

PROPOSTA PROGETTO DA INSERIRE
NEL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA
SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2017/2018

DENOMINAZIONE PROGETTO

“Coding in your classroom”

Premessa

I bambini devono essere educati al digitale fin da piccoli affinché ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi. I benefici del “pensiero computazionale“ si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

Destinatari

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

Obiettivi

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

Finalità

Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini al pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti, i nostri bambini con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare, ma programmeranno per apprendere.

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.

Metodologie

Circle time;

Brain storming;

Lavoro di gruppo;

Tutoring.

Durata

Da ottobre 2017 a dicembre 2017

Risorse umane

Tutte le docenti della scuola dell'Infanzia.

Spazi

Le sezioni, il salone.

Materiali

Materiale di facile consumo, pc, cartelloni, robot, gioco CodyRoby.

Maletto, 23/10/2017

La responsabile

Alletto Giusy