



ISTITUTO COMPRENSIVO CAMPAGNA CAPOLUOGO

Scuola Infanzia - Primaria e Secondaria di 1° grado

Via Provinciale per Acerno - 84022 CAMPAGNA (SA)

e-mail: SAIC8BJ00C@ISTRUZIONE.IT - sito internet: www.iccampagnacapoluogo.edu.it

Tel/Fax: 0828/241258 - Cod. Meccanografico: SAIC8BJ00C- C.F. 91053340658



a.s.2023/24

SCHEDA DESCRITTIVA PROGETTO CURRICULARE

Titolo progetto	PRIMI PASSI... VERSO IL CODING
Referente progetto	Docente di sezione
PREMESSA	
<p>CODING significa programmare informatica. Giocando, I bambini imparano a programmare e a sviluppare il "pensiero computazionale" ossia l'insieme di tutti I processi che vengono attivati per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo. Le attività' di coding possono essere unplugged cioè svolte senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico e informale che coinvolge la motricità.</p>	
Finalità	Coinvolgere tutte quelle attività educative basate sulla progettazione, creazione,

	<i>implementazione e operatività con il robot, nel caso specifico con le BEE-BOT, intese come macchine che agiscono secondo quanto stabilito da un programma software.</i>
Obiettivi specifici	<i>Costruire un ragionamento collettivo in situazioni di piccolo gruppo; sperimentare esperienze di co-costruzione delle conoscenze particolarmente significative; Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica; Innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione, cosciente e volontaria ; Sviluppare la logica e contare; Sviluppare la percezione spaziale; Mettere in atto strategie risolutive; Contribuire attivamente all'apprendimento del coding; 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.</i>
Destinatari	Bambini di tre anni
Metodologie ed attività	Gioco individuale e di gruppo; Invenzioni di storie; Riflessioni e conversazioni guidate; Approccio ludico al coding attraverso la manipolazione grafica degli elementi; Produzioni grafico-pittoriche; Giochi motori guidati; Giochi con bee-bot.
Durata	Da novembre a Maggio
<p>Valutazione in ingresso- in itinere-finale <i>In ingresso: attraverso conversazioni guidate e rappresentazione grafiche</i> <i>In itinere: realizzazione di percorsi solo esemplificativi</i> <i>Finale: esecuzioni di piccoli e semplice percorsi delle bee-bot</i> <i>Il percorso sarà fotografato e documentato anche con note e consegnato poi ai genitori</i></p>	



Campagna, li 16 ottobre 2023

la coordinatrice dell'infanzia

Deanna Marchetta