

LO SPAZIO CHE TI RICARICA



ambienteParco

Coding

A cura di AmbienteParco

Età target: scuola secondaria di primo grado

Obiettivo:

- imparare a navigare nello spazio e muoversi su una griglia;
- imparare il ragionamento logico;

Descrizione dell'attività

Luogo: al chiuso o all'aperto.

Materiali: le griglie in allegato, penna, come possibili pedine piccole pietre o pedine disegnate

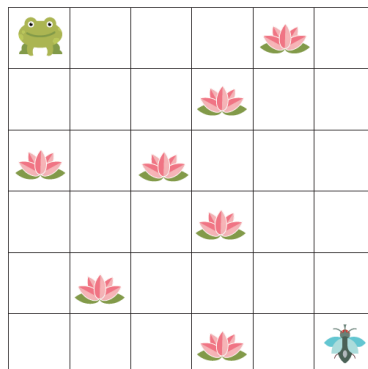
Gli obiettivi principali di questa attività sono imparare come localizzare nello spazio e imparare a dare indicazioni.

Nelle varie griglie è possibile spostare le pedine (che possono essere pietrine, o pedine disegnate dagli studenti stessi) indietro, avanti, destra e sinistra ma mai in diagonale.

1) Individuare sé stessi e spostarsi su una griglia.

Trovare il percorso corretto e imparare a muoversi su una griglia.

A) La rana deve raggiungere la mosca saltando su più ninfee possibili

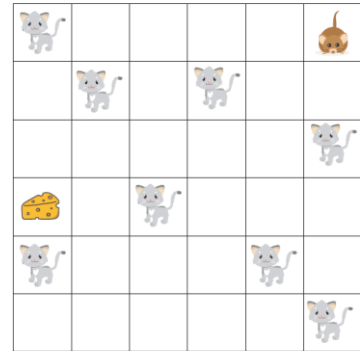


LO SPAZIO CHE TI RICARICA

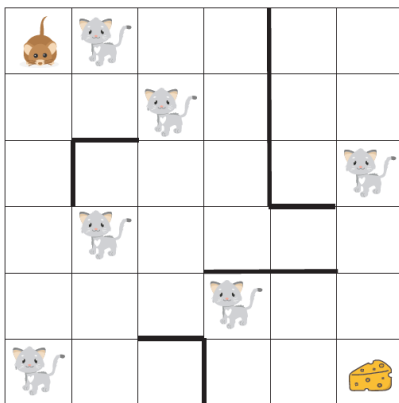


ambienteParco

B) Bisogna aiutare il topolino a raggiungere il formaggio evitando i gattini.



C) Bisogna aiutare il topolino a raggiungere il formaggio evitando i gattini. Aumenta il grado di difficoltà in quanto ci sono dei muri che il topolino non può attraversare



È possibile complicare l'esercizio chiedendo di trovare il modo più breve per raggiungere l'obiettivo.

2) I vari animali devono raggiungere ciascuno la propria casa. I bambini dovranno seguire le indicazioni date e vedere in quale casa ciascun animale arriverà.



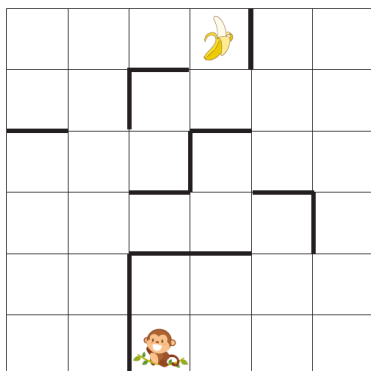
LO SPAZIO CHE TI RICARICA



ambiente**parco**

3) Trovare il percorso piú breve

La scimmia deve raggiungere la banana attraverso il percorso piú breve tenendo conto che i muri non possono essere attraversati.



Queste attività possono essere svolte anche in coppie dove uno studente dà indicazioni all'altro per il raggiungimento dell'obiettivo.