

Ecco un possibile esempio di scheda didattica sul coding per bambini di scuola dell'infanzia:

Coding per bambini: le avventure del cagnolino Pixel

Obiettivi didattici:

- Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di risolvere problemi
- Imparare i concetti base della programmazione (sequenza, ripetizione, condizionale)
- Potenziare la coordinazione oculo-manuale e le capacità visuo-spaziali

Attività:

Il cagnolino Pixel deve raggiungere la sua cuccia, ma lungo il percorso incontra degli ostacoli. I bambini dovranno aiutarlo scrivendo una "ricetta", ovvero una sequenza di istruzioni da seguire (esempio: vai avanti, gira a destra, salta il sasso, gira ancora a destra). Poi potranno sperimentare insieme il percorso guidando un pupazzo o un personaggio sul tabellone.

Variante 1: Inserire nel percorso delle ripetizioni (torna indietro) e condizionali (se c'è il fiume, nuota. Altrimenti, vai avanti). I bambini dovranno scrivere le istruzioni corrispondenti.

Variante 2: Fornire ai bambini il codice senza eseguirlo sul tabellone. Chiedere loro di predire il percorso che Pixel seguirà e il punto in cui arriverà. Poi, eseguire il codice per vedere se le previsioni sono corrette.

Materiale:

- Un tabellone con il percorso di Pixel, ostacoli ed eventuale cuccia
- Pupazzi o altre miniature da spostare sul tabellone
- Fogli e penne/matite per scrivere le istruzioni
- Eventuale software di coding per bambini come ScratchJr o Blockly

Questa scheda può essere un primo approccio semplice e divertente al coding e alla logica computazionale per i bambini di scuola dell'infanzia. Incoraggiateli nell'ideare percorsi sempre più complessi e nel prevedere come Pixel li affronterà!