



«CODING»

SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

ISTITUTO COMPRENSIVO G. MARCONI

SCUOLA DELL'INFANZIA MAGGIOLINO

GAGGIO IN PIANO

A.S. 2016-2017

PROGETTO DI INTERSEZIONE

SEZIONI A e B

DOCENTI:

ELISA MANCO

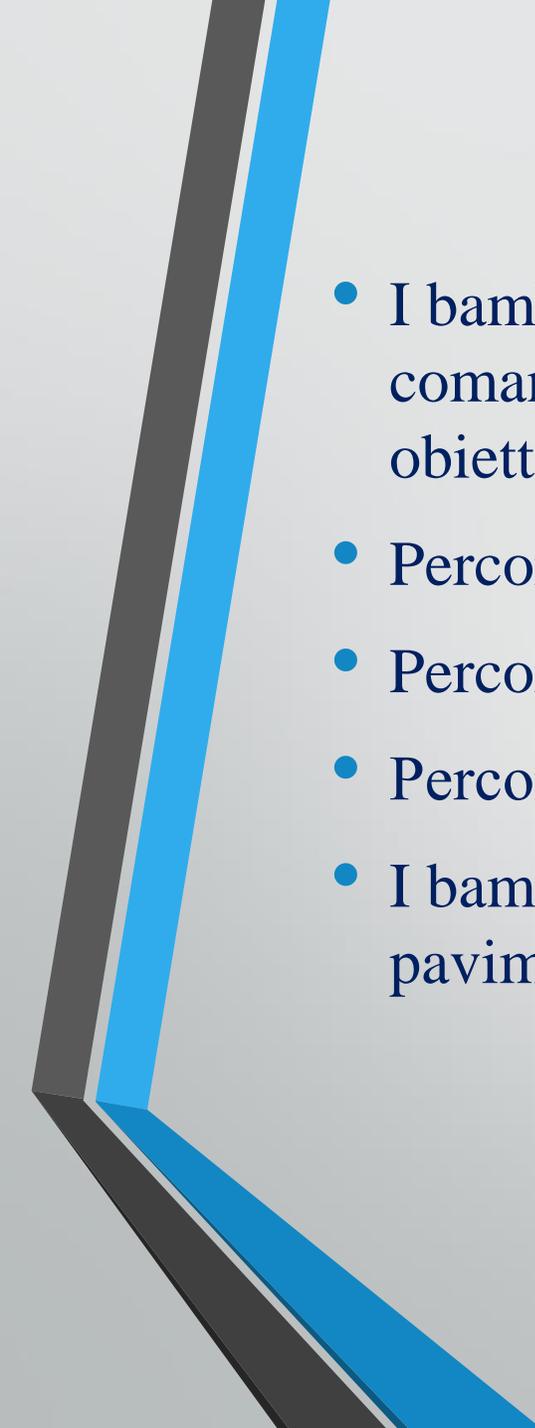
DORIANA ZILIBOTTI

AMALIA CASAPULLA

GIOVANNA PALUMBO

METODOLOGIE

- Attraverso il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) il Pensiero Computazionale arriva anche alla Scuola dell'Infanzia.
- I bambini riflettono e trovano soluzioni a semplici problemi in piccolo gruppo e confrontano le loro ipotesi arrivando ad una soluzione comune e provando ad esplicitarne il procedimento. Progettano, creano e ricreano insieme collaborando.
- Si esercitano in giochi ed attività di gruppo inerenti (Robotica con Bee Bot / Coding Creativo con App dedicate come Scratch Junior per tablet/ Coding Unplugged con percorsi su carta, su pavimento)

- 
- I bambini svolgono percorsi a pavimento a scacchiera, utilizzando carte con comandi precisi che ne programmano il movimento per raggiungere un obiettivo.
 - Percorsi con travestimento.
 - Percorsi sequenze fiaba.
 - Percorsi all'interno della scuola o della sezione.
 - I bambini manipolano, creano, costruiscono, disegnano percorsi su carta e su pavimento.

- 
- I bambini attraverso i giochi del coding unplugged utilizzano una terminologia appropriata per pronunciare comandi e dirigere e dirigersi nello svolgimento di un percorso.
 - Utilizzano codici verbali e non verbali per interpretare un codice e riprodurlo graficamente.
 - Svolgono schede didattiche e di verifica inerenti.
 - Svolgono semplici attività di crucipixel facilitati

AMBITI DI ESPERIENZA/TRAGUARDI DI SVILUPPO

IL SE E L'ALTRO

- Riflette, si confronta, discute
- Gioca e collabora in modo costruttivo

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Prova piacere nel movimento, nei giochi di gruppo

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Sa rimanere concentrato e porta a termine il proprio lavoro

I DISCORSI E LE PAROLE

- Comprende parole, messaggi in codice, discorsi

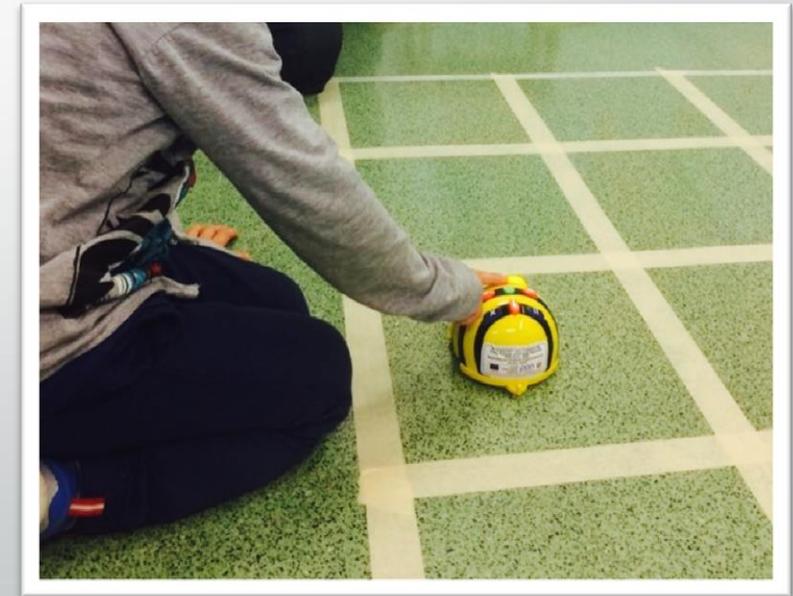
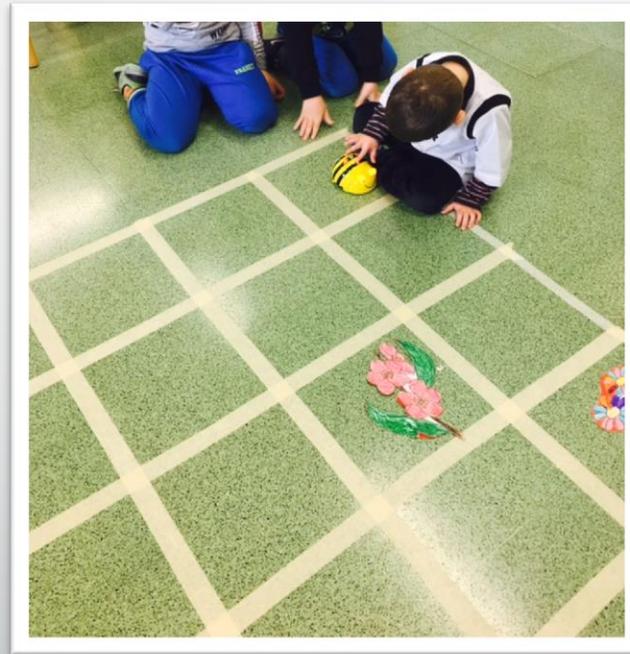
LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Riferisce e colloca movimenti e azioni nello spazio

OPIFICIO GOLINELLI LABORATORIO –IO ROBOT-



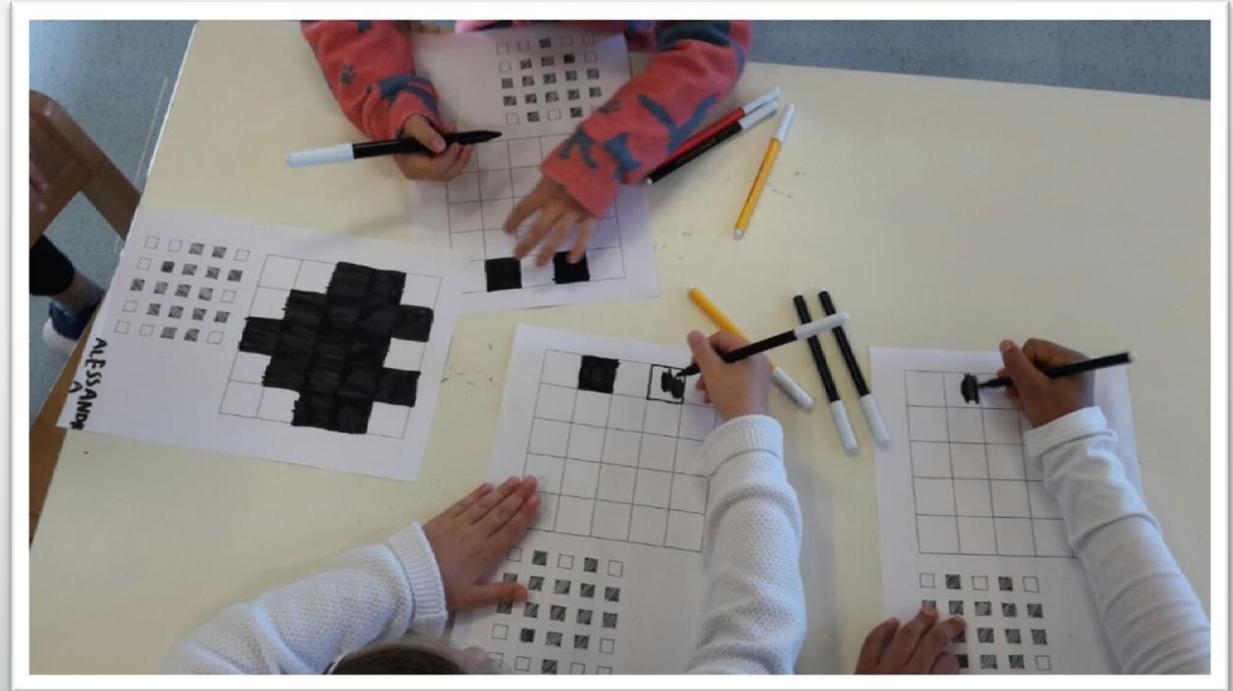
BEE BOT



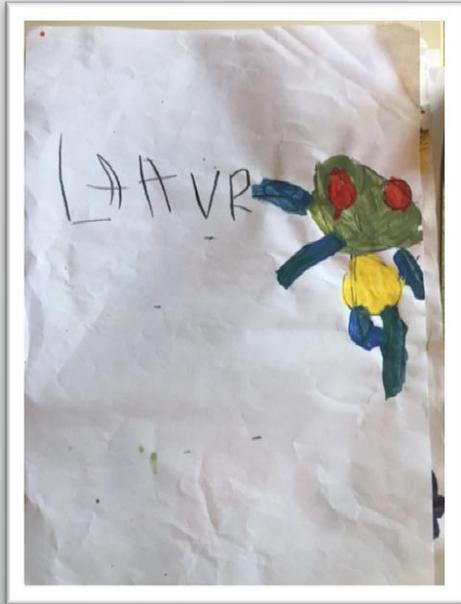
SCRATCH JR



CRUCIPIXEL



I NOSTRI ROBOT



VALUTAZIONI FINALI

- Attraverso le attività di ragionamento, di decodificazione, di elaborazione, programmazione e messa in atto di un codice, i bambini hanno sviluppato il primo pensiero computazionale
- Tramite le attività di intersezione e collaborazione si è stimolato il cooperative learning
- Talune attività sono state facilitate ed adattate a bambini di 3/4/5 anni
- I bambini hanno risposto con interesse e curiosità, appassionandosi alla robotica
- Il prossimo anno scolastico il Progetto Coding verrà riproposto e maggiormente sviluppato