

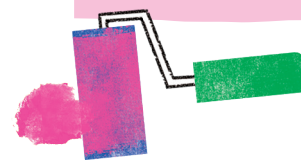
MARE PULITO NEL CODING

Destinatari	Bambini di 5 anni
Didattica	Digitale
Metodologia	Coding unplugged
Attività	Il reticolo del mare e la barca
Competenza europea	4. Competenza digitale 6. Competenza in materia di cittadinanza
Campo di esperienza	La conoscenza del mondo
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare attività di coding unplugged • Avviare al pensiero computazionale • Riconoscere e utilizzare le frecce direzionali • Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra) • Riflettere sulle conseguenze dell'inquinamento marino • Riflettere sui comportamenti ecologici di protezione e salvaguardia del mare

Proponiamo ai bambini un'attività di **coding unplugged**, ovvero un'attività di programmazione che avvia al pensiero computazionale, in cui la **barca "Mare pulito"**, con l'aiuto dei bambini, **raccoglie i rifiuti e pulisce così il mare.**

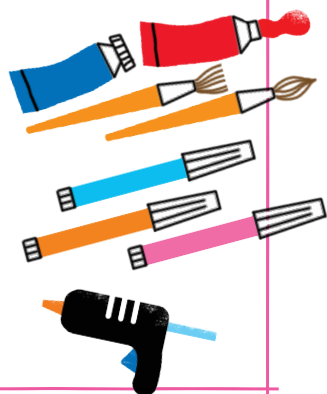


Il reticolo del mare e la barca



Cosa serve:

MODELLI FILE 94-95-96
FILASTROCCA
CARTONE DI RECUPERO
CARTONCINI BIANCO E BLU
CARTE VELINE ROSSA E VERDE OLIVA
FOGLI A4 BIANCHI
DEPLIANT PUBBLICITARI
RIFIUTI PULITI (BOTTIGLIA, FLACONE
E SACCHETTO DI PLASTICA, LATTINA
DI METALLO, CONTENITORE DEL
LATTE, ECC.)
RETE DI PLASTICA
SACCO DI JUTA
CORDINO
DISCHI DI GOMMA CREPLA NERA
COMPUTER
STAMPANTE
PLASTIFICATRICE
TEMPERE
ACQUERELLI
VASCHETTE
PENNELLI
PENNARELLI
FORBICI
SCOTCH
COLLA A CALDO



► Sensibilizziamo i bambini rispetto al **problema della dispersione dei rifiuti in mare che genera inquinamento** e spieghiamo, ad esempio, che ogni anno purtroppo nel Mar Mediterraneo finiscono più di cinquanta tonnellate di plastica, provenienti dai **fiumi** e da **attività in mare** «come pesca, acquacoltura e navigazione che disperdono nasse per crostacei, reti per molluschi, cassette per il trasporto del pesce, ecc.». Un'altra quantità rilevante di plastica proviene dalle **attività costiere** a causa della gestione inefficiente dei rifiuti, dell'intenso flusso turistico e delle attività ricreative. «Dopo la dispersione in mare, il 65% della plastica rimane in superficie per 1 anno e viaggia per circa 10 anni spinta da venti e correnti. L'80% di questa plastica terminerà il proprio viaggio finendo sulle coste. La plastica che si deposita sui fondali marini è 9 volte meno di quella che si accumula sulle coste» (cfr. <https://www.wwf.it/news/pubblicazioni/?48881/Report-WWF-Fermiamo-inquinamento-da-plastica>).



AGENDA 2030

14 VITA SOTT'ACQUA





- ♥ Creiamo la base del **pannello del mare** con il cartone di recupero, che sagomiamo a forma di onde e coloriamo a tempera.
- ♥ Disegniamo sul cartoncino bianco un polpo, una stella marina, una tartaruga, due pesci, due coralli, come da modelli, coloriamo ad acquerello, ritagliamo e incolliamo sulla base; poi completiamo inserendo macchie di carta velina verde appallottolata e incollando pezzetti di carta velina rossa sui coralli.
- ♥ Per poter tenere in piedi il pannello, fissiamo con la colla a caldo sul retro alcuni cilindri di cartone di recupero.
- ♥ Realizziamo il **reticolo** con quindici cerchi di 32 cm di diametro disegnati e ritagliati dal cartoncino blu, che fissiamo a pavimento con lo scotch, poi posizioniamo sopra alcuni i rifiuti.
- ♥ Mettiamo a disposizione le frecce, realizzate in cartoncino bianco, come da modello, plastificate e ritagliate.



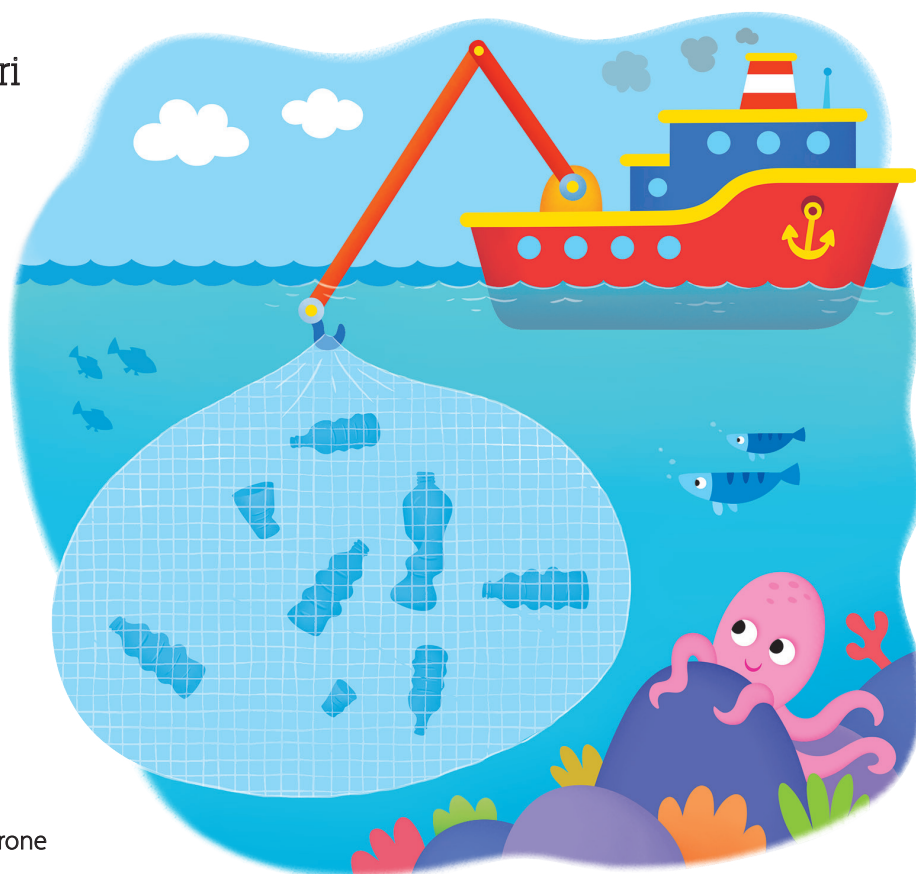
♥ Realizziamo la **barca** per il bambino che si muoverà sul reticolo. Facciamo indossare, legandolo con un cordino dietro le spalle, un sacco di juta nel quale infilare i rifiuti raccolti. Al collo infiliamo la sagoma della barca, come da modello, realizzata su cartoncino, colorata ad acquerello e decorata con oblò di gomma crepla nera, la scritta "MARE PULITO" fatta al computer e con immagini di rifiuti di plastica ritagliate dai depliant.

♥ Invitiamo i bambini a sedersi attorno al reticolo e spieghiamo l'attività attraverso la lettura di una filastrocca.

FILASTROCCA DEL MARE PULITO

Esiste al mondo una barca speciale,
una barca che pulisce il fondale.
Raccoglie lattine e bottiglie
per la gioia di ostriche e triglie,
sacchetti di plastica, cartacce e vetri
ed è lunga quasi sei metri.
Pesca i rifiuti gettati nel mare,
il mare pulito vuol far diventare
e l'ambiente marino salvaguardare.
La vogliamo aiutare?
Presto sulla scacchiera
vi dovete posizionare
e per lei i rifiuti pescare.
Un passo avanti, uno indietro,
uno a destra, uno a sinistra,
così tra le onde navigare!
La freccia è poi da posizionare,
per imparare a programmare...
e il mare pulire e salvare!

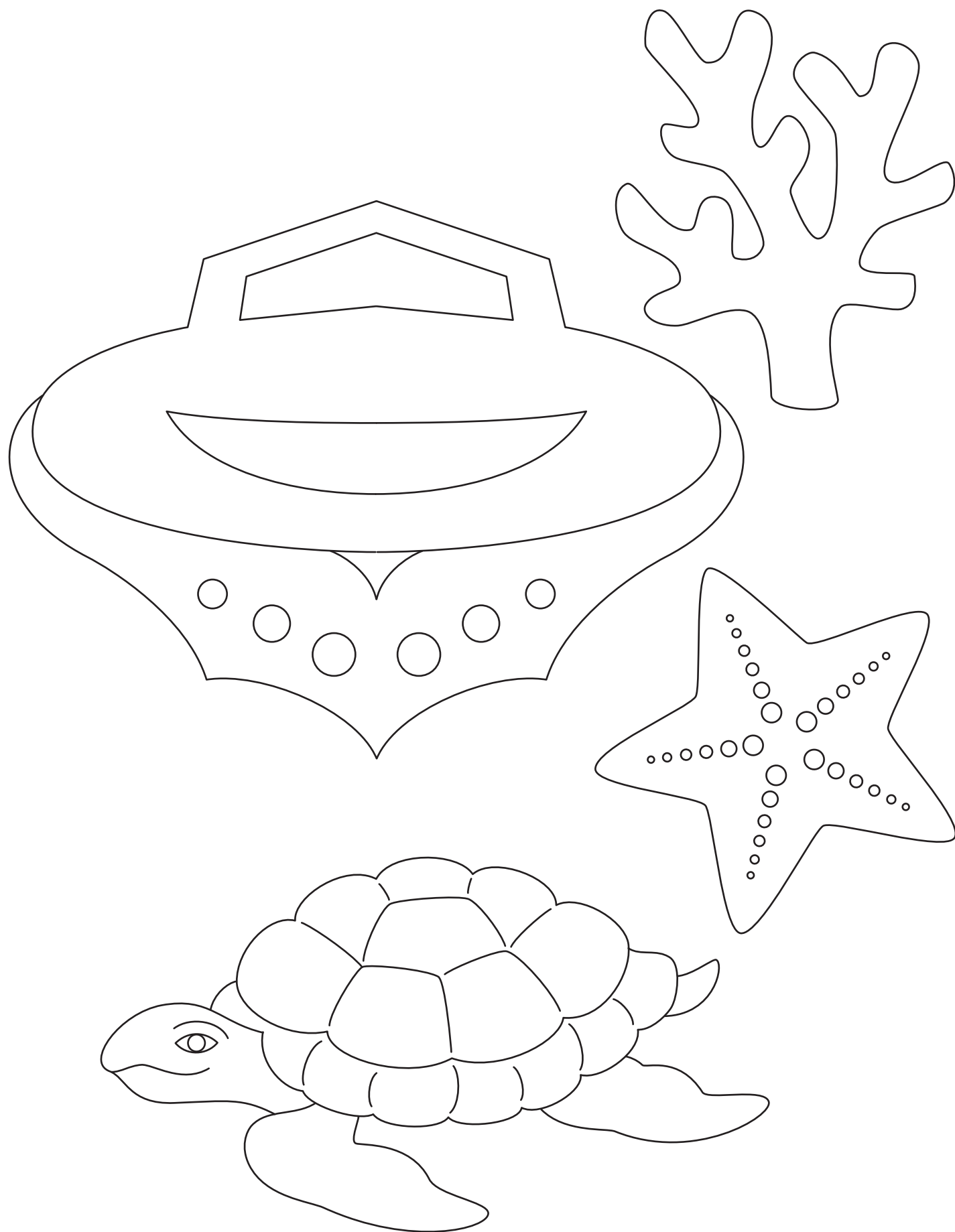
Antonella Pultrone





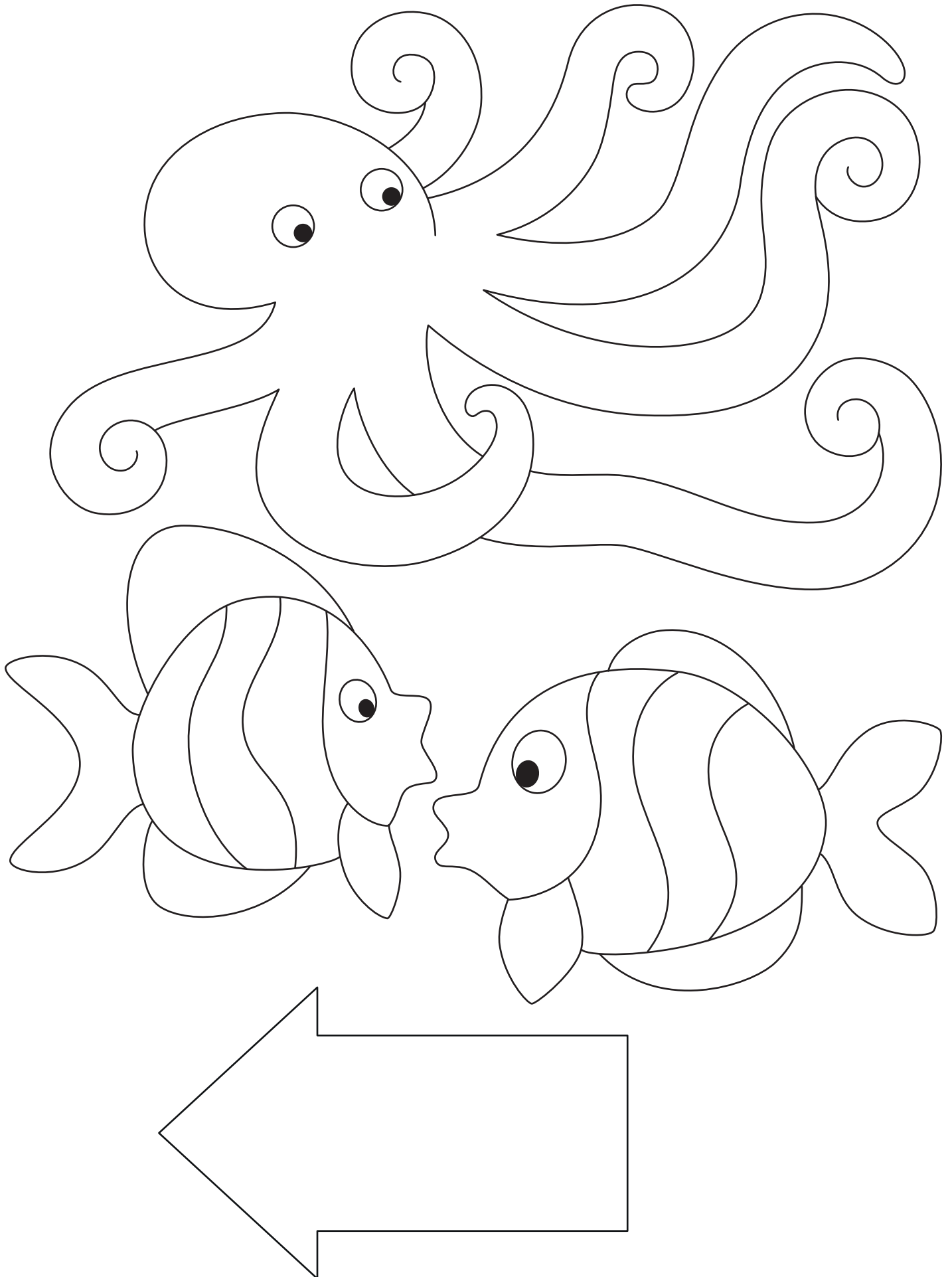
- ♥ Ripetiamo insieme la filastrocca e chiamiamo tre bambini alla volta. Il primo indossa l'immagine della barca e il sacco portarifiuti, si posiziona nel **riquadro di partenza** e deve raccogliere tutti i rifiuti gettati nel mare grazie alla guida del secondo bambino che utilizza questi comandi: passo avanti, passo indietro, passo a destra, passo a sinistra; dopo lo spostamento, il terzo bambino posiziona la freccia. I rifiuti raccolti vanno poi rovesciati sulla rete posizionata a lato del reticolo.
- ♥ Modifichiamo per ciascun gruppo la posizione dei rifiuti e spieghiamo ai bambini che ci possono essere diverse strade per raccoglierci ma che tutti devono essere portati nella rete.
- ♥ A conclusione, invitiamo i bambini a completare con i pennarelli la scheda predisposta, come da modello.







FILE 95



INDICA IL PERCORSO CHE LA BARCA DEVE FARE, PER RACCOGLIERE I RIFIUTI DAL FONDALE MARINO.

