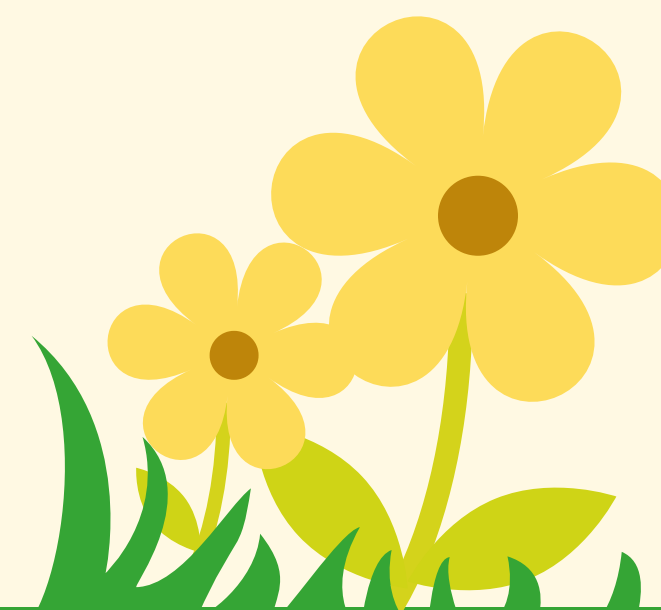
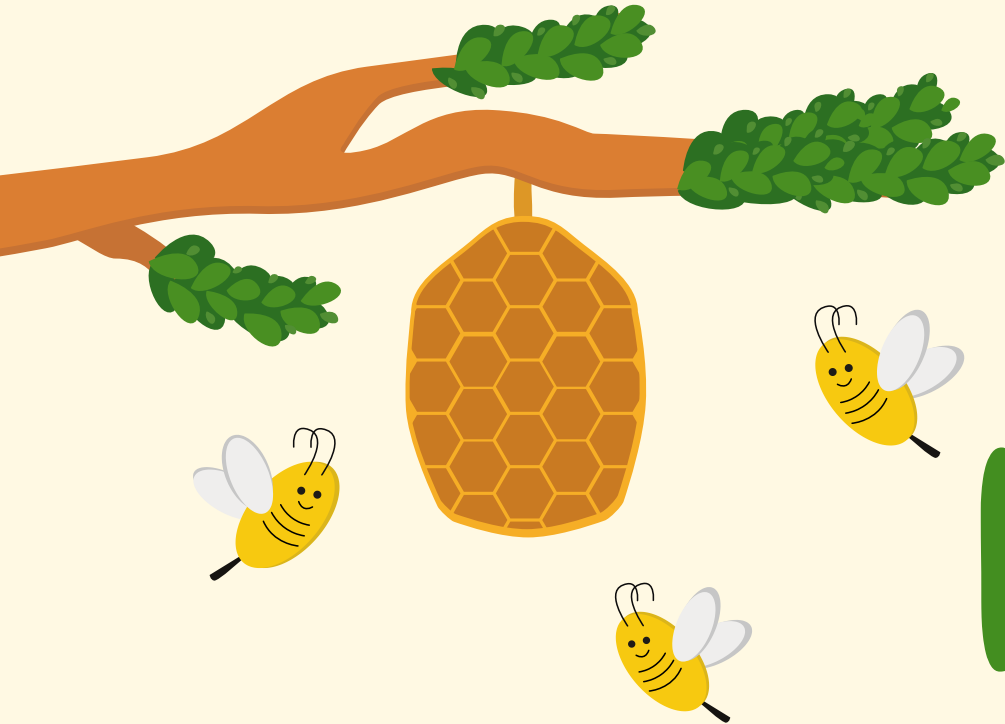


Impariamo a pensare giocando



Progetto gruppo grandi
anno scolastico 2025



INTRODUZIONE

PERCHE' USARE IL CODING A SCUOLA

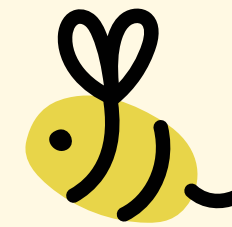
I bambini ritrovano nel robot un amico facile da usare che rinforza la loro capacità di muoversi nello spazio, li incuriosisce, crea condizioni per un apprendimento attivo, costruttivo e collaborativo e li aiuta a sviluppare in modo creativo diverse competenze e capacità.

**Il tutto attraverso attività divertenti,
grazie anche al dispositivo informatico
BEE-BOT.**

**Tutto parte dal gioco, soprattutto
l'apprendimento!**

**Le attività di coding mirano allo sviluppo
del pensiero computazionale**

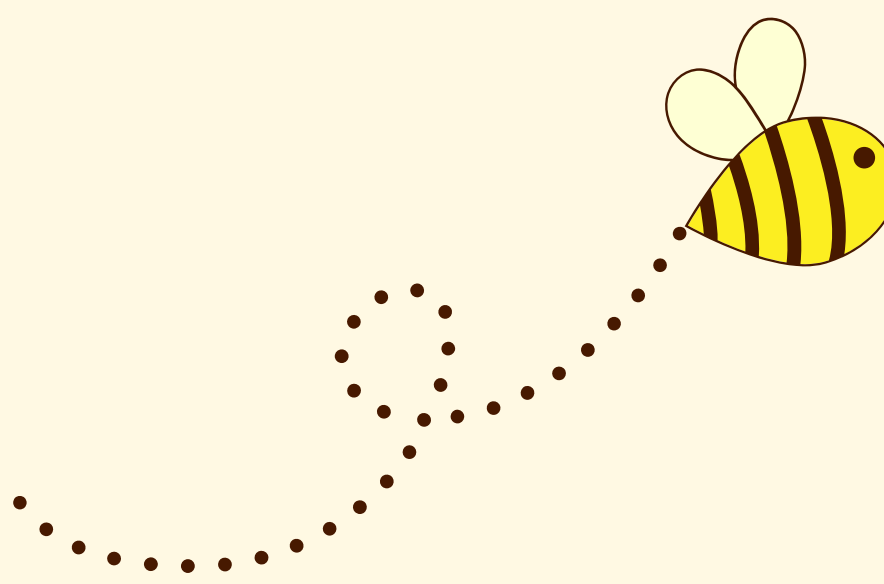
**Con il pensiero computazionale si
definiscono le procedure necessarie alla
risoluzione di un problema, che devono
essere attuate da un esecutore per
raggiungere degli obiettivi. Sono stati
coinvolti i bambini di cinque anni della
scuola Cabassina**



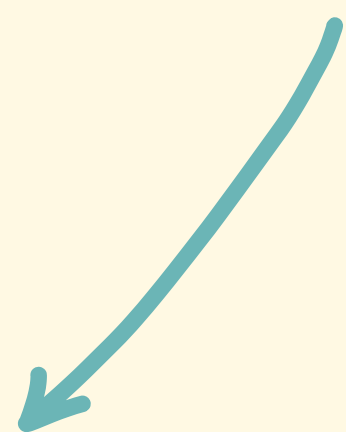
C'era una volta una piccola ape che amava volare fuori dal suo alveare alla ricerca di bellissimi fiori colorati sui quali posarsi per mangiare il nettare molto dolce che si trova dentro ai fiori. Questa piccola ape, qualche volta, non stava molto attenta a dove andava e così, senza accorgersene, un giorno finì contro un albero e si fece molto male a un'ala. Il dottore delle api le disse che per far guarire l'ala avrebbe dovuto evitare di volare per alcuni giorni e l'apetta fu molto triste quando sentì questa notizia. Stare dentro l'alveare, da sola, mentre le altre api andavano a cercare il nettare era molto noioso, così l'ape decise che avrebbe fatto una passeggiata camminando con le sue zampe.

A rapidi passi uscì fuori dall'alveare, scese lungo il tronco dell'albero e finalmente si trovò nel prato.

Cominciò a passeggiare fra i fili d'erba che però, visti da sotto, sembravano veramente molto alti. Molto presto l'ape si rese conto che il mondo visto dal basso era molto diverso rispetto a quello che vedeva dall'alto volando. I fili d'erba e i fiori erano così alti che non le permettevano più di vedere dove fosse l'albero del suo alveare e improvvisamente l'ape capì di essersi persa. Per fortuna lì vicino stava passando un bambino e così l'ape pensò di chiedergli una mano ma il bambino si spaventò quando vide un'ape che si avvicinava ai suoi piedi e fece un salto per allontanarsi. L'ape spiegò al bambino che si era persa e allora lui accettò di aiutarla ma, avendo paura del pungiglione, le disse che le avrebbe dato le indicazioni per arrivare all'alveare senza però prenderla in mano.



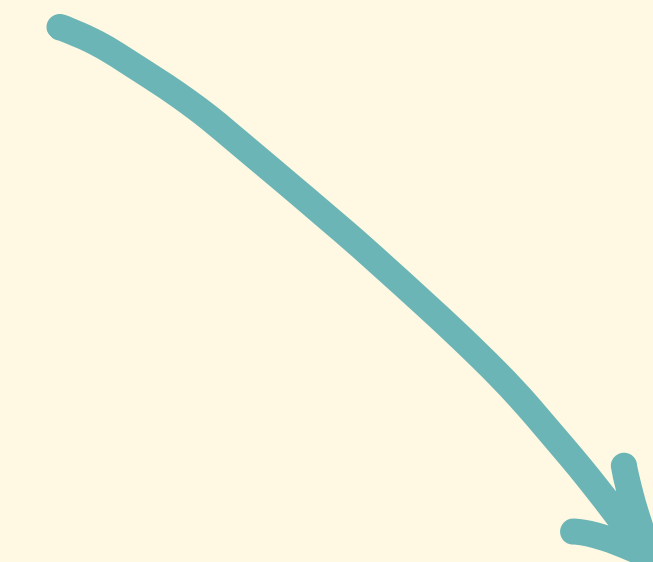
Dopo la lettura della storia poniamo ai bambini delle domande stimolo e con l'aiuto dello schermo touch i bambini hanno la possibilità di vedere nel dettaglio foto di api e alveari



Dove vivono le api?...
"sugli alberi dentro all'alveare"

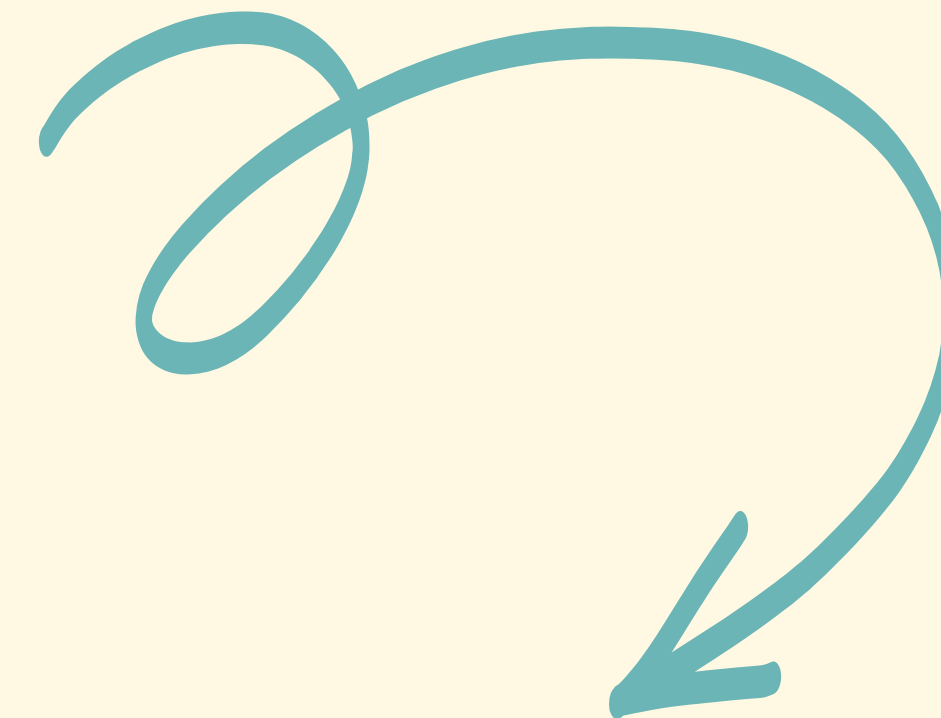


Com'è l'ape?
"E' pelosa e ha un pungiglione"



cosa producono le api?
"Il miele"

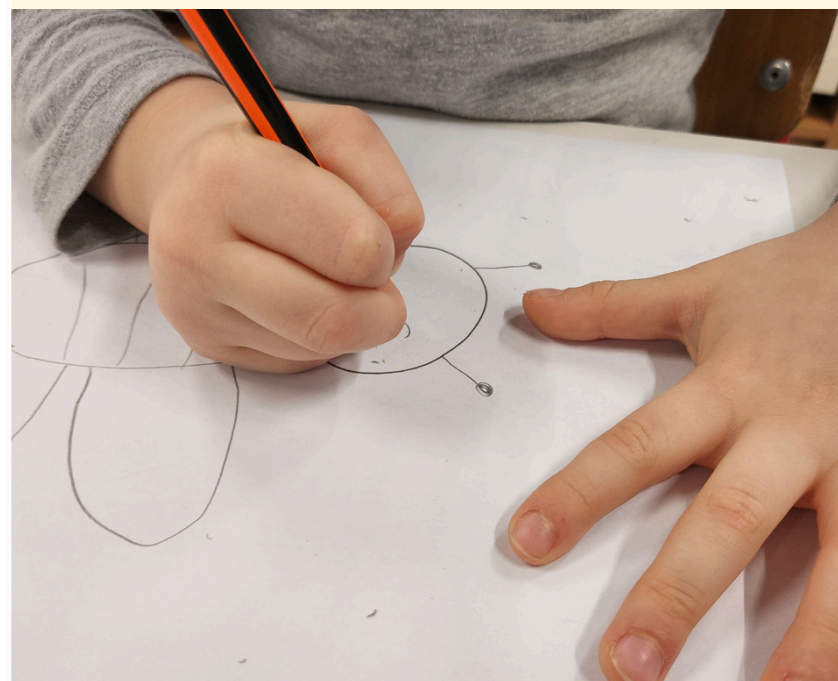




**Dopo lettura della storia abbiamo
proposto ai bambini
di riprodurre graficamente sullo
schermo touch l'ape**



Riproduzione grafica



Drammatizzazione della storia dell'ape che non poteva volare

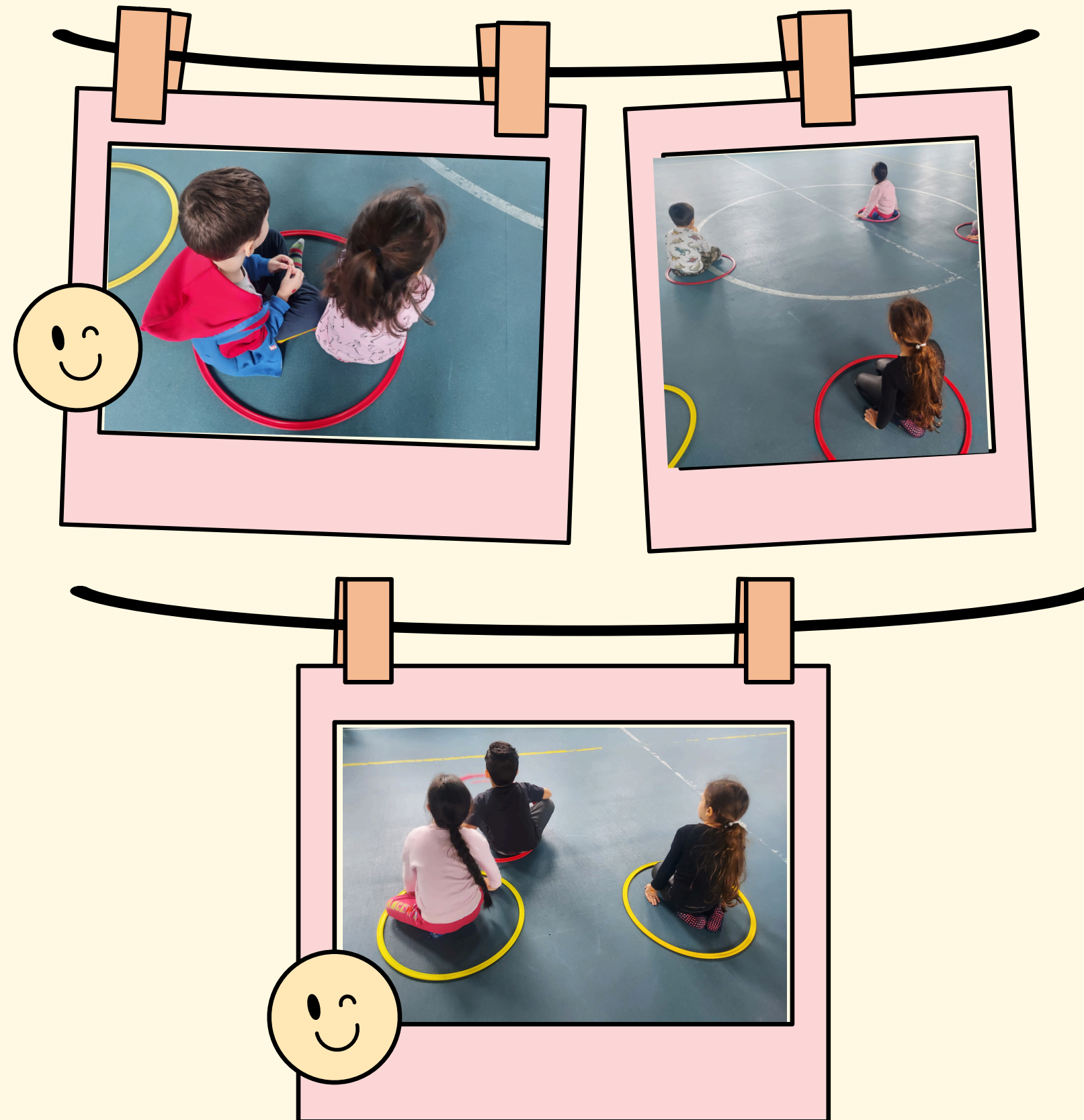
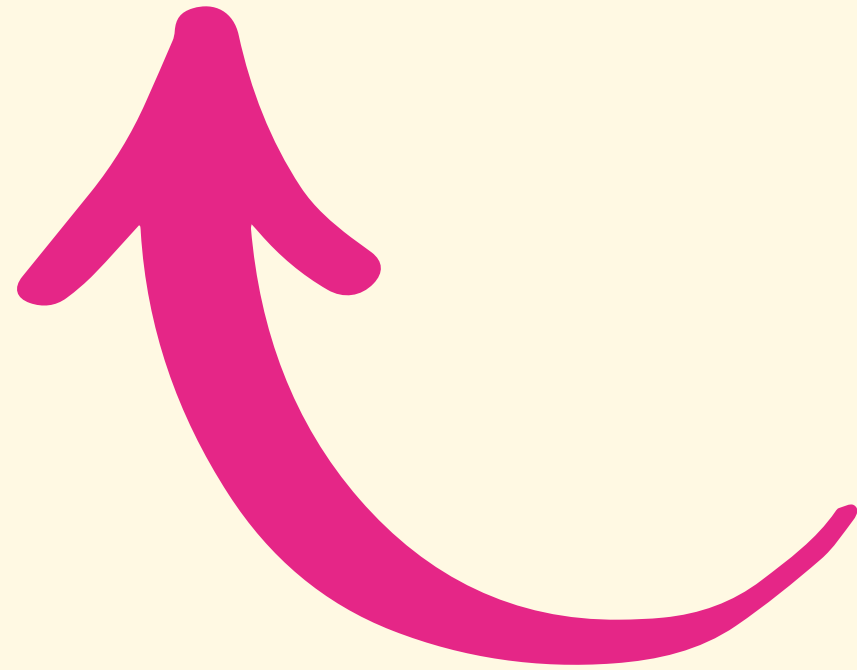
SECONDO INCONTRO



Per un giorno diventiamo...



GIOCHI PER AIUTARE IL BAMBINO/A
ALLA LATERALIZZAZIONE



I CERCHI GIALLO E ROSSO:

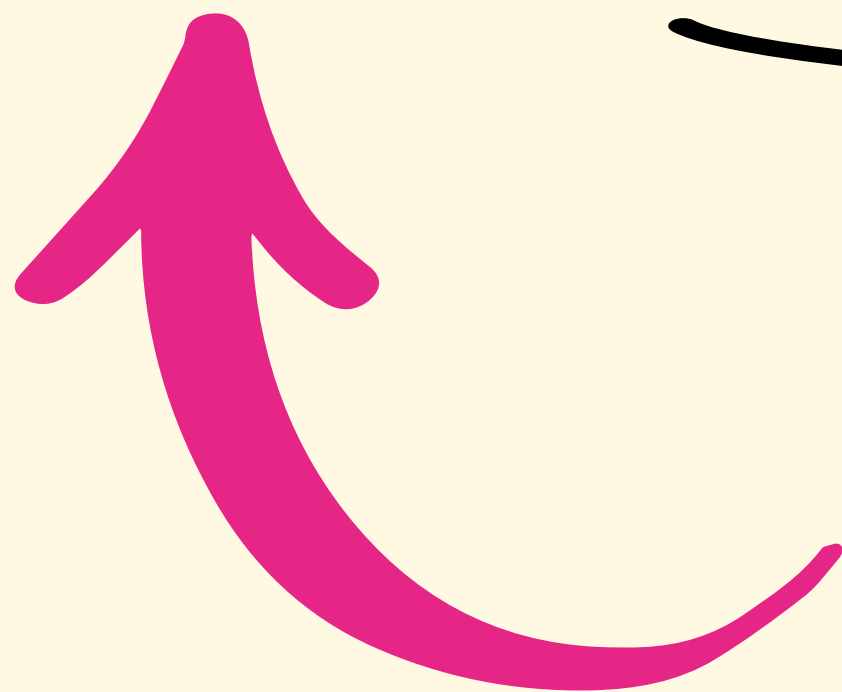
sul dorso della mano sinistra e destra
disegniamo un cuore con un
pennarello rosso e giallo, in modo che si
possa distinguere facilmente la mano
destra da quella sinistra.



IL BURATTINAIO:

**l'Adulto è il burattinaio, le mie parole
saranno**

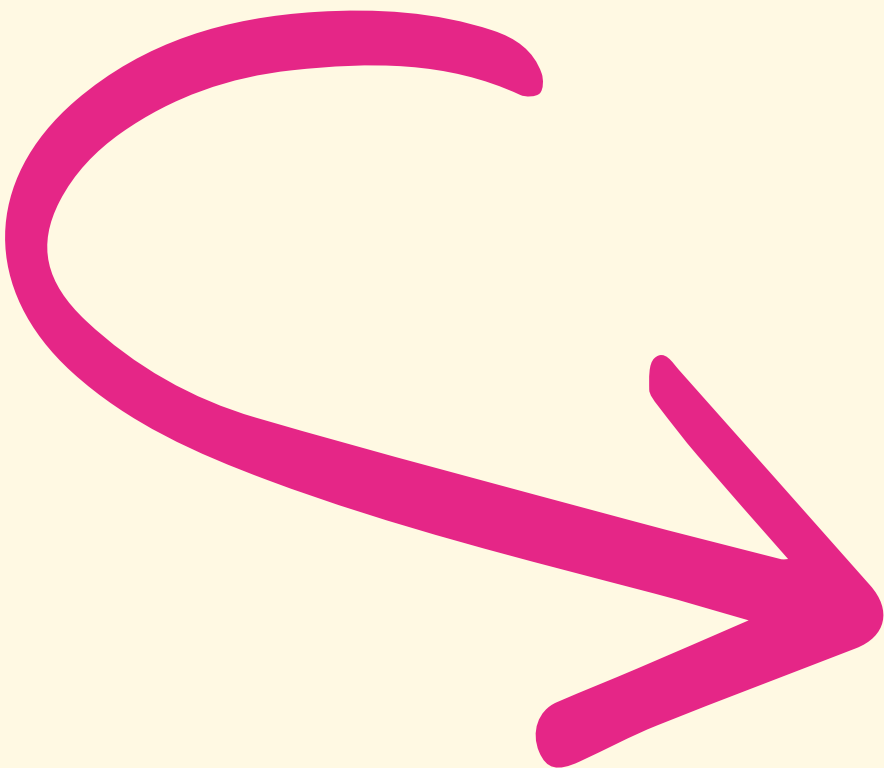
**i fili che ti fanno muovere: - alza il
braccio destro - porta avanti la
gamba sinistra - tocca con la mano
destra la spalla destra - tocca con la
mano sinistra la gamba sinistra -
muovi su e giù il piede sinistro - metti
la mano destra sopra alla testa -
tocca con la mano destra la gamba
sinistra**

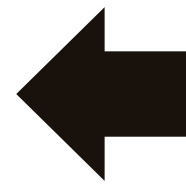
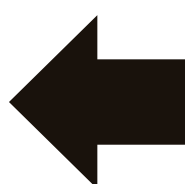
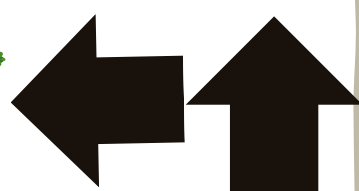


TERZO GIOCO

CORSE A DESTRA E A SINISTRA:

A comando correre verso destra o verso sinistra.





**QUANTI PASSI DEVE
FARE PER ARRIVARE
ALL'ALVEARE?**

Ora ci proviamo anche noi



Questo e' il nostro percorso ...

QUANTI PASSI DEVO FARE?



GIRO A DESTRA TRE PASSI IN AVANTI			GIRO A DESTRA QUATTRO PASSI IN AVANTI
DUE IN AVANTI			

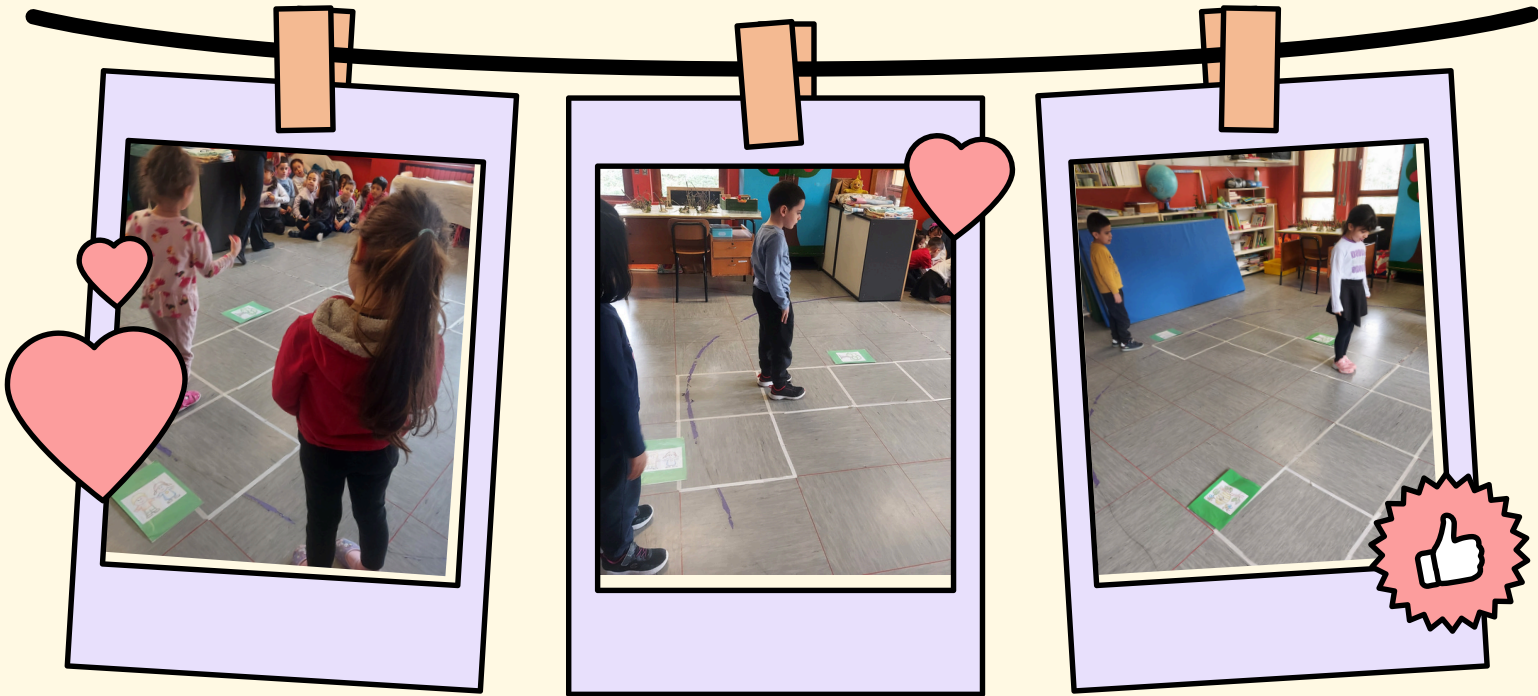
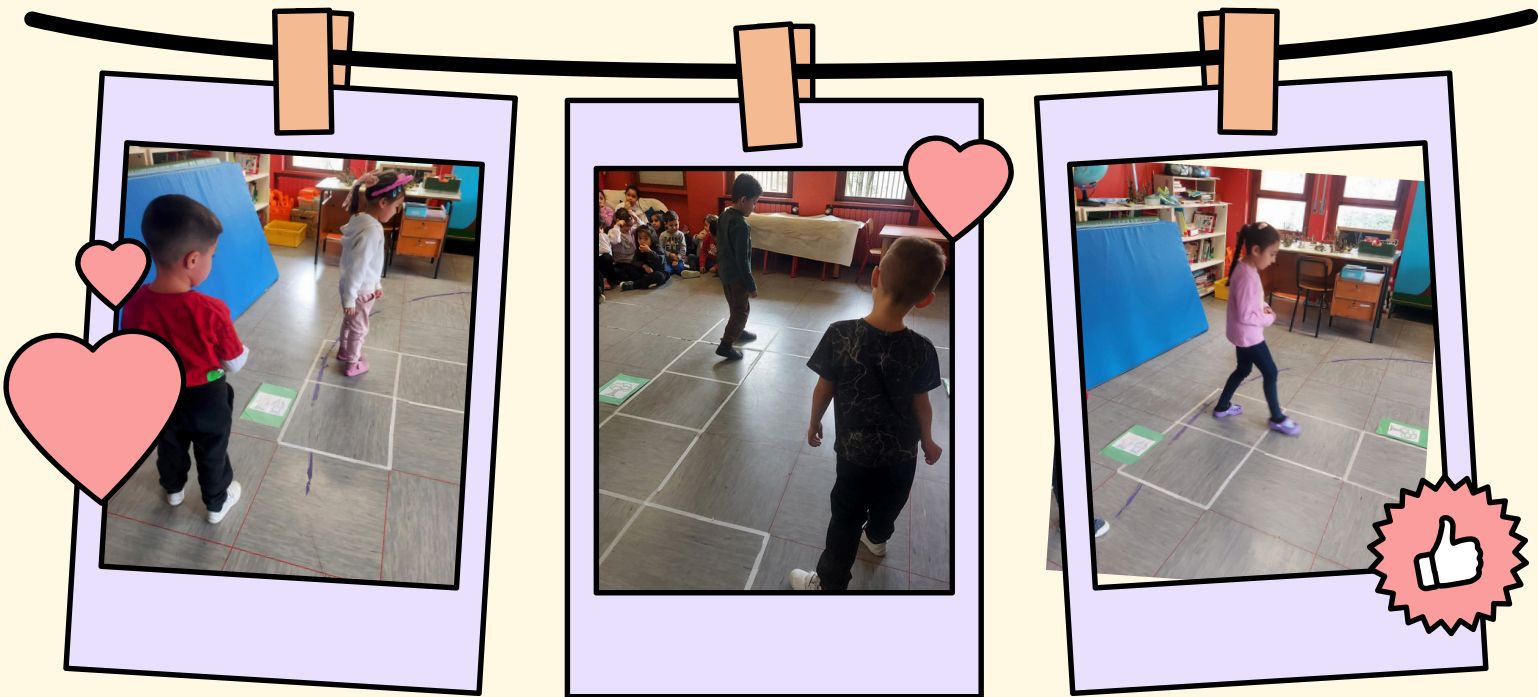


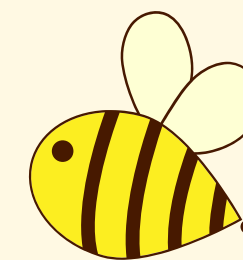
PARTENZA



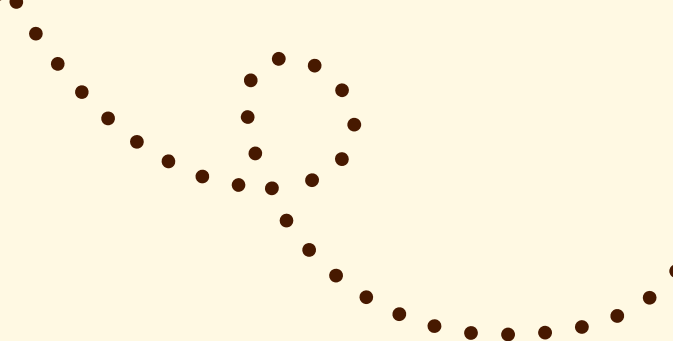
ARRIVO

Quinto incontro





Presentiamo l'ape
ai bambini ...



E' un robot ma forma di Ape

E' di plastica , ha i pulsanti

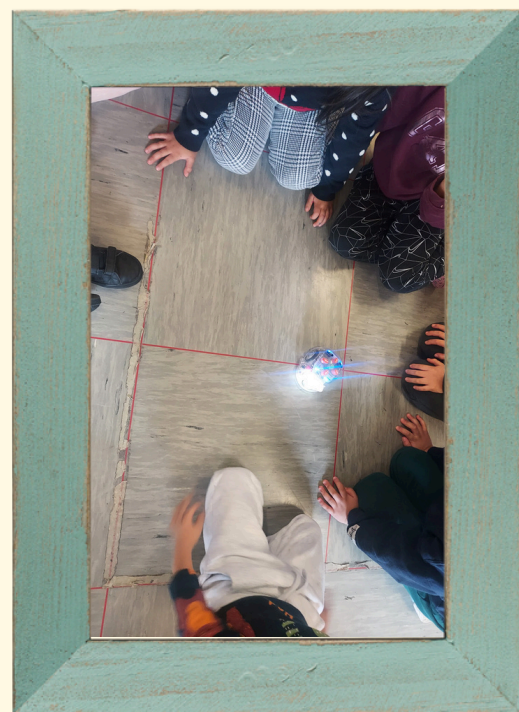
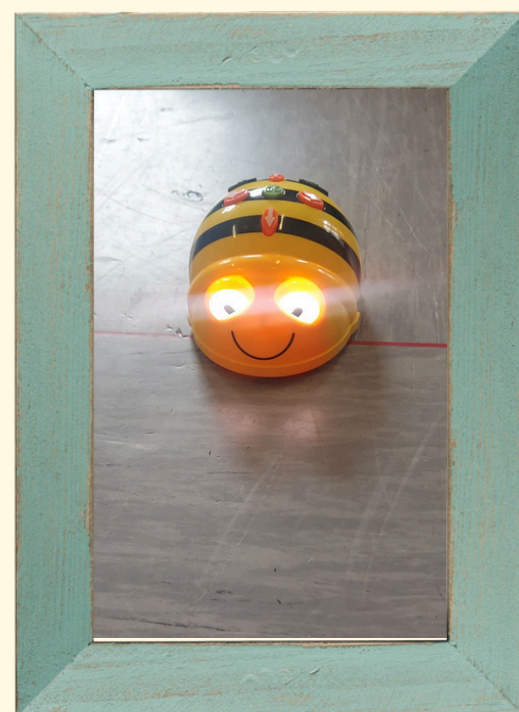
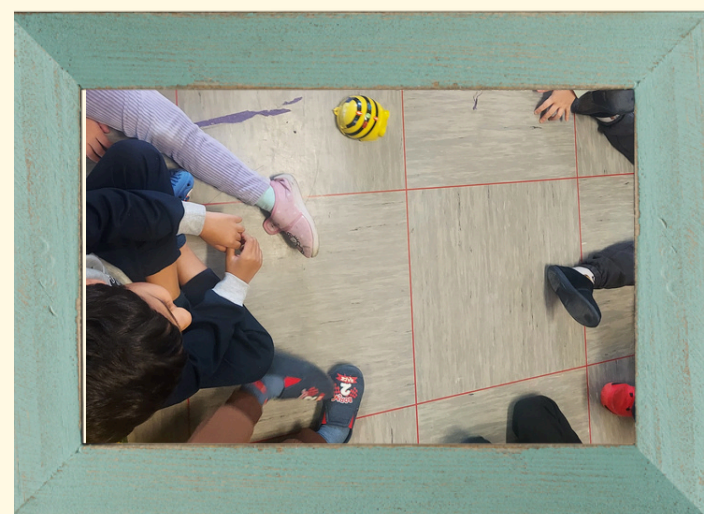
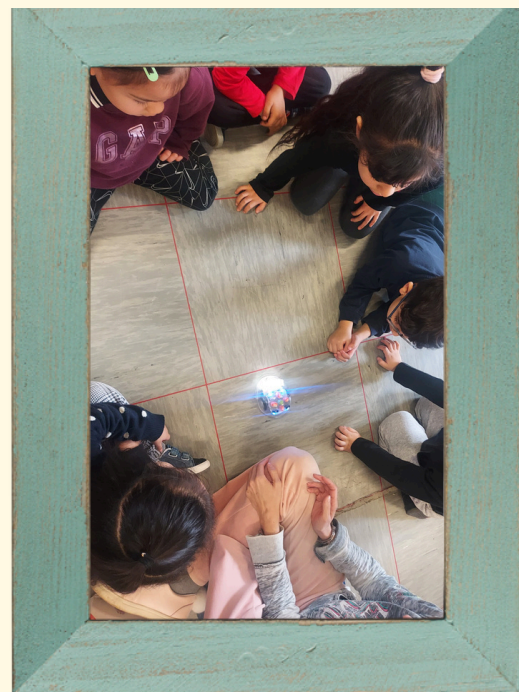
Può camminare!!!

Si sposta con le frecce

L'ape può andare a destra o a
sinistra

E' stato facile usarla?

Non sempre ci siamo riusciti...



Settimo incontro

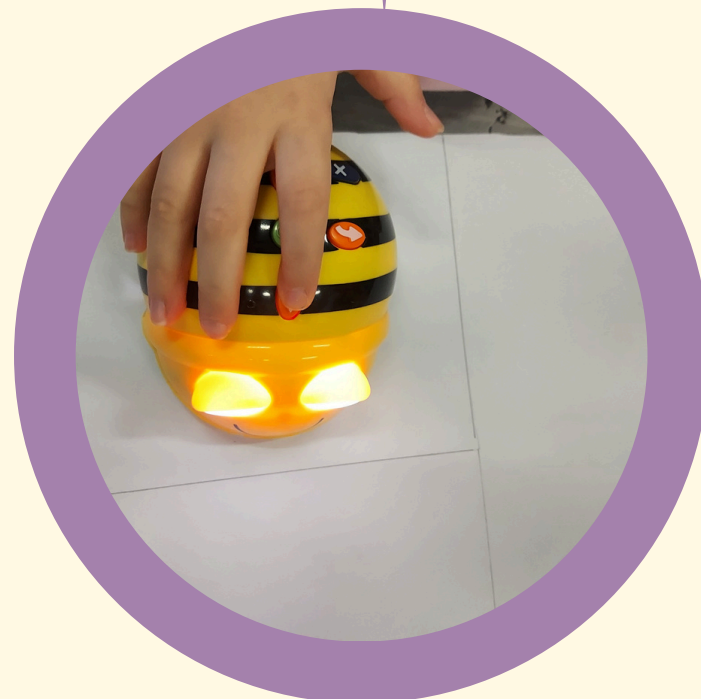
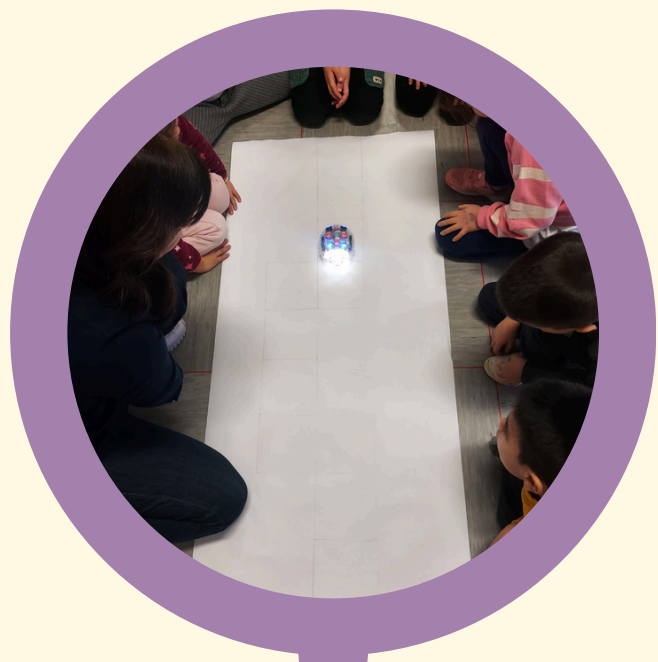
Percorso in gruppo

**Tre passi in avanti giro a
destra, tre passi in avanti
giro a destra e ...**

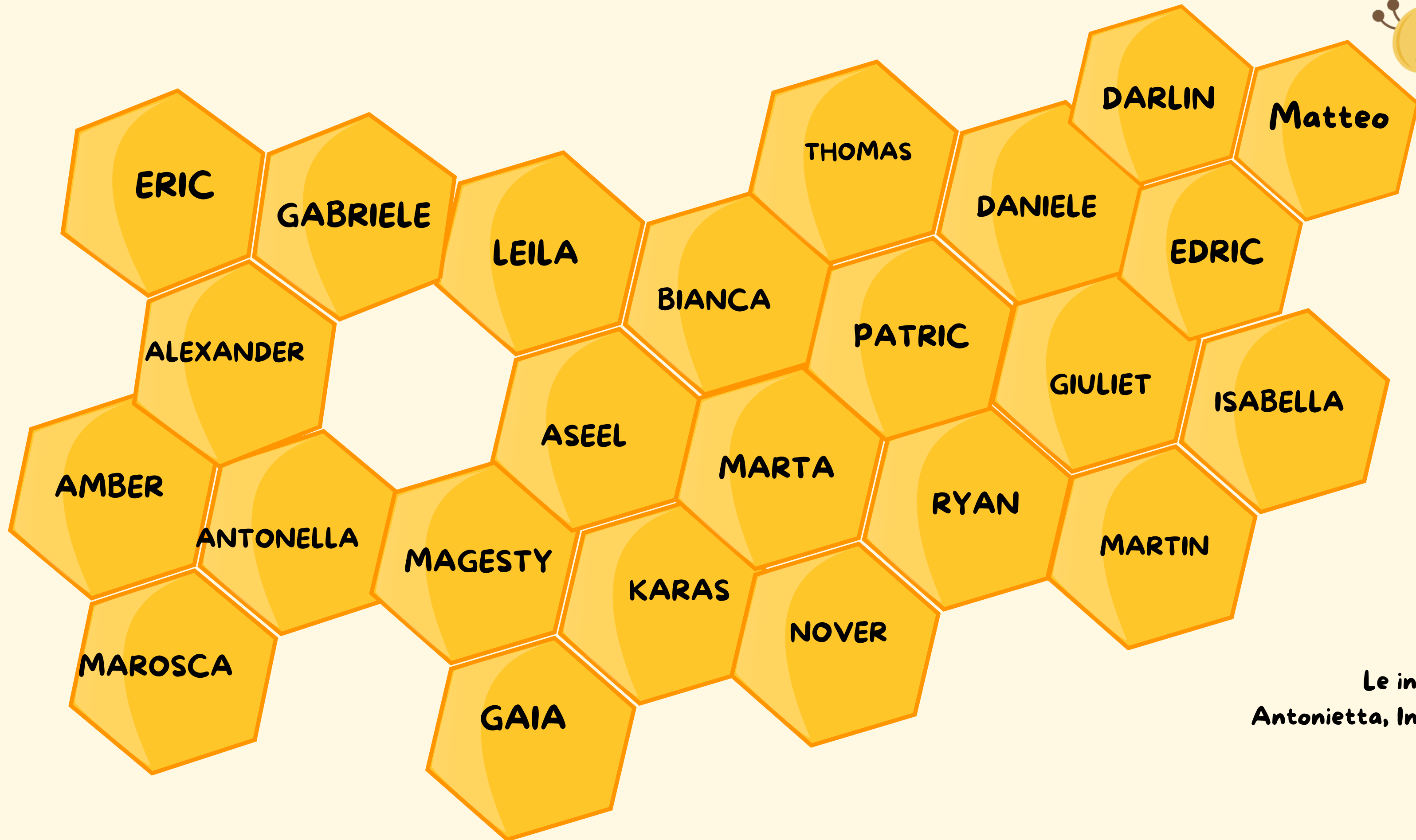
**LA NOSTRA APINA FA QUELLO
CHE VUOLE LEI !!!**

**MA NOI CI SIAMO
DIVERTITI LO
STESSO!!!**

**NOI CI RIPROVIAMO
ANCHE DOMANI ...**

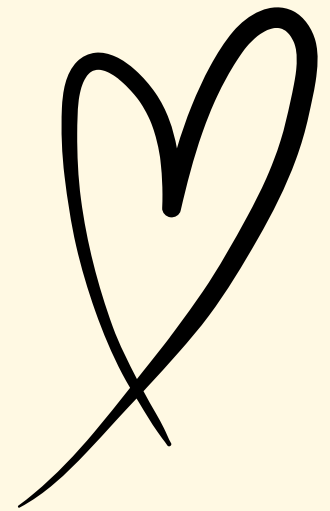


Autori del progetto i bambini e le bambine del gruppo dei grandi...



**Le insegnanti:
Antonietta, Ingrid, Sabrina, Tina**

"Imparare a pensare è
fondamentale per imparare
ad apprendere"



Maria Montessori