

CODING



Il coding, è un linguaggio che si affianca al linguaggio parlato.

Fare coding, significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza, per raggiungere un obiettivo, in altre parole è costruire, risolvere, ragionare e sviluppare il pensiero computazionale.

Il pensiero computazionale è un'attitudine mentale, un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura (problem-solving) in un contesto di gioco. E' un processo logico creativo che più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi.

Insegnante: **Deborah Maino**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Comunicazione nelle lingue straniere; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche.
CAMPI D'ESPERIENZA	Il sé e l'altro; il corpo e il movimento; la conoscenza del mondo

OBIETTIVI GENERALI: Stimolare il pensiero creativo; stimolare il piacere della scoperta e delle cose e il loro funzionamento; apprendere i concetti base della programmazione; stimolare e potenziare le capacità logiche abduitive; usare consapevolmente la tecnologia; esperire il problem-solving in modo ludico; accettare, comprendere e correggere l'errore (debugging)

OBIETTIVI SPECIFICI: Recuperare la manualità come momento di apprendimento; consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale; sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione; iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi; sviluppare autonomia operativa; stimolare il pensiero creativo; accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima; iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione; fare esperienza di lavoro di gruppo; favorire lo spirito collaborativo; imparare dagli altri.

RISULTATI ATTESI: Avvicinare il bambino, alla programmazione "unplugged" utilizzando il ragionamento e il pensiero computazionale per risolvere problemi di varia natura.

DESTINATARI DEL PROGETTO: Bambini grandi di tutte le sezioni

DESCRIZIONE DELLE PRINCIPALI FASI DI ATTUAZIONE: Primi approcci con il coding dove il bambino attraverso attività pratiche e "unplugged" può sperimentare mediante un nuovo linguaggio parole ed espressioni tipiche del coding.

METODOLOGIA E STRUMENTI UTILIZZATI: La metodologia e gli strumenti utilizzati, saranno attività ludiche formate da una griglia di grandezza reale, che rappresenterà un reticolo simile a quello informatico, nella quale i bambini andranno a eseguire o a inventare un determinato percorso mediante una serie di istruzioni in sequenza logica per raggiungere un determinato obiettivo.

VERIFICA: Chiedere ai bambini, di riprodurre graficamente il percorso fatto nel reticolo, per valutare quanto sia stato appreso.