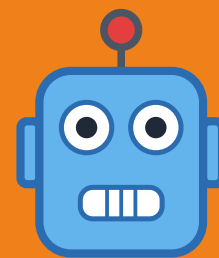


Schede di coding per la scuola dell'infanzia



8 attività di pensiero computazionale "unplugged": si fanno senza computer, con matite, colori e forbici.

Cosa trovi in questo pacchetto

1	Il robot va alla stella	Percorsi e direzioni	4-5 anni
2	Segui le frecce	Eseguire una sequenza di istruzioni	5-6 anni
3	Continua la serie	Riconoscere e continuare pattern	4-6 anni
4	Colora con il codice	Codificare e decodificare	5-6 anni
5	Metti in ordine	Ordinare eventi in sequenza	3-5 anni
6	Aggira gli ostacoli	Pianificare un percorso	5-6 anni
7	Pixel art misteriosa	Pixel art e coordinate di colore	4-6 anni
8	Le carte del robot	Gioco di gruppo: dare istruzioni	4-6 anni

Consigli per l'uso

- Le schede hanno pochissimo testo: leggi tu la consegna ai bambini e lascia il tempo di provare.
- Prima di passare alla scheda, fate il gioco del robot con il corpo (scheda 8): muoversi nello spazio rende concrete le frecce.
- Non esiste un solo percorso giusto: chiedi ai bambini di raccontare la loro strada e confrontate le soluzioni diverse.
- Usa matite o pennarelli colorati; le schede si possono plastificare e riutilizzare con i pennarelli cancellabili.
- Le soluzioni, per te, sono nel file "Soluzioni per gli insegnanti".

Il robot va alla stella

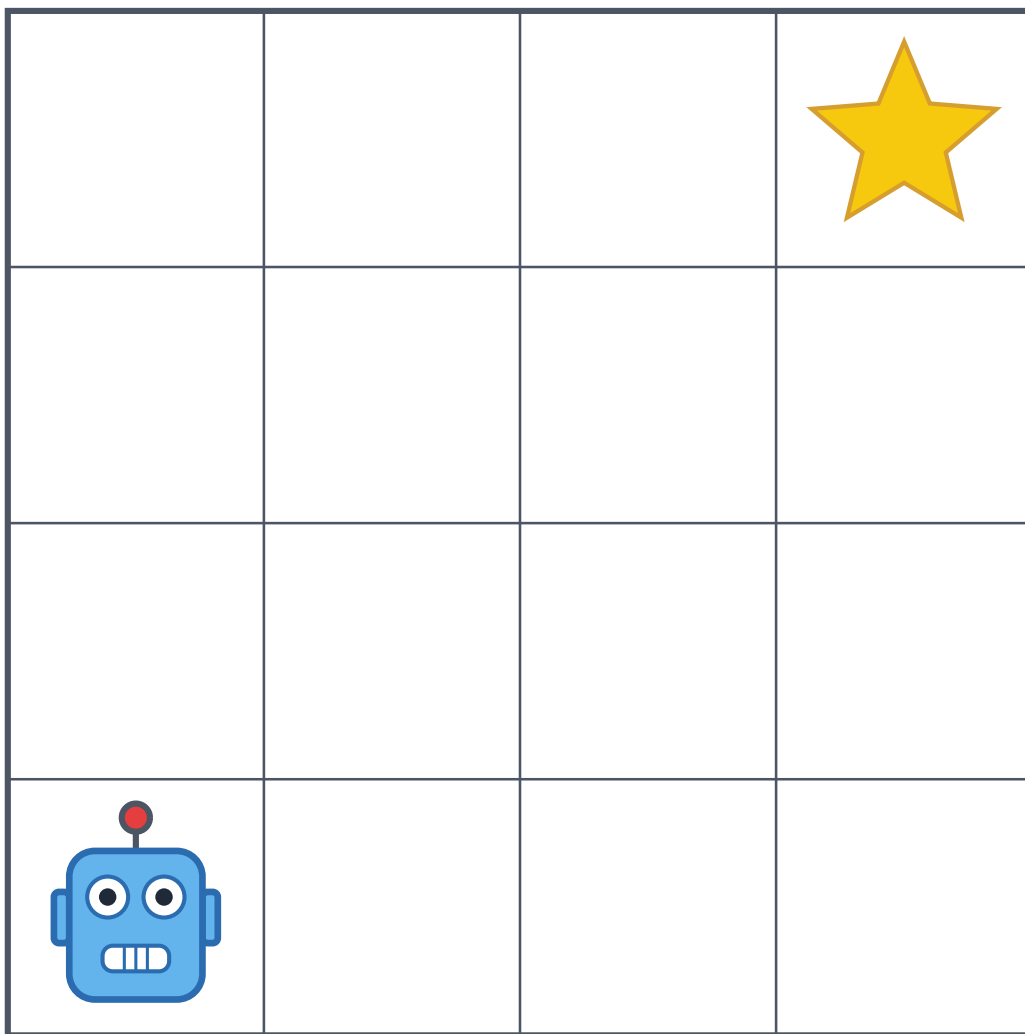
Scheda 1

Nome _____

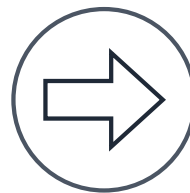
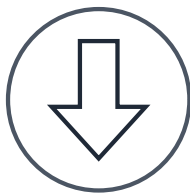
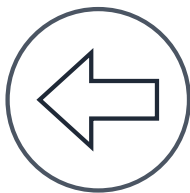
Data _____

CONSEGNA

Aiuta il robot ad arrivare alla stella! Disegna il percorso con la matita, un quadretto alla volta. Poi colora le frecce che hai usato.



Colora le frecce che hai usato



Segui le frecce

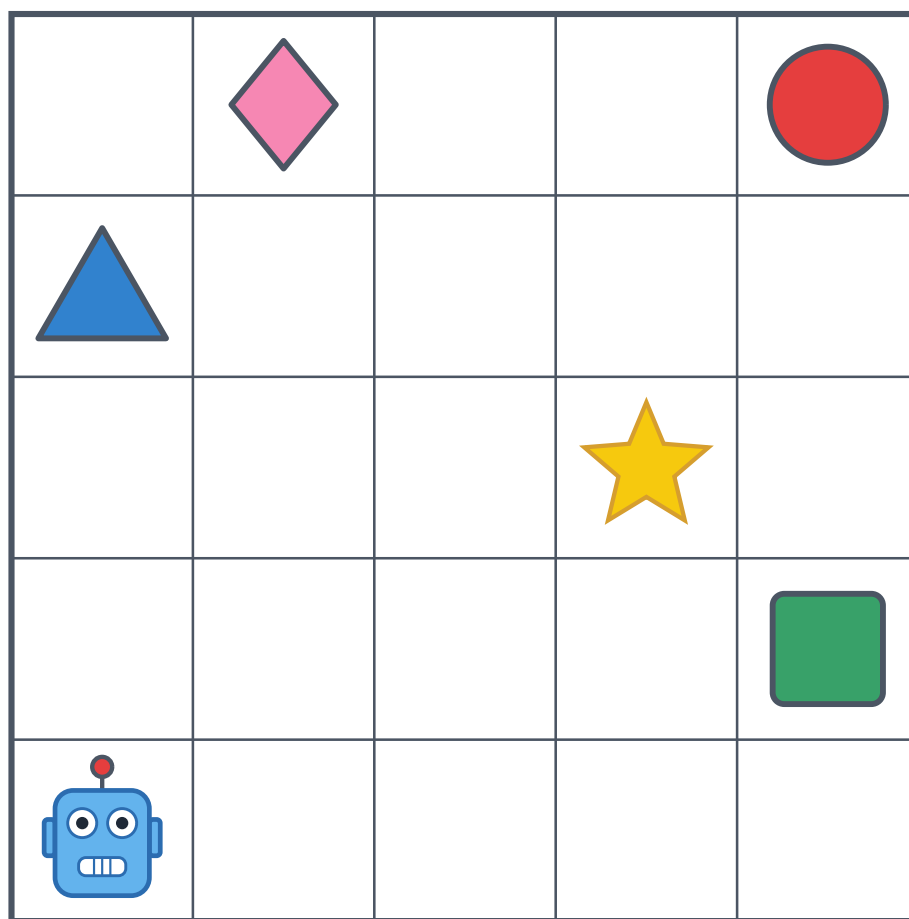
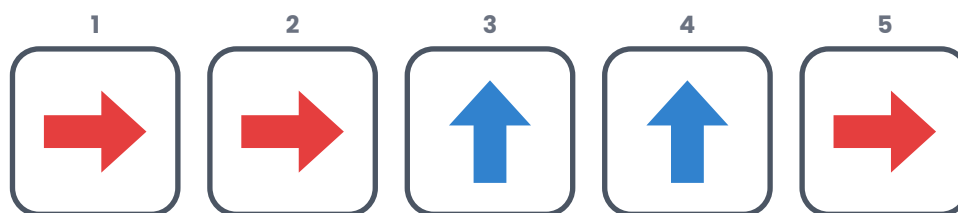
Scheda 2

Nome _____

Data _____

CONSEGNA

Il robot segue le frecce nell'ordine, da sinistra a destra. Parti dal robot e colora i quadretti che attraversa. Poi circonda il disegno dove si ferma.



Continua la serie

Scheda 3

Nome _____

Data _____

CONSEGNA

Guarda bene ogni serie di figure. Disegna e colora le figure che mancano nei riquadri tratteggiati, continuando il ritmo.



Nome _____

Data _____

CONSEGNA

Ogni figura nasconde un colore: guarda il codice in alto. Colora ogni quadretto con il colore giusto e scopri il disegno!



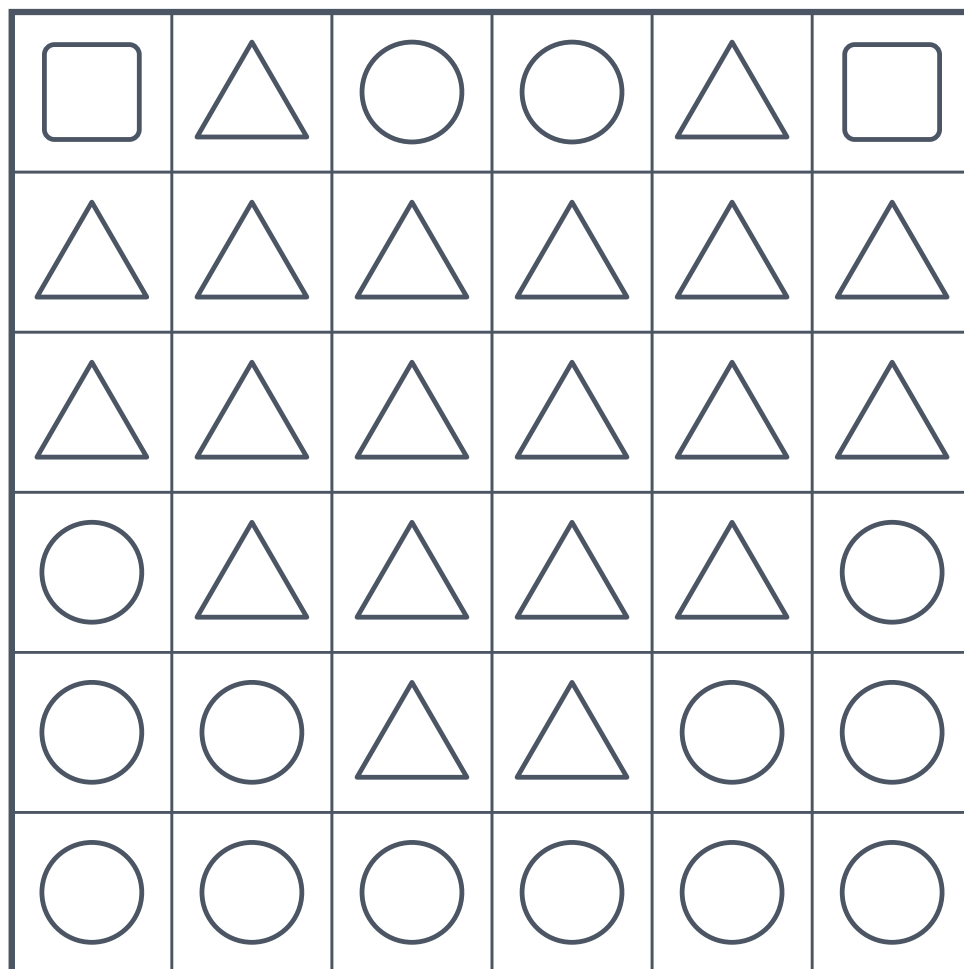
rosso



giallo



blu

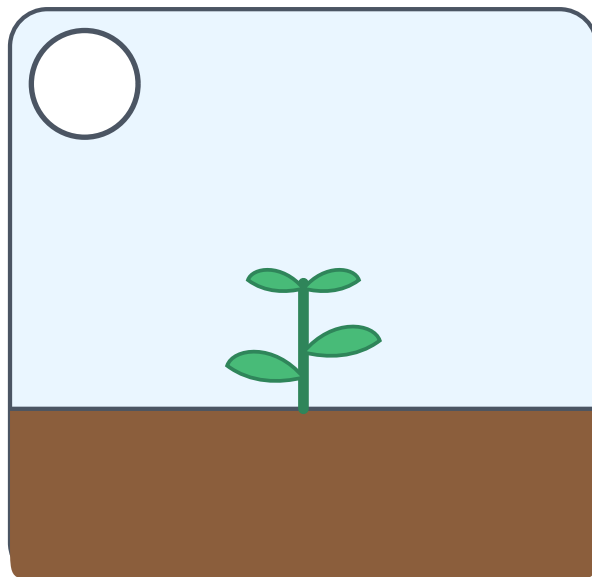
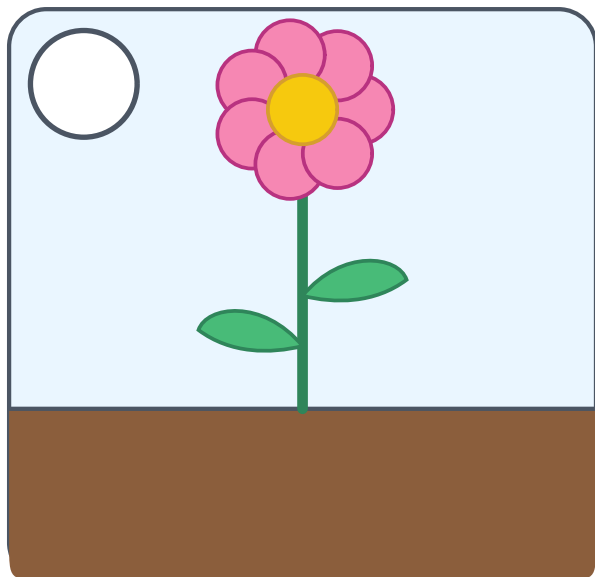
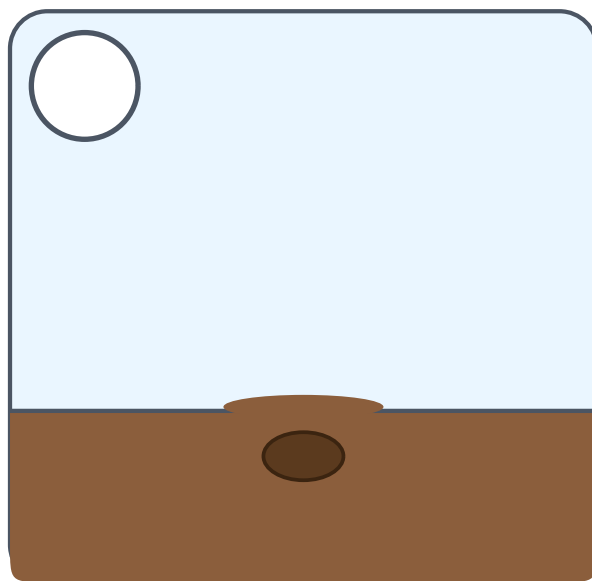
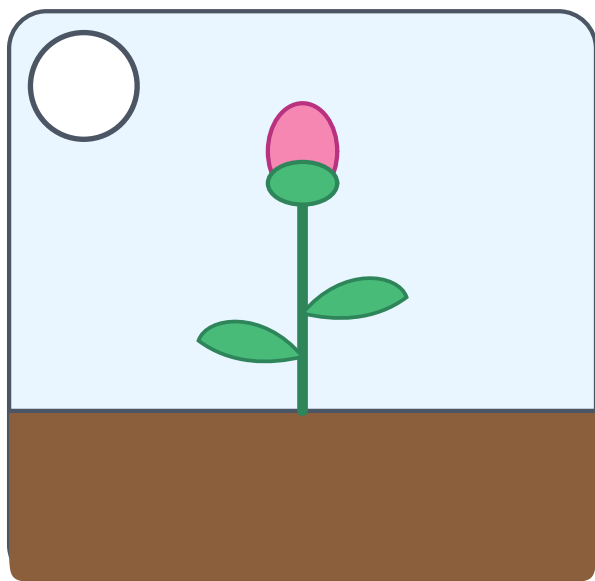


Nome _____

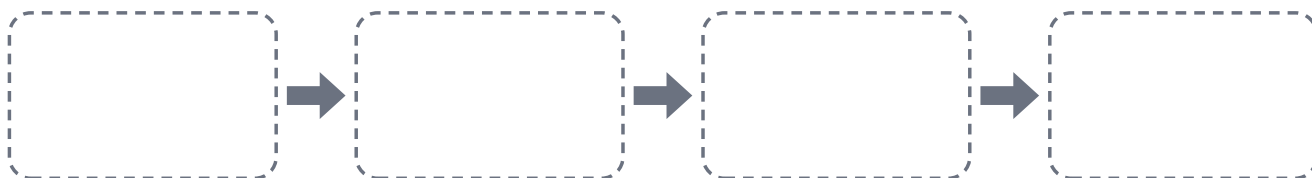
Data _____

CONSEGNA

Guarda come cresce il fiore. Scrivi i numeri da 1 a 4 nei cerchi per mettere i disegni nell'ordine giusto: dal primo all'ultimo.



Ora ritaglia i disegni e incollali qui sotto, nell'ordine giusto.



Aggira gli ostacoli

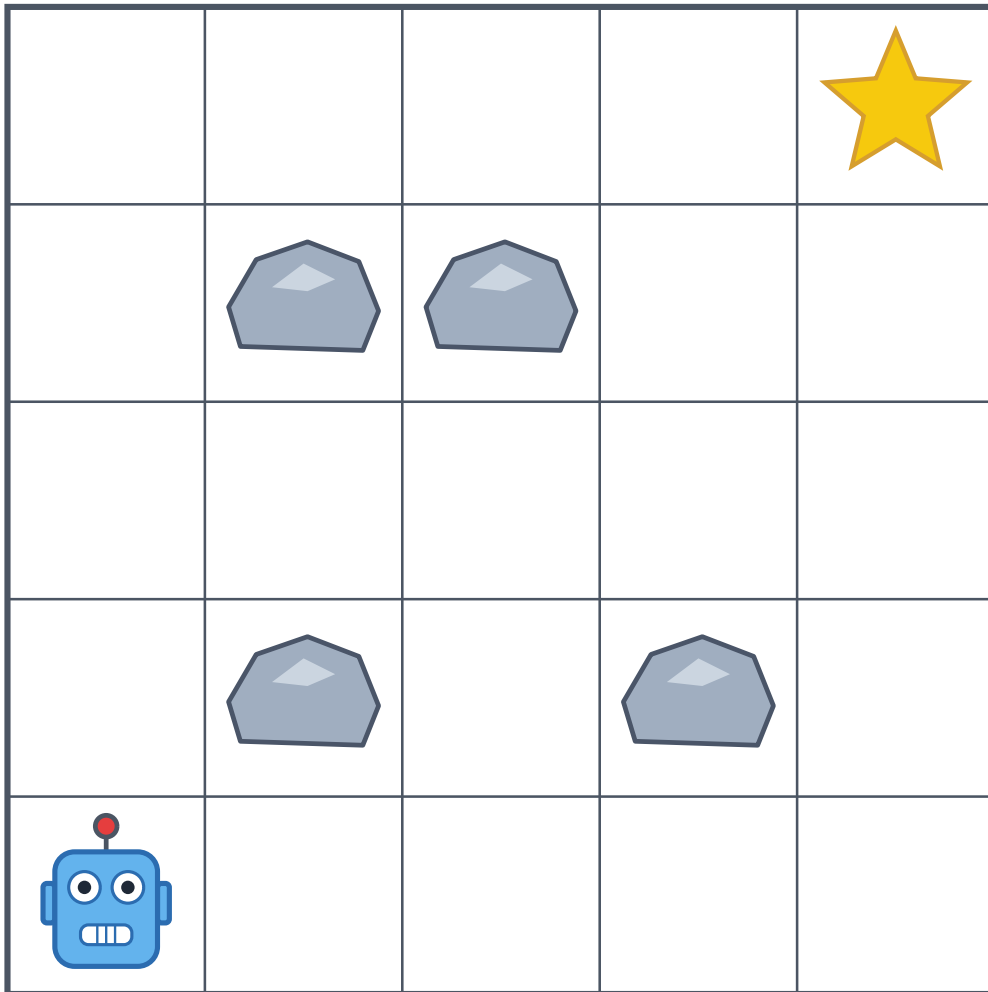
Scheda 6

Nome _____

Data _____

CONSEGNA

I sassi bloccano la strada! Disegna un percorso che porti il robot alla stella senza passare sopra i sassi.



Il sasso blocca la strada!



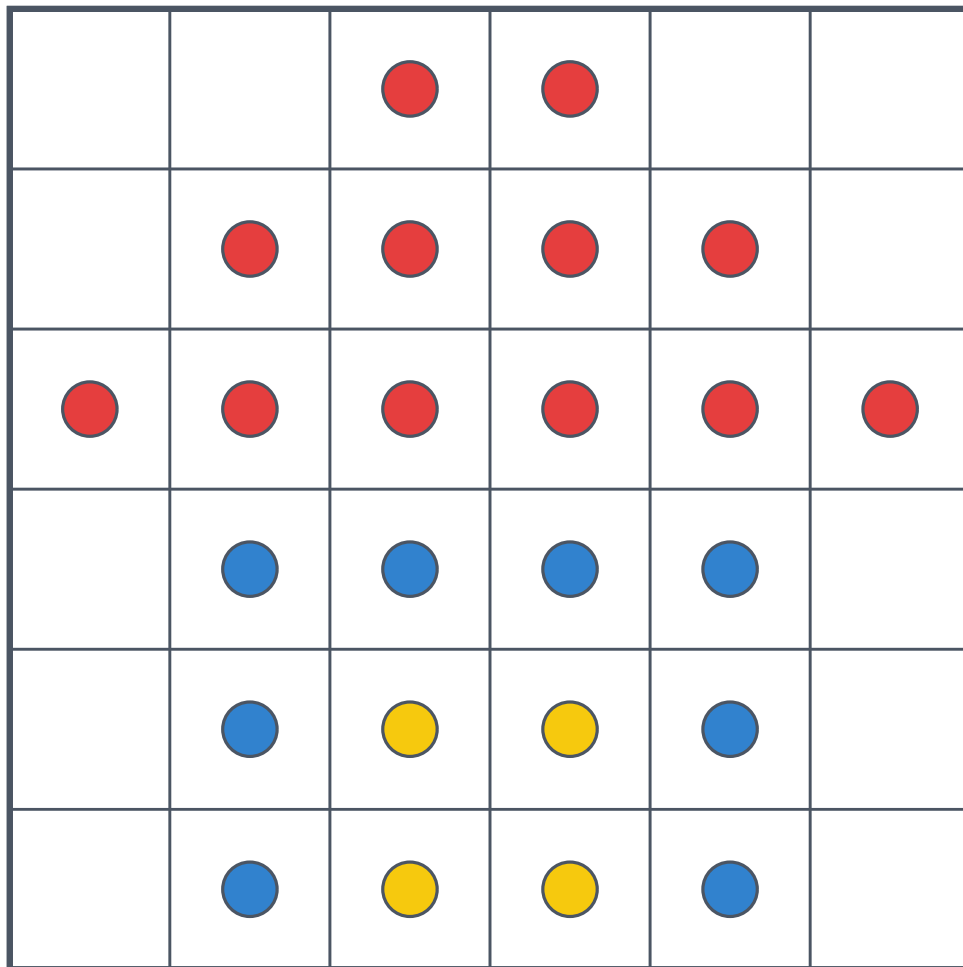
arrivo

Nome _____

Data _____

CONSEGNA

Colora soltanto i quadretti che hanno un pallino, con lo stesso colore del pallino. Che cosa apparirà?



Cosa hai scoperto? Disegnalo qui!

Le carte del robot

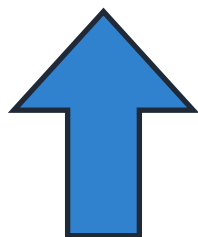
Scheda 8

Nome _____

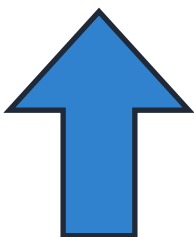
Data _____

CONSEGNA

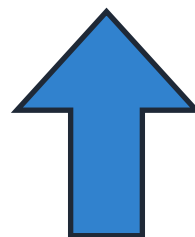
Ritaglia le carte. Sul pavimento crea una griglia con il nastro adesivo: un bambino è il robot, gli altri gli danno le istruzioni con le carte freccia.



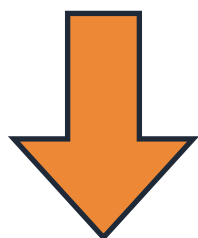
su



su



su



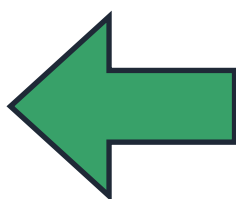
giù



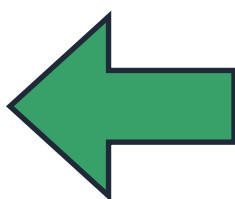
giù



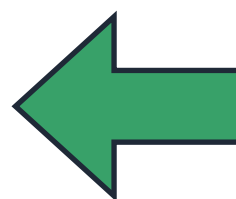
giù



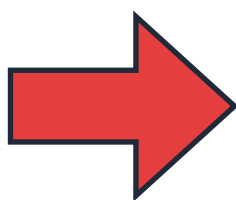
sinistra



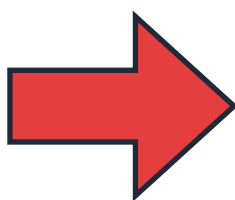
sinistra



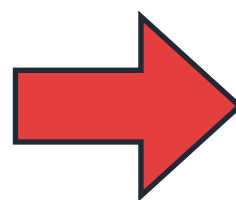
sinistra



destra



destra



destra