

“A SCUOLA DI CODING”



Laboratorio di Coding e Pixel art

Anno Scolastico 2018/2019

Scuola dell'infanzia “Arcobaleno”

Sezione C

Docenti: Turco Carolina – Russo Maria Rosaria

Chianese Angela.

Premessa: Il “pensiero computazionale” non serve solo a far funzionare i computer ma anche per “leggere” la realtà e risolvere i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (CODING) in un contesto di gioco. Come affermano le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione: “Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali”. Ed è proprio alla creatività che si collega l’uso delle tecnologie anche nella scuola dell’infanzia, la quale si presenta come ambiente capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, fra i tre e i sei anni i quali sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che osservano ed elaborano le prime ipotesi sulle cose, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell’azione educativa. L’utilizzo dei primi simboli permette ai bambini un approccio logico alla realtà.

Descrizione: Il Coding aiuterà i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimolerà la loro curiosità, attraverso quello che può sembrare solo un gioco. Il segreto sta tutto nel metodo poca teoria e molta pratica. L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica, ragionando passo dopo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Competenze chiave europee: Competenza di base in matematica, scienza e tecnologia

- Abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi

Competenza digitale

- Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie

Spirito di iniziativa e intraprendenza

- Risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare.

Obiettivi:

- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento
- Realizzare elaborazione grafiche.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding.
- Costruire per blocchi visuali con i "criteri" di direzione e conteggi.
- Progettare, costruire far muovere e memorizzare percorsi concordati stabiliti o tracciati.

Contenuti:

Prima di arrivare al Coding vero e proprio dobbiamo lavorare a livello psicomotorio, inizialmente sul riconoscimento dei concetti destra e sinistra. Successivamente i bambini si muoveranno su percorsi concordati, stabiliti o tracciati. In questo modo avviene il primo approccio al Coding.

Metodologia:

- Metodo collaborativo/ problem solving
- Ricerca
- Attività di tipo ludico/motoria
- Informatica.

Destinatari: Gli alunni di 5 anni.

Tempi: Una volta a settimana per l'intero anno scolastico.

Risultati attesi: I bambini diventano protagonisti nella costruzione di percorsi, dell'ambientazione di storie.

Verifica: In itinere con ipotesi, domande, risposte. Osservazione occasionale e sistematica dei comportamenti degli alunni.

Valutazione: Partecipazione, condivisione, collaborazione ad un progetto comune.

Formativa ed autentica.

Mondragone 15 ottobre 2018

Le docenti