

## **SCHEDA ATTIVITÀ: ALLENIAMOCI E DIVERTIAMOCI CON IL CODING!**

**A cura Cooperativa Sociale Ripari**

### **Obiettivi:**

- Stimolare le capacità visuo-spaziali, di memoria e ragionamento dei partecipanti
- Rinforzare la collaborazione tra pari e la capacità di lavorare in gruppo
- Appassionare e sostenere la motivazione verso le discipline STEM, attraverso un apprendimento ludico e basato sul fare.

### **Attività in semplici passi**

- A. ATTIVITA' INTRODUTTIVA:** l'attività prende avvio con la presentazione dei personaggi, due topolini "robotici" (ad esempio, <https://www.learningresources.com/item-code-gor-robot-mouse-activity-set>). Successivamente, si legge una breve storia ai bambini e alle bambine che presenta i due topolini e introduce alle sfide matematiche da affrontare. I bambini e le bambine vengono divisi in due gruppi, per affrontare le sfide che consentiranno ai due topolini di incontrarsi. (15 minuti)
- B. ATTIVITA' CENTRALE:** I bambini e le bambine divisi in due gruppi iniziano a sperimentare il funzionamento dei topolini e a scoprire come programmarli perché possano muoversi e avvicinarsi. I topolini possono muoversi all'interno di un tabellone (realizzato precedentemente dagli educatori), in cui possono incontrare diverse prove e ostacoli da superare. I bambini e le bambine, a turno, provano a programmare i topolini, cliccando sui tasti presenti sulla loro schiena (avanti, indietro, destra e sinistra). Ogni volta che un topolino raggiunge una casella "PROVA" i bambini si sfidano attraverso quiz e indovinelli matematici. Con l'utilizzo di un dado vengono individuate le prove: si lancia e se escono i numeri 1 e 2 la domanda sarà facile, i numeri 3 e 4 la prova sarà di difficoltà media e con i numeri 5 e 6 di difficoltà alta. Il percorso termina quando entrambi i topolini, dopo aver superato le varie prove proposte, si incontrano al traguardo, che abbiamo chiamato "Ponte dell'amicizia". (1h e 30 minuti)
- C. CONCLUSIONE:** Quando le prove sono tutte superate i topolini si incontrano e il gioco finisce. Una volta conclusa l'attività, si può fare un momento in *circle time*, in cui si chiede ai bambini e alle bambine un rimando sull'attività, proponendogli di dire una parola che descriva la loro esperienza. (15 minuti)

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- L'attività può dipanarsi anche lungo più di un incontro, ad esempio disegnando insieme ai bambini e alle bambine il percorso sul cartellone e coinvolgendoli nella creazione delle prove.
- Questa attività può essere adattata a diverse tematiche e/o argomenti trattati in classe. Si può personalizzare il cartellone con sfide riguardanti l'acquisizione o il ripasso di qualsiasi disciplina (es. italiano, storia, inglese).
- Consigliamo di realizzare un percorso in cui le prove siano di difficoltà diversa, così da poter coinvolgere tutti i partecipanti e modularle in base alle loro caratteristiche.

**Tempo:** 2 ore

**Materiale:** topolini "robotici", cartellone del percorso, matite colorate, penne, fogli bianchi, dado.