2024-2025**

**CODING** significa programmazione informatica.

Inserire l'ora del coding nella scuola dell'infanzia potrebbe sembrare una sfida di alto livello, in effetti è così!

Il coding è una sfida, una sfida alla ricerca, una sfida alla programmazione, una sfida alla motivazione e alla crescita dell'individuo.

I bambini nascono nel mondo digitale, fin da piccoli vengono a contatto con strumenti tecnologici smartphone, iPad, iPhone, tablet

ma sono sempre soggetti passivi.

Il coding offre ai bambini la possibilità di diventare dei soggetti attivi della tecnologia.

Giocando, i bambini imparano a programmare e a sviluppare il “pensiero computazionale”, ossia l'insieme di tutti i processi che vengono attivati per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo.

utilizzando sia strumenti tecnologici, ma anche attività Unplugged, cioè svolte senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.

Questo progetto di coding unplugged ha lo scopo di introdurre i bambini grandi e mezzani delle quattro sezioni al pensiero computazionale.

Attraverso semplici passi, si intende sviluppare l'abilità di risolvere problemi senza l'utilizzo del computer.

L'attività si prefigge lo scopo di:  
migliorare la percezione spaziale, stimolare e porre in atto strategie per arrivare alla soluzione,  
ipotizzare un percorso, dare istruzioni, sviluppare il ragionamento logico.

### **TEMPI:**

da gennaio a maggio 1 incontro a settimana

### **DESTINATARI:**

bambini grandi e mezzani delle quattro sezioni

### **SPAZI:**

Aula, palestra...

### **MATERIALI**

- Cerchi e tappeti.
- Immagini plastificate rappresentanti i personaggi della storia di Cappuccetto rosso.
- Tessere plastificate rappresentanti fasi della storia di Cappuccetto rosso.  
Percorsi con frecce
  - Tessere plastificate CodyFeet e cody roby
    - Bracciali CodyFeet. e cody roby
  - Sagoma cartonata di Cappuccetto rosso.
    - Robot

## OBIETTIVI E FINALITÀ

- Stimolare il pensiero computazionale;
  - sviluppare la percezione spaziale;
  - Sviluppare attività mnestiche
- Sviluppare attenzione, concentrazione, motivazione pensiero creativo
  - Riconoscere la funzione di simboli
  - 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 un robot educativo
  - Sperimentare il lavoro di gruppo per un fine comune

## 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.

**La conoscenza del mondo:** il bambino si interessa a piccoli strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

## **METODOLOGIA**

Il percorso sarà suddiviso in quattro fasi

### **PRIMA FASE**

La prima fase del progetto sarà finalizzata al riconoscere la destra e la sinistra attraverso:

esercizi con riferimenti visivi come braccialetti.

CONOSCERE LE TESSERE coodyfeet... eseguire BREVI PERCORSI

PARTENZA

VADO DRITTO

GIRO A DESTRA

GIRO A SINISTRA

ARRIVO

### **SECONDA FASE**

Ascolto del racconto "CAPPUCETTO ROSSO"

Conversazione guidata e rielaborazione

Preparazione dei personaggi e degli ambienti della storia

### **TERZA FASE**

Nella terza fase del progetto saranno organizzati giochi e percorsi a pavimento per rafforzare l'acquisizione della lateralità:

Programmiamo ed eseguiamo il percorso di cappuccetto rosso sulla scacchiera

A turno i bambini coinvolti saranno:

PROGRAMMATORI ed ESCUTORI.

Il bambino programmatore darà le indicazioni verbali o scriverà il codice attraverso l'utilizzo delle tessere coodyfeet che il bambino esecutore dovrà eseguire per raggiungere la fine del percorso.

### **QUARTA FASE**

Nell'ultima fase del percorso i bambini sperimenteranno il ruolo di programmatore facendo muovere nello spazio un robottino in grado di muoversi su un percorso in base ai programmi registrati:

AVANTI INDIETRO DESTRA SINISTRA