

## DOCUMENTAZIONE ATTIVITÀ DI CODING

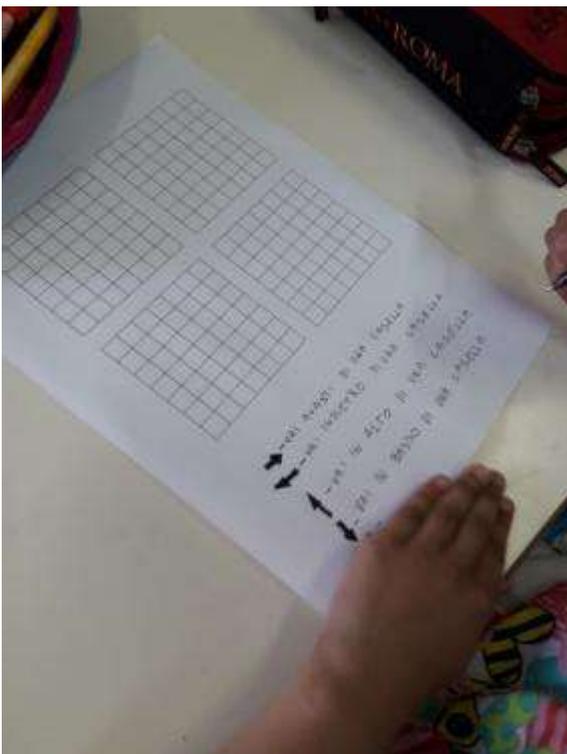
UTILIZZATA NELLE CLASSI 2 A- B

(insegnante Daniela Scilipoti)

### Lezione : "Programmazione su carta a quadretti"

Agli alunni della classe 2 B della scuola Walt Disney sono state proposte esperienze di attività di coding senza pc per aiutarli a capire che cos'è la programmazione, dando e ricevendo istruzioni per creare un'immagine.

#### PRIMA FASE:



L'insegnante introduce ai bambini tutti i simboli della legenda per iniziare a codificare un'immagine.

Viene fornita un'immagine semplice alla lavagna e, ad alta voce, viene descritto l'algoritmo a parole, così che i bambini possano verificare direttamente tutti i comandi da eseguire:

" avanti, riempi, riempi, avanti, riga successiva,  
riempi, avanti, avanti, riempi, riga successiva..."

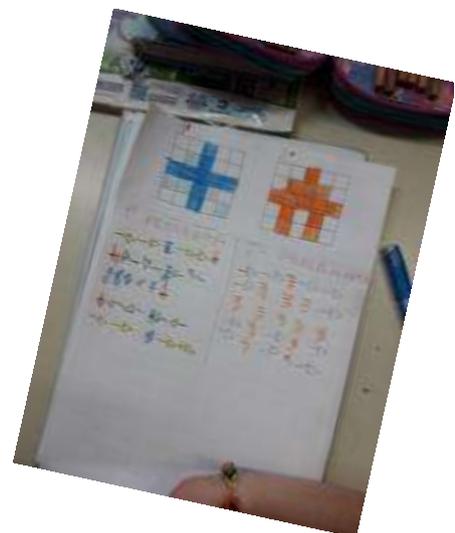
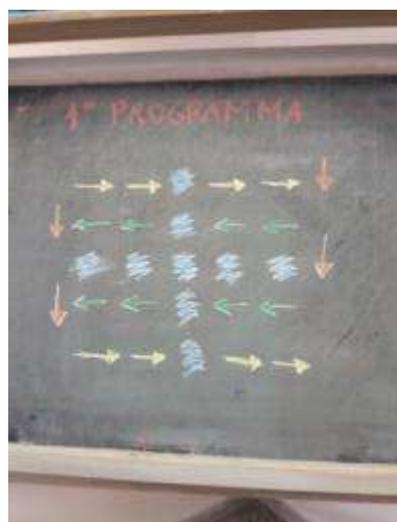


Dopo un po' di pratica ...



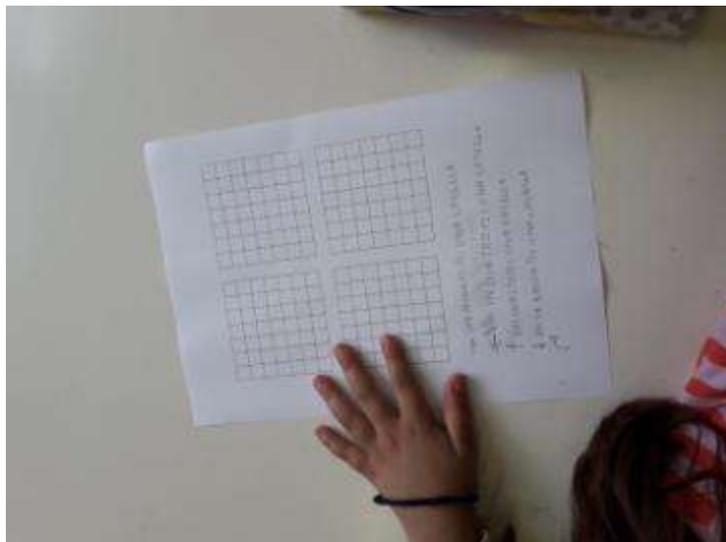
## SECONDA FASE

... gli alunni, dopo aver fatto esperienza sul significato dei simboli che comandano uno spostamento, possono iniziare a provare a realizzare un programma: viene loro fornito un algoritmo con i simboli.. e un foglio a quadretti con due quadrati (5 caselle x 5 caselle) per poter realizzare due programmi.



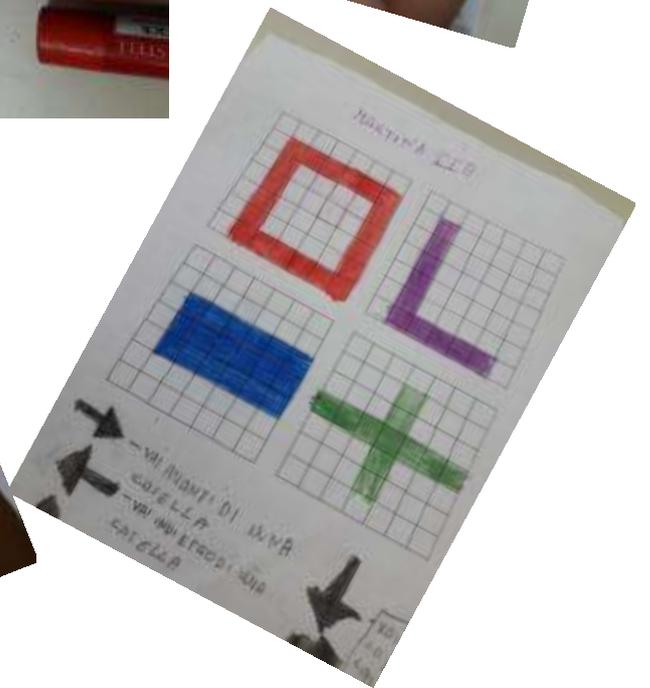
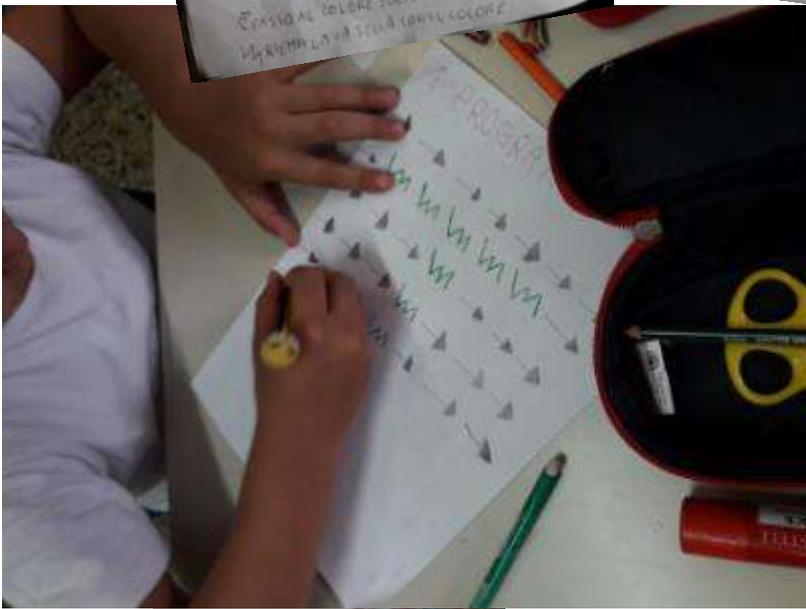
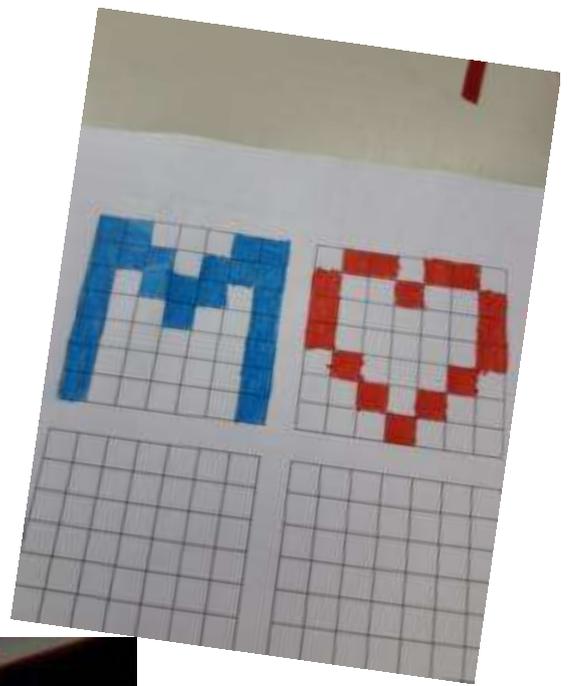
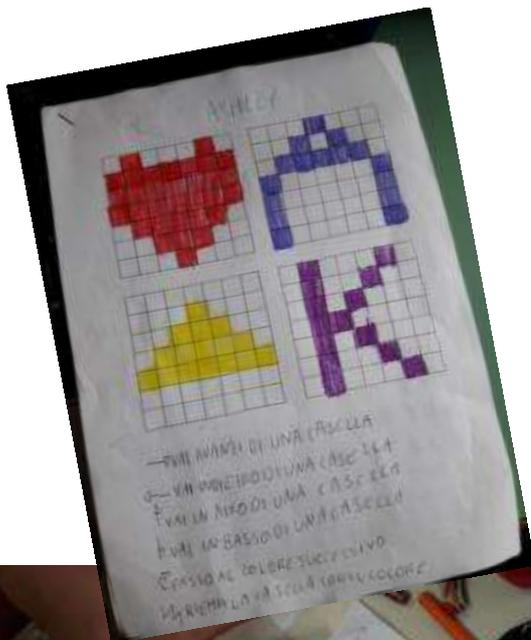
## TERZA FASE

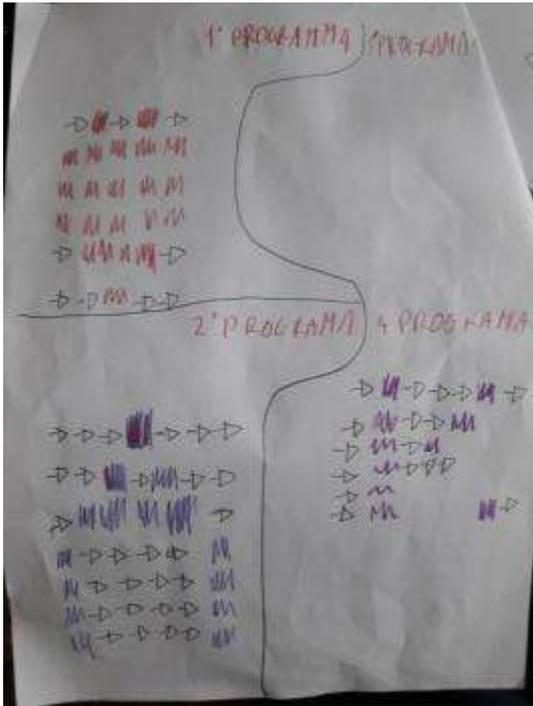
Come ultima attività ai bambini viene consegnato un foglio con tanti spazi quadrettati per permettergli di realizzare più immagini e comporre autonomamente gli algoritmi .



Questi i prodotti finali:







L'esperienza di programmare su foglio a quadretti ha divertito molto i bambini ma soprattutto ha fatto comprendere loro le basi da cui partire per poter programmare.