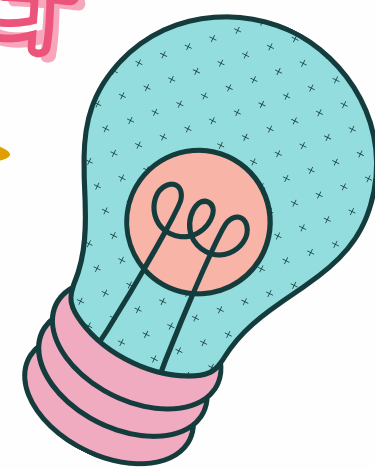


PROGETTO ANNUALE FIABE & CODING



Età: bambini 4-5 anni

Durata: intero anno scolastico, 1H a settimana

Finalità

- Avvicinare i bambini al pensiero computazionale in modo ludico.
- Stimolare la capacità di raccontare e ricostruire una fiaba in sequenze logiche.
- Favorire la collaborazione e la creatività attraverso il gioco.

Obiettivi

- Comprendere la sequenzialità (prima/dopo).
- Saper riconoscere e riprodurre semplici percorsi o azioni.
- Stimolare la narrazione e la fantasia collegando fiaba e tecnologia unplugged.
- Potenziare attenzione, memoria, linguaggio e coordinazione.

Attività

1. Raccontiamo la fiaba

Lettura animata di una fiaba classica (es. Cappuccetto Rosso o I Tre Porcellini).

Discussione guidata: chi sono i personaggi? Cosa succede prima? Cosa succede dopo?

2. Sequenze della fiaba

Con immagini stampate dei momenti principali della storia.

3. Coding unplugged

Grande scacchiera sul pavimento (quadrati 30x30 cm).

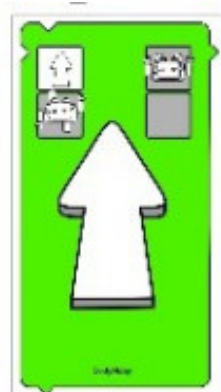
I personaggi della fiaba (pupazzetti o immagini plastificate) diventano i protagonisti.

I bambini devono guidare Cappuccetto Rosso dalla casa al bosco, o i porcellini alla loro casetta, usando frecce direzionali (avanti, indietro, destra, sinistra).

4. Creiamo il nostro algoritmo

I bambini scelgono e dispongono le carte con le frecce in sequenza.

Poi verificano insieme il percorso camminando sopra la scacchiera o muovendo il personaggio.



5. Verifica e gioco creativo

Proviamo percorsi alternativi ("se il lupo è sulla strada, quale percorso facciamo?").
Invenzione di una nuova fiaba con i personaggi guidati dal coding.

Spazi e materiali

Aula grande con spazio libero.

Fiaba illustrata.

Vari Libri di fiabe

Immagini dei personaggi e delle scene.

Frecce direzionali (stampate e plastificate).

Tappeto o scacchiera di grandi quadrati.



Inclusione (BES)

Utilizzo di immagini chiare e simboli.

Supporto con gesti e movimento per i bambini che faticano con il linguaggio verbale.

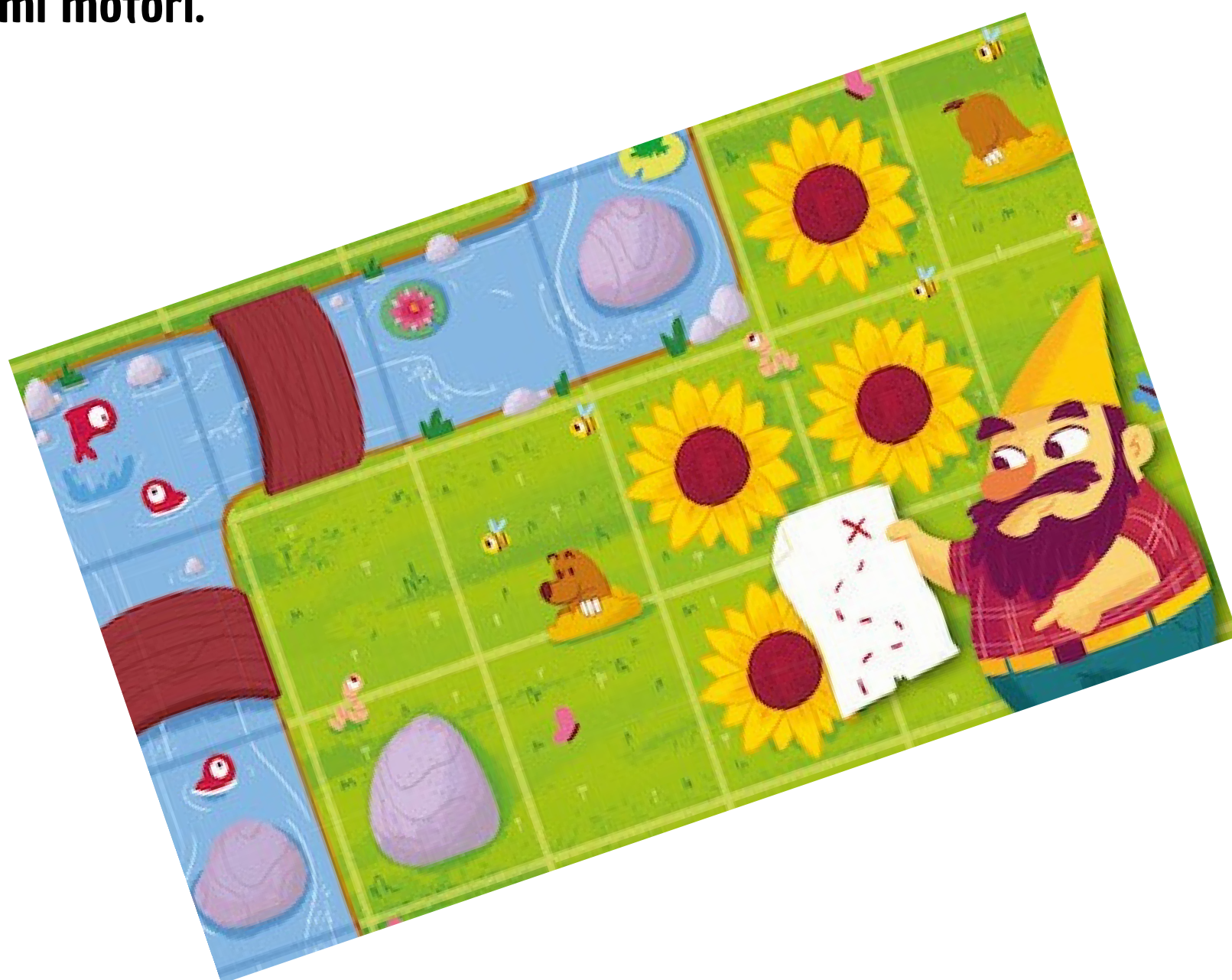
Attività cooperative in coppia o piccolo gruppo.

Valutazione

Partecipazione attiva e interesse.

Capacità di ordinare eventi in sequenza.

Capacità di seguire e proporre semplici algoritmi motori.



Maestra Giusy