

# ACTIVITY PLAN

SCUOLE VIAGGIANTI  
Con DESTRA verso un futuro sostenibile

## Città ideale

SCUOLA DELL'INFANZIA 

GOALS

12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION



## PROTAGONISTI DELLA SFIDA

- Classe singola o
- Più classi (preferibile)



TEMATICHE: Spreco Alimentare, Risorse Naturali, Rifiuti  
METODOLOGIA PROPOSTA: Gamification

Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo di un'attività ispirata alla metodologia della gamification.

## DESCRIZIONE

Attività di coding unplugged: "raccolgiamo le arance del contadino per la spremuta".

Sotto forma di gioco i bambini imparano a riconoscere la bontà dei prodotti biologici e a km zero e in più a programmare e a sviluppare il "pensiero computazionale". Mettono in moto così tutti quei processi per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo.

L'attività: Sulla grande scacchiera di 25 quadrati i bambini dovranno raccogliere le arance per la loro spremuta utilizzando frecce direzionali avanti, gira a destra, gira a sinistra.

AZIONI	DOCENTE	ALUNNI	TEMPI
INIZIO	Predisporre il setting (arance, spremi agrumi, bicchieri, nastro adesivo per scacchiera) Spiegazione del gioco ai bambini	Ascoltano e imparano le regole del gioco	10 minuti
ATTIVITA'	Posiziona punto di partenza e di arrivo Affidare a 2 bambini il ruolo di programmatore e di robot, che ascolta i comandi di movimento sulla scacchiera e li esegue. Riproduce reticolo su scheda da tavolo	"raccolgiamo le arance sulla scacchiera"  "con le arance raccolte farò una spremuta"	10-15 minuti di gioco su scacchiera  20 minuti per gustare una spremuta vera  20 minuti per scheda da tavolo

## CONCLUSIONE

Questa attività permette a tutti i bambini di sviluppare l'aspetto affascinante e "gustoso" del Coding Unplugged, Si alimenta la creatività e la fantasia, allenando il pensiero computazionale, si avvicina il bambino alla risoluzione di problemi e si rende stimolante l'incontro con le stagioni, i colori e i sapori. Un pretesto per giocare, creare, inventare, esprimersi, sviluppare il pensiero critico e soprattutto...stare bene insieme.

## STRUMENTI E RISORSE

**Ambiente:** In presenza, aula o spazio aperto  
Realizza un video con i momenti più significativi dell'attività e condividi il link sulla piattaforma!