

## **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