

UN COD-TURISTA A LA LOGGIA

Un gioco di coding unplugged per riconoscere e valorizzare il nostro territorio

Attività svolte dalla classe seconda D di scuola primaria nell'ambito dell'iniziativa



Nell'ambito del progetto d'Istituto "2022/2023 passi", camminando nei territori limitrofi alla scuola, abbiamo rilevato alcuni siti di interesse (chiesa di San Giacomo, piazza Cavour, castello Galli...)



Fase preparatoria

Si fornisce una mappa ingrandita della città scomposta in 16 A4 a colori e si richiede agli alunni, suddivisi a piccolo gruppo, di ricostruirla come in un puzzle.

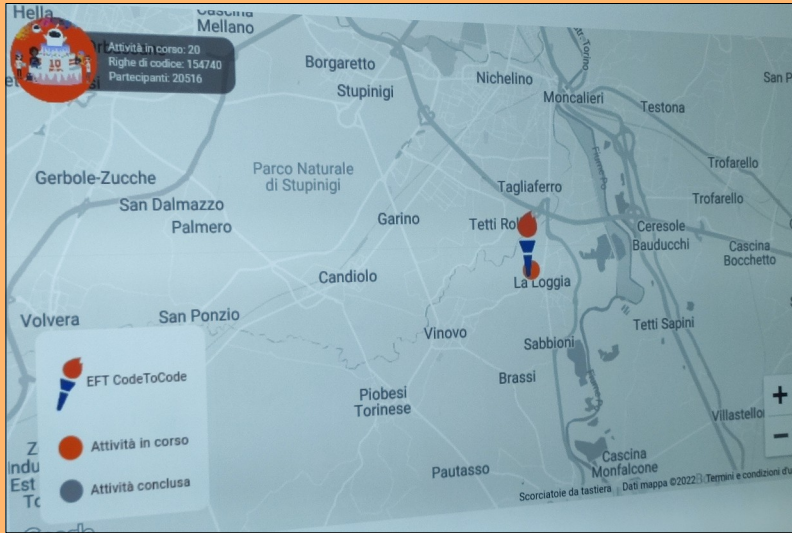
I bambini utilizzano per lo più le strade colorate e l'acqua come punto di riferimento. Risulta più difficile la sezione di sole vie grigie.



Sulla mappa ricostruita (incollata e suddivisa in una griglia di 15 x 15 cm) si richiede di collocare alcune figurine raffiguranti i siti di interesse visitati insieme. Dopo aver discusso e disposto tutti le località, il tabellone è pronto per ospitare il cod-turista...



La staffetta Italia Code to Code

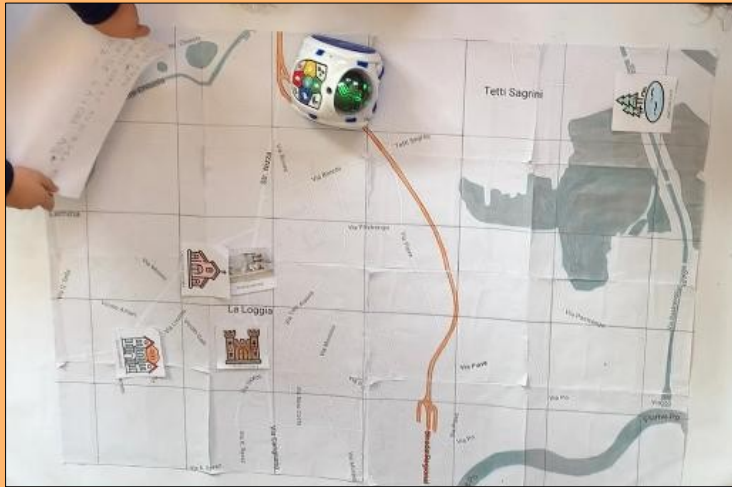


L'attività viene registrata sulla piattaforma codeweek.eu e nella sezione dedicata del sito scuolafutura.pubblica.istruzione.it. Qui abbiamo visto sulla mappa d'Italia la fiaccola della staffetta del coding arrivare nella nostra città! La fiaccola ha poi proseguito il suo movimento verso sud...

Il gioco inizia! Il cod-turista arriva sulla mappa di La Loggia e si concorda sul punto di partenza: un riquadro ai bordi della griglia con una strada principale. Gli alunni concordano nel far visitare al turista tutti e 5 i siti. Il percorso è libero, ma si concorda su questo programma: il cod-turista si recherà prima a visitare il centro, poi andrà a rilassarsi agli "Amici del Lago".



Il gioco del cod-turista



[Video 1](#)

[Video 2](#)

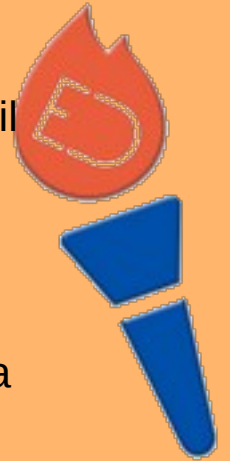
Gli alunni, suddivisi a coppie o in tre, elaborano il percorso su un foglio, costruendo la sequenza con i 4 simboli direzionali del robot.

I bambini vengono aiutati nel suddividere il percorso, piuttosto lungo, in tre fasi :

- l'arrivo nel centro del paese
- la visita ai 4 siti d'interesse vicini
- il percorso dal centro al lago.

Le varie sequenze scritte vengono di volta in volta testate con il robot.

Dopo i tentativi non andati a buon fine (Video 1), si arriva con grande soddisfazione al raggiungimento di percorsi completi e corretti, come nel Video 2.



Le righe di codice



La sequenza corretta, effettuata dal robot per visitare i siti stabiliti, viene poi ricopiata usando le carte direzionali. Tali carte sono state elaborate ad hoc in base ai colori e ai movimenti del robot educativo Mind, al fine di aiutare i bambini nella visualizzazione e nel conteggio delle righe di codice. La carta CodeWeek corrisponde all'azione "Fermati e guarda".



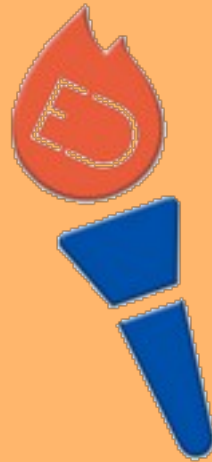
Gli alunni trovano diverse soluzioni corrette per raggiungere tutti gli obiettivi.



La staffetta Italia Code to Code

Trascorsa circa un'ora è il momento di effettuare il passaggio di testimone con una classe quarta di una scuola primaria della regione Lazio. Si racconta brevemente la propria esperienza di coding e si passa simbolicamente la torcia.

Buona scrittura di codice a tutti!!!



Le attività sono state realizzate dall'ins. Stefania Ferrero con il supporto del prof. Goia A. dell'Equipe Formativa Territoriale e dell'animatore digitale dell'istituto Villosio C.