

CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING, DIVENTIAMO ESPLORATORI

COSA E' IL CODING?

Letteralmente **coding** significa «programmazione informatica» ed è una disciplina che ha come base il pensiero computazionale

CHE COS'E' IL PENSIERO COMPUTAZIONALE?

E' il processo mentale che sta alla base della formulazione di quesiti per la risoluzione di un problema e delle loro soluzioni.

Aiuta a sviluppare le abilità logiche e a risolvere i problemi in modo creativo ed efficiente. Il pensiero computazionale insegna

pensare in maniera algoritmica cioè a trovare una soluzione e a svilupparla e questo avviene con programmazione cioè con il coding. Il coding da ai bambini una

forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. La programmazione aiuta anche a sviluppare la creatività e la capacità di lavorare in gruppo cooperativo

la



la

Cos'è CODE WEEK EU?

E' la settimana europea della programmazione che si tiene dal 16 al 21 ottobre 2018, è gestita da volontari e appoggiata dalla Commissione Europea Young Advisors per l'Agenda Digitale Europea. Possono partecipare anche le scuole di tutti i livelli e gli insegnanti di tutte le materie.

In continuità con il progetto "Primi passi nel mondo del coding, della robotica e del tinkering" che ha impegnato i bambini durante l'anno scorso si è pensato di proporre in occasione di EUROPE CODE WEEK 2018 un'attività di Coding Unplugged cioè il coding senza computer.

CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING, DIVENTAMO ESPLORATORI

Nasce così, interamente ideato e realizzato dai bambini

**GIOCHIAMO
TIAMO ESPLO-
ding Unplug-
to a CODE WEEK**

Dopo aver imparato ad orientarsi dai bambini una degli ostacoli da giungere. E' stata ce e tutti i mate-sequenza: attrezzi coli, animali amici e ro. .



**CON IL CODING: DIVEN-
RATORI un'attività di Co-
con cui abbiamo partecipa-
EU 2018.**

to attraverso giochi e can- nello spazio, è stata ideata storia con un protagonista, superare e una meta da rag- realizzata la griglia, le frec- riali necessari a comporre la dell'esploratore/trice, osta- nemici e lo scrigno del tesoro.



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

INIZIAMO CON LE CANZONI MIMATE E CON I BRACCIALETTI
PER ORIENTARSI NELLO SPAZIO E RICONOSCERE DESTRA-
SINISTRA, AVANTI E INDIETRO



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

I BAMBINI INVENTANO LA STORIA, SI DECIDE IL COLORE DELLE
FRECCE, REALIZZIAMO INSIEME LA GRIGLIA IN SEZIONE E VEN-
GONO REALIZZATI I DISEGNI



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

LA STORIA INVENTATA DAI BAMBINI...

...un videogioco senza computer ...

L'esploratore e l'esploratrice partono da Budrio con una Jeep e vanno nella foresta alla ricerca di un tesoro. Partono con uno zaino con tutte le cose che servono: la mappa del tesoro, un cannocchiale, una bussola, un panino e una borraccia con l'acqua. Quando arrivano nella foresta scendono dalla jeep che è parcheggiata in un parcheggio dove non ci sono le strisce.

L'esploratore/trice va nella foresta a cercare un tesoro e incontra degli animali. Alcuni sono amici altri nemici:

ANIMALI AMICI: il gorilla e la scimmia

ANIMALI NEMICI: la tigre, il leopardo e il serpente

Nella foresta c'è una montagna molto alta, a punta e un lago con le farfalle. Il tesoro è tipo una grande scatola chiusa a chiave, come quella delle porte con dentro delle cose preziose come quelle delle nostre scatole dove mettiamo i tesori che raccogliamo in giardino e poi dei giocattoli, dei gioielli e dei soldi finti. Quando incontriamo gli animali amici li salutiamo li abbracciamo e possiamo proseguire, quando invece incontri un nemico ti fermi e vai da un'altra parte,

Le frecce le facciamo rossa per girare a destra, gialla per girare a sinistra (come i braccialetti), blu per andare indietro e rosa per andare avanti.

CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI



OGNI PERSONAG-
GIO ED OGGETTO
PRESENTE NELLA
STORIA, INVENTA-
TA DAI BAMBINI,
PRENDE FORMA E
DIVENTERA' UNO

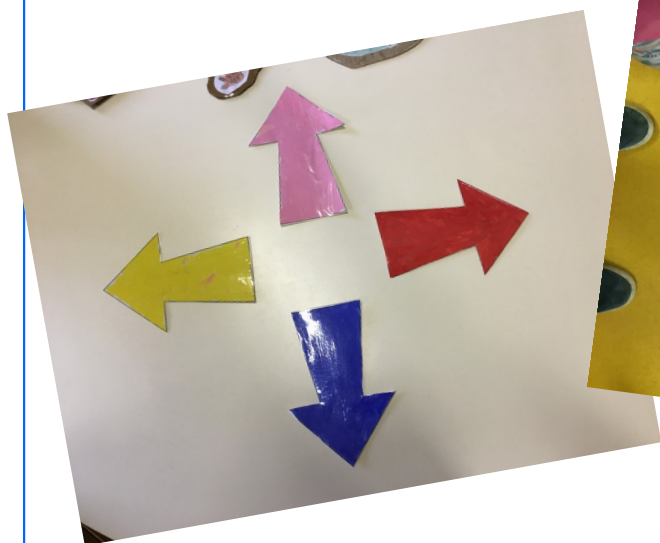
STRUMENTO DA UTILIZZARE
SULLA GRIGLIA REALIZZATA
IN SEZIONE



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

GLI OGGETTI E I PERSONAGGI REALIZZATI DEI BAMBINI

LE FRECCE



GLI "ATTREZZI" DELL'ESPLORATORE

LO SCRIGNO DEL TESORO



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

GLI OGGETTI E I PERSONAGGI REALIZZATI DAI BAMBINI



GLI ANIMALI AMICI

E QUELLI "NEMICI"



GLI OSTACOLI

CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI

SI PUO' INIZIARE A GIOCARE: SI POSIZIONANO SULLA GRIGLIA GLI OSTACOLI (MONTAGNA, LAGO DELLE FARFALLE, ANIMALI "NEMICI") E GLI ANIMALI AMICI CHE CONSENTONO UNA BREVE SOSTA MA NON COSTITUISCONO UN OSTACOLO. IL BAMBINO ESPLORATORE SCEGLIERA' NELLA SUA

"CASSETTA DEGLI ATTREZZI" CIO' CHE GLI SERVE PER INIZIARE IL VIAGGIO E, GUIDATO DA UN AMICO, DOVRA' ARRIVARE ALLO SCRIGNO DEL TESORO. I COMANDI SARANNO DATI A VOCE CON L'AIUTO DELLE FRECCHE CHE POSSONO ESSERE POSIZIONATE SULLA GRIGLIA



CodeWeek EU 2018 - GIOCHIAMO CON IL CODING DIVENTIAMO ESPLORATORI



A PICCOLO GRUPPO,
NELL'ANGOLO DEL CO-
DING IN SEZIONE

