



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

**ISTITUTO COMPRENSIVO "A. MANZONI"**

83027-MUGNANO DEL C.LE (AV) via Montevergine n. 22

SCUOLA DELL'INFANZIA-PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Cod.Fisc. 80006890646-Cod.Scuola AVIC864005-Ambito 1 Tel./Fax.081-5111380 e-mail:avic864005@istruzione.it

[avic864005@pec.istruzione.it](mailto:avic864005@pec.istruzione.it)-[www.istitutocomprensivomanzoni.it](http://www.istitutocomprensivomanzoni.it)

# Pens@ in code

1953 del 21/02/2017 – FSE – Competenze di base -IDEE IN CODE-

**SCUOLA DELL'INFANZIA  
PLESSO DI SIRIGNANO**

A.S. 2018/2019



I bambini con il balletto «tre passi avanti» sperimentano gli spostamenti nello spazio con il corpo eseguendo le istruzioni.

# Facciamo coding sul tappeto

*dal programmare con il corpo...*



Gli alunni sperimentano sul tappeto percorsi seguendo le indicazioni dell'insegnante e con le frecce.

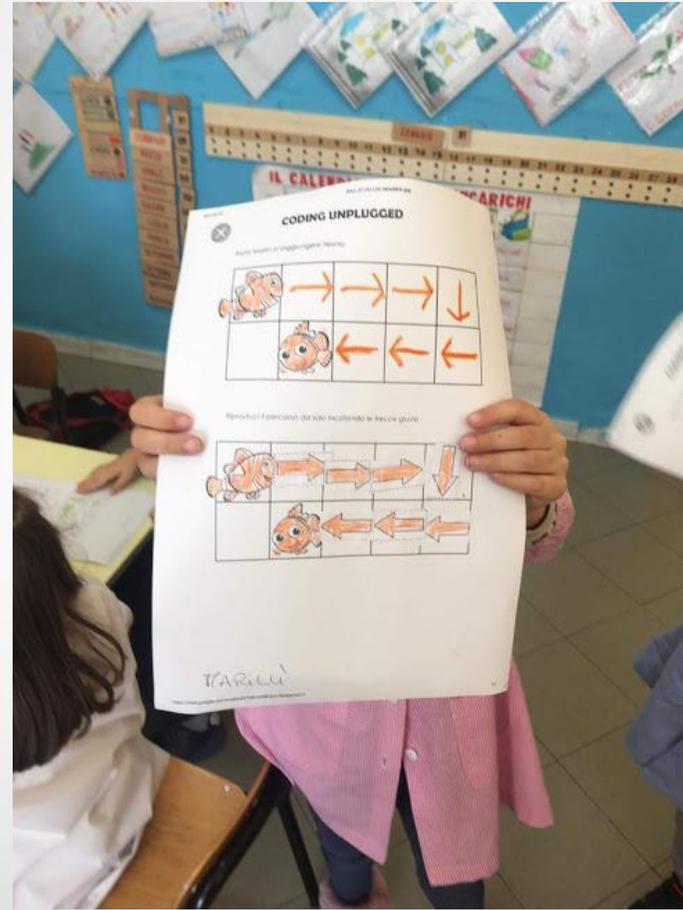
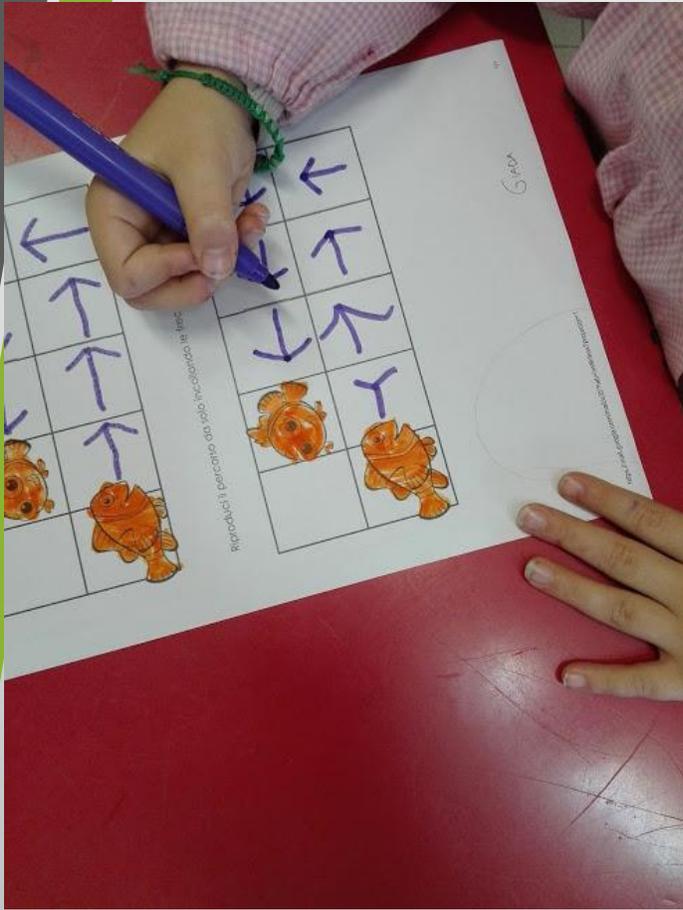


# Realizziamo il quaderno del coding



# Tutti a lavoro...





Rappresentazione grafica del percorso che Marlin fa per raggiungere il figlioletto Nemo

# Evviva! Ora si gioca con...



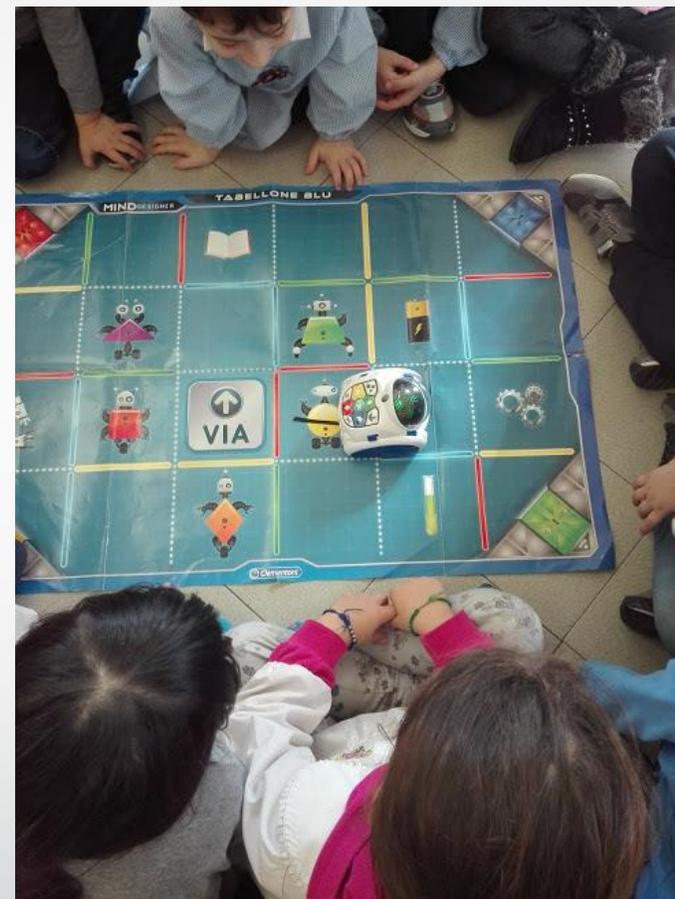
l'applicazione Blue-Bot



e il supporto elettronico Mind Designer



In questo modo si introducono i bambini al coding e al disegno e li si accompagna alla scoperta dell'aritmetica e della geometria in modo facile e divertente.



Con il robot posizionato sul VIA, ogni bambino sceglie una casella da raggiungere, elenca ad alta voce il percorso e inserisce le istruzioni sul pannello di controllo posizionato sulla schiena di Mind. Alla fine del percorso, tutti i bambini ripetono insieme l'algoritmo elaborato.

# Coding unplugged



Ogni bambino ha a disposizione una scatola vuota di uova ed un foglio A4 con un codice a colori. L'attività si ispira al principio della Pixel Art e consiste nel saper riuscire a riprodurre lo stesso schema disegnato sul foglio A4 all'interno della scatola grazie a fogli di carta crepe colorata.



Ogni lavoro è stato controllato singolarmente e, dove necessario, è stato effettuato il debug, affrontando e correggendo l'errore, fino al completo e corretto esito dell'esercizio.





**La docente tutor**

Giuseppina Scafuro

**Le docenti esperte**

Giuseppina Corcione

Mariateresa Piro