ISTITUTO COMPRENSIVO 1 VASTO
SPATARO - PAOLUCCI

SCUOLA DELL'INFANZIA
"GIUSEPPE SPATARO"

A.S. 2023/2024

Progetto

PREMESSA

A seguito del corso di formazione “L’ora del coding” tenuto dal prof. A. Bogliolo e dell’approccio conoscitivo sul sito Code.org, sono iniziate le prime esperienze in relazione al pensiero computazionale. Con il presente progetto si intende dare una maggiore organicità al percorso dei bambini e delle bambine per avvicinarli alla riflessione ponderata delle azioni da compiere nell’ambito di una attività. In questo modo si mira ad ottenere un percorso di insegnamento/apprendimento consapevole e che sviluppi quelle abilità presenti e necessarie nella attuale società. L’utilizzo delle nuove tecnologie applicate alla didattica rende così il processo di insegnamento/apprendimento innovativo, coinvolgente, attento alle esigenze dei bambini e delle bambine e rappresenta un valore aggiunto alle tradizionali metodologie di lavoro dell’insegnante rendendo la scuola dell’infanzia partecipe e protagonista dell’epoca contemporanea in cui è contestualizzata.
L’approccio al **CODING** sarà di natura ludica e solo in unplugged. L’obiettivo principale sarà quello di “sperimentarlo” intersecandolo con attività di psicomotricità, mettendo così i bambini nelle condizioni di “**codificare**” di volta in volta le consegne indicate, senza l’utilizzo del computer… ma attraverso un reticolo.

FINALITÀ

Acquisire il pensiero computazionale con pratiche di coding semplificato.

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

Il progetto trasversalmente coinvolge tutti i campi di esperienza.

INSEGNANTI COINVOLTE

Tutte le docenti delle singole sezioni.

DESTINATARI

Tutti i bambini della scuola dell’infanzia nella propria sezione di appartenenza.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza imprenditoriale

TEMPI

Il progetto si svolgerà nell'arco dell'anno scolastico.

METODOLOGIA

La metodologia individuata per il raggiungimento degli obiettivi del suddetto progetto, avvalendosi di mediatori didattici attivi, iconici, analogici, simbolici, sarà centrata sul gioco, il lavoro individuale, il gruppo collaborativo e la ricerca-azione (Role-playing; Brainstorming; Cooperative learning). Ogni apprendimento sarà veicolato attraverso l'esperienza diretta; il fare e l'agire saranno gli elementi indispensabili per l'acquisizione di abilità e competenze da parte dei bambini e delle bambine.

STRUMENTI

Le attività si svolgeranno nel plesso della scuola e saranno utilizzati materiali grafico-pittorici e plastici, ginnico, multimediale, colori, carta, scatoloni, carta pacco, materiale di facile consumo e recupero.

DOCUMENTAZIONE

La documentazione è un mezzo per rievocare, riesaminare, analizzare, valutare, ricostruire, ri-progettare, progettare, socializzare il percorso educativo. Essa avverrà attraverso la realizzazione di elaborati, schede strutturate e non.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al di là degli obiettivi intrinsechi al campo d'esperienza **"IL CORPO E MOVIMENTO"**, quelli relativi allo sviluppo del pensiero computazionale sono:

- contribuire attivamente all'apprendimento del coding;
- innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione cosciente e volontaria;
- contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza attrezzatura informatica;
- offrire un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole della tecnologia;
- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- sviluppare la logica e contare;
- sviluppare la percezione spaziale;

- mettere in atto strategie
  risolutive; ipotizzare percorsi;
- dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo;
- osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati;
- apprendere semplici i linguaggi della programmazione.

COMPETENZE PERSEGUITE

- sviluppare lo spirito collaborativo e cooperativo;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- saper programmare giocando (coding);
- saper risolvere problemi in modo creativo (problem solving)

PERCORSO METODOLOGICO

Per giocare a programmare saranno effettuate attività ludiche partendo da racconti, vissuto personale dei bambini, situazioni problematiche. Il gioco comporterà lo stimolo a ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, a tradurle utilizzando un codice di riferimento e infine a renderle attive attraverso il gioco stesso.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Osservazione sistematica durante le attività, conversazioni, verbalizzazione delle esperienze vissute.