

ESPERIENZE DA VERONA

Coding, giocare e apprendere

Perché fare esperienza di coding? In fase di osservazione iniziale le insegnanti hanno valutato l'importanza di offrire ai bambini contesti ricchi di situazioni-problema da analizzare in gruppo e da risolvere, grazie alle relazioni in interdipendenza positiva con i compagni. L'ambiente-percorso di *'coding unplugged'* offre un contesto che permette ai bambini di muoversi, riconoscere la sequenzialità dei movimenti e scoprire elementi iconici e verbali, arricchire il pensiero procedurale e avviarsi al pensiero computazione. Il contesto stimola i bambini a produrre atti creativi, prodotti ottenuti grazie alle idee del gruppo. Offre stimoli per competenze logiche poiché ne richiede l'utilizzo costante e una pianificazione di passi da svolgere, coerenza tra esecuzione e pianificazione, controllo della qualità delle istruzioni per scoprire l'errore. Il contesto si arricchisce grazie alla presenza di *personaggi fantastici o reali* che motivano i bambini a trovare indizi, a decodificarli, a seguire le indicazioni, a costruire ambienti e percorsi con l'uso di materiale psicomotorio, da percorrere dapprima liberamente, poi ascoltando le indicazioni date dai compagni, infine seguendo le frecce e riconoscendo semplici algoritmi.

Una griglia formata da quadrati e realizzata su acetato trasparente diventa un quadrante che ri-crea ambientazioni diverse, situazioni-problema con mete da raggiungere, con una *successione di immagini-codici* che permettono l'arrivo alla conquista finale. I bambini si sentono protagonisti di nuove avventure, arricchite con travestimenti e con oggetti da tenere in mano. Le situazioni ludiche sono regolate e ritmate dalla suddivisione dei compiti: un bambino *legge le indicazioni* e verbalizza quanto indicato da ogni singola freccia, mentre un altro *esegue le indicazioni* e compie un movimento alla volta. Il primo guarda le frecce di indicazione, poste sulla parete di fronte a lui, che creano il *codice guida*. Il secondo si posiziona con i piedi allineati al centro del primo quadrato dal quale intende iniziare, in attesa del "go" che diverrà, ogni volta, il suo via. Il gruppo "regala jolly", ossia invia feedback di aiuto ad entrambi gli amici. Gli sviluppi possono essere tanti altri, molto diversi tra loro, con un fitto intreccio di linguaggi e solo per proporre qualche esempio si richiama il coding motorio, coding e Lego, coding con opere d'arte, algoritmi e routine, twister, ... Questo è solo l'inizio di momenti ludici che prevedono complessità via via più elevate e stimolanti volte a costruire quella che è chiamata oggi la quarta abilità nell'ottica dell'idea della cultura digitale come richiamata dalle Linee pedagogiche. (A cura di Cecilia Brentegani cecilia.brentegani@posta.istruzione.it)



Legnago lungo il Bussè

Le scuole che raccontano le loro pratiche sono situate nella periferia della città di Verona e nella pianura veronese.



Locandina del laboratorio di robotica



Giocare a twister



Giocare con porta-uova colorate

Ringraziamo le scuole dell'infanzia dell'IC di Vigasio, dell'IC di Bovolone e dell'IC di Cerea di Verona per averci inviato le loro pratiche di Coding. Le condividiamo con voi intrecciando i loro racconti.

Dalle Linee pedagogiche

RICHIAMI AL DOCUMENTO - DM 334 DEL 22.11.21 "LINEE PEDAGOGICHE PER IL SISTEMA INTEGRATO ZEROSEI"

"I bambini vivono oggi in un ecosistema nel quale le molteplici influenze culturali si incontrano ma non sempre si riconoscono. Non sono "culture" legate solo all'origine dei genitori, ma anche culture educative, scelte familiari che riguardano i valori, i regimi di vita dei bambini, la salute, l'alimentazione, le regole e lo stile delle relazioni, i linguaggi e i rapporti con i diversi media". (Parte II, Pag.12)

"I media e la cultura digitale
Lo sviluppo tecnologico, velocissimo e pervasivo, introduce continui cambiamenti nei modi di apprendere, relazionarsi, fare esperienza di adulti e bambini. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, oggi disponibili in formato mobile, portano in tempo reale il mondo e i suoi accadimenti nella quotidianità di adulti e bambini; i social media incrementano il flusso degli scambi interpersonali e danno vita a nuove dinamiche di gruppo; le piattaforme web modificano i modi, i tempi, i luoghi del lavoro. Tali mutamenti possono creare, soprattutto nei genitori e negli educatori/insegnanti, diffidenza e preoccupazione, pur nella consapevolezza che l'educazione non può rimanere estranea a questi temi. Nel periodo del lockdown le tecnologie digitali in rete sono state preziose alleate perché il distanziamento fisico non diventasse distanziamento sociale. Hanno consentito di non interrompere relazioni, legami educativi e processi di apprendimento; individuare tempi, strategie e contenuti ha richiesto a tutti, insegnanti, genitori, bambini, impegno e disponibilità. Un cambiamento non facile ma necessario per "interpretare in una luce diversa il senso dell'esperienza dei bambini nei nidi e nelle scuole dell'infanzia", e che ha avuto l'intenzione di "costruire un progetto orientato al futuro e basato sulla fiducia anziché sulla paura che, inevitabilmente, ha caratterizzato le prime settimane di isolamento sociale" (Parte II, Punto 1 Pag.14)

"Un'attenzione specifica deve essere riservata alla scelta dei sussidi tecnologici (tablet, robot, macchine fotografiche, videocamere, ecc.) il cui uso sarà in primo luogo familiare agli adulti. Una educazione all'uso equilibrato delle tecnologie da parte dei bambini, anche attraverso il confronto con i genitori, è oggi una responsabilità non differibile per le istituzioni educative per l'infanzia". (Parte IV, Punto 5 Pag.26)

Le immagini offerte dalle scuole dell'infanzia di Verona: IC di Vigasio, IC di Bovolone e IC di Cerea, raffigurano giochi differenti. Un esempio: basta una scatola delle uova e un codice a colori per offrire occasioni di gioco e stimolo a riprodurre uno stesso schema, disegnato sul foglio, utilizzando costruzioni, bottoni o fazzoletti colorati. Tanti codici diversi e tante possibilità di gioco!!! Variante: scopriamo la regola! I bambini hanno a disposizione un codice incompleto...sta a loro capire come proseguire.

Altro esempio: il viso di Cappuccetto Rosso può cambiare le sue caratteristiche (colore degli occhi, forma della bocca, ...) ma le istruzioni per completarlo restano uguali.

