

DENOMINAZIONE PROGETTO

“Coding in your classroom 3”

Premessa

Il coding rappresenta un modo semplice per guidare i bambini verso la risoluzione dei problemi. A piccoli passi e seguendo elementari istruzioni, gli alunni, infatti, arrivano a trovare la strada per risolvere questioni adatte alla loro tenera età. Si cercherà di avviarli, attraverso il gioco unplugged e online, al pensiero computazionale e al digitale per guidarli verso la fruizione attiva della tecnologia.

Destinatari

Tutti gli alunni di 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia

Obiettivi

- Fare esperienza di lavoro di gruppo;
- Favorire lo spirito collaborativo.
- Stimolare il pensiero computazionale.
- Introdurre i principi base del coding e della robotica.
- Consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale;
- Sviluppare la curiosità;
- Sviluppare l'attenzione, la concentrazione e la motivazione;
- Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi;
- Stimolare il pensiero creativo;
- Iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;

Finalità

I bambini si troveranno davanti a quello che più li diverte: un tablet, un monitor di un pc, la lim, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa) . In conclusione, impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.

La finalità principale sarà l'introduzione al pensiero computazionale e alla risoluzione dei problemi.

Metodologie

Circle time;

Brain storming;

Lavoro di gruppo;

Tutoring.

Durata

Da ottobre 2018 a dicembre 2018

Risorse umane

Tutte le docenti della scuola dell'infanzia.

Spazi

Le sezioni, il salone.

Materiali

Materiale di facile consumo, pc, cartelloni, robot, gioco CodyRoby, gioco Codyfeet, semplici disegni in pixel art (le vocali).

Maletto, 22/10/2017