

ISTITUTO COMPRENSIVO "ALIGHIERI"

RIPALIMOSANI

Elaborato prodotto dalla **SCUOLA DELL'INFANZIA DI RIPALIMOSANI** per il **Concorso "PROGRAMMA LE REGOLE 2018"** – Promozione del pensiero computazionale.

Contesto di riferimento: **La famiglia.**

Titolo: *Le regole per l'uso consapevole delle tecnologie digitali nelle ore extrascolastiche della giornata.*

Categoria: **Tradizionale**

Descrizione della situazione gestita:

Gli alunni, in situazione ludica, hanno effettuato un percorso motorio, su di un tappeto/griglia, per condurre il loro amico "Robottino "...



... alla sua astronave.



Il percorso doveva essere svolto senza omettere alcun cartello, prodotto graficamente dagli alunni stessi e raffigurante le regole per l'uso consapevole delle tecnologie digitali da rispettare durante le ore extrascolastiche della giornata.

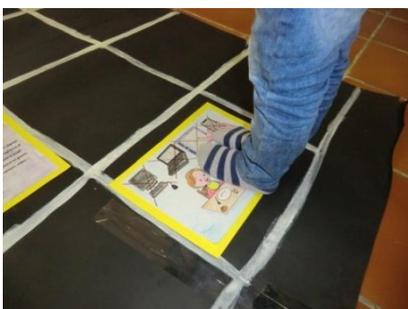




I cartelli delle regole sono stati disposti, ciascuno in un singolo quadrato della griglia/tappeto, lungo il percorso che gli alunni hanno eseguito progettando, provando e verificando la successione delle azioni corrette per arrivare al traguardo, costituito dall'astronave del loro amico "Robottino", senza escludere nessuno dei suddetti cartelli durante il tragitto.



Il percorso è stato effettuato con azioni motorie accompagnate dal comando vocale, dato da un altro compagno. In ogni quadrato è stato eseguito un solo passo alla volta.



Successivamente, l'azione motoria è stata sostituita da un simbolo grafico, posto lateralmente al tappeto come: freccia avanti, per procedere avanti di un quadrato o passo; freccia verso destra, per fare un passo verso destra; freccia a sinistra, per fare un passo verso sinistra.



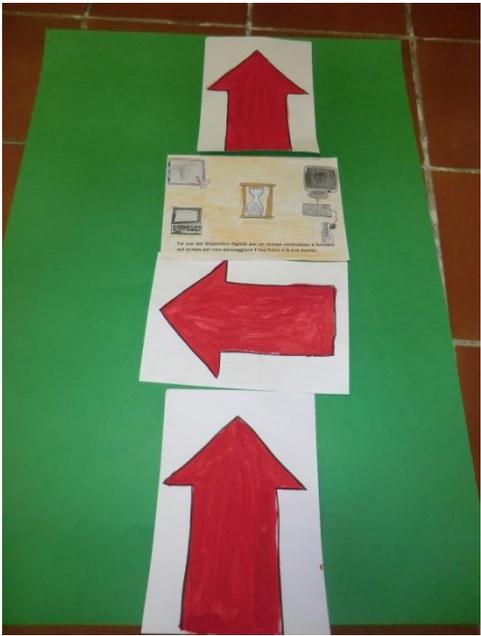
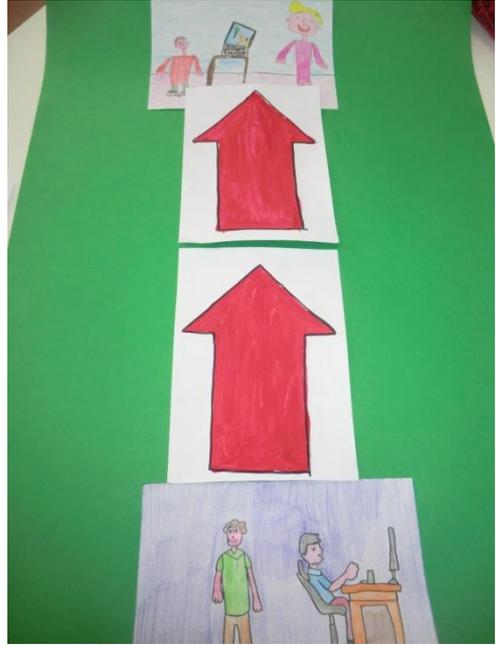
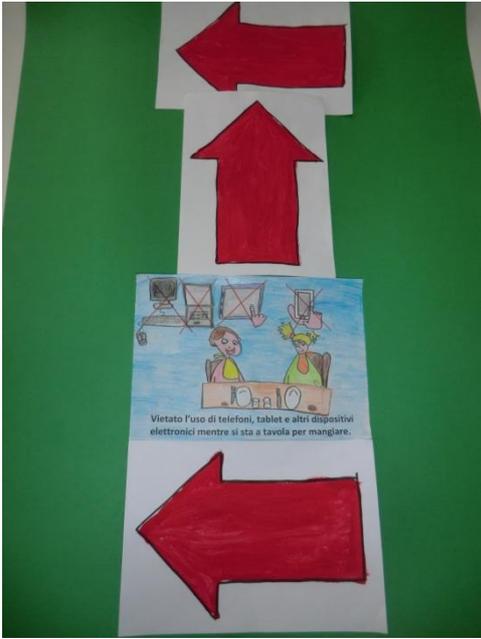
Gli alunni, dopo aver terminato di costruire, con la simbologia concordata, la sequenza delle azioni corrette per compiere il percorso,



hanno letto il codice dell'algorithm individuato e lo hanno reso attivo interpretando, a turno, il "Robottino" che, eseguendo il comando vocale, dettato da un altro compagno, è arrivato al traguardo senza omettere alcun cartello delle regole per l'uso consapevole delle tecnologie digitali nelle ore extrascolastiche della giornata.

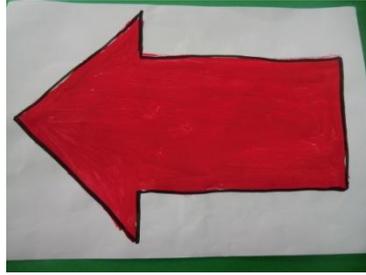


Dalla situazione gestita, è emerso l'algoritmo di seguito riportato:



ALGORITMO ESEGUIBILE

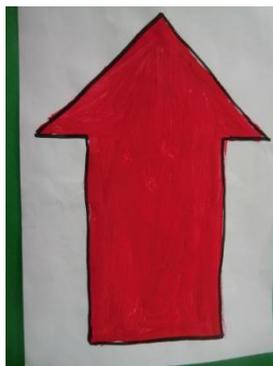
1) Vai a sinistra.



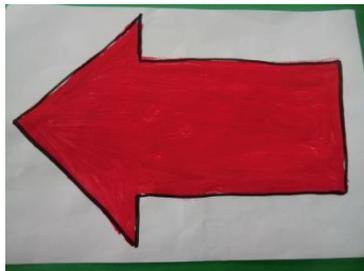
2) Non usare telefoni, tablet e altri dispositivi digitali mentre sei a tavola per mangiare.



3) Vai avanti.



4) Vai a sinistra.



5) Usa i dispositivi digitali solo con la vigilanza di un adulto.



6) Vai avanti.



7) Vai avanti.



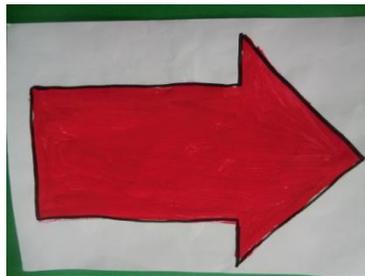
8) Scegli con un adulto giochi, cartoni, video ...



9) Vai avanti.



10) Vai a destra.



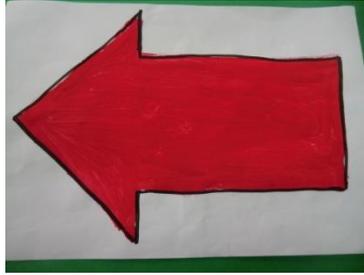
11) Usa i dispositivi digitali per un periodo di tempo controllato e limitato.



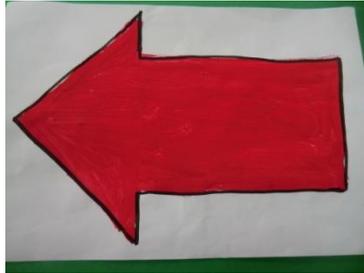
12) Vai avanti.



13) Vai a sinistra.



14) Vai a sinistra.



15) Trascorri del tempo giocando con i tuoi amici.



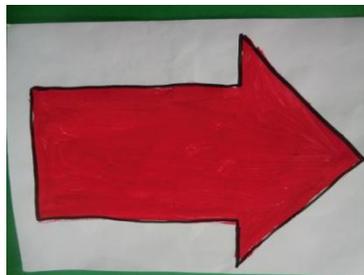
16) Vai avanti.



- 17) **Gioca all'aperto, insieme agli altri, inventando giochi nuovi.**



- 18) **Vai a destra.**



- 19) **Vai avanti.**



- 20) **Non utilizzare alcun tipo di dispositivo digitale prima di andare a dormire.**



21) Vai avanti.

Traguardo !!! (Astronave)



La sequenza dei cartelli, raffiguranti le regole e collocati lungo il tragitto compiuto dal “Robottino” per arrivare all’astronave, ha determinato l’elaborazione del seguente algoritmo:

ALGORITMO ESEGUIBILE

- 1) Non usare telefoni, tablet e altri dispositivi digitali mentre sei a tavola per mangiare.**
- 2) Usa i dispositivi digitali solo con la vigilanza di un adulto.**
- 3) Scegli con un adulto giochi, cartoni, video**
- 4) Usa i dispositivi digitali per un periodo di tempo controllato e limitato.**
- 5) Trascorri del tempo giocando con i tuoi amici.**
- 6) Gioca all’aperto, insieme agli altri, inventando giochi nuovi.**
- 7) Non utilizzare alcun tipo di dispositivo digitale prima di andare a dormire.**