CODING, TINKERING E ROBOTICA EDUCATIVA - Scuola Infanzia

DOCENTE REFERENTE DEL PROGETTO
TEAM DIGITALE - BOSA CLAUDIA

DESTINATARI DEL PROGETTO

- Alunni di quattro anni (medi)
- Alunni di cinque anni (grandi)

AMBITO DI INTERVENTO E MOTIVAZIONI

Pensiero computazionale (ICDL)

Il progetto punta alla costruzione di un metodo di apprendimento: gli strumenti utilizzati sono il mezzo con cui esplorare altri saperi, stimolando competenze trasversali: comunicazione nella madrelingua, competenze digitali, spirito di iniziativa ed imprenditorialità.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- sviluppare il pensiero computazionale
- mettere in atto strategie risolutive
- osservare, descrivere e progettare percorsi e semplici oggetti
- dare e seguire istruzioni per raggiungere un obiettivo
- apprendere semplici linguaggi della programmazione

STRATEGIE E STRUMENTI D'INTERVENTO

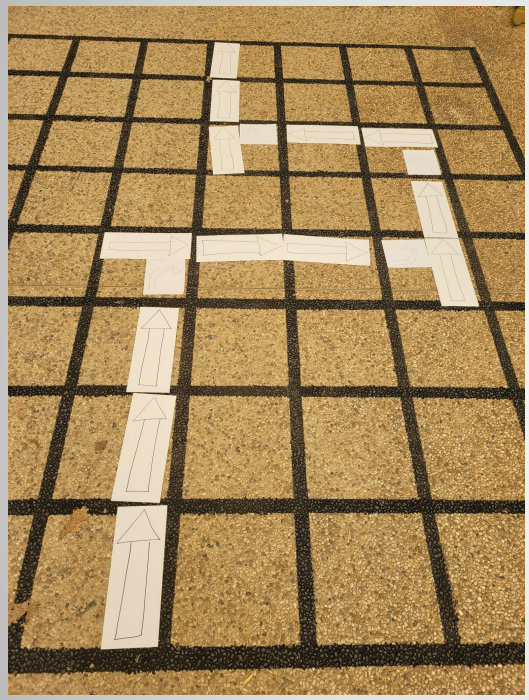
- Didattica laboratoriale
- Proposta di compiti autentici e di realtà
- Lavoro in coppia o in piccoli gruppi
- Cooperative learning
- Utilizzo delle tecnologie digitali
- Role playing

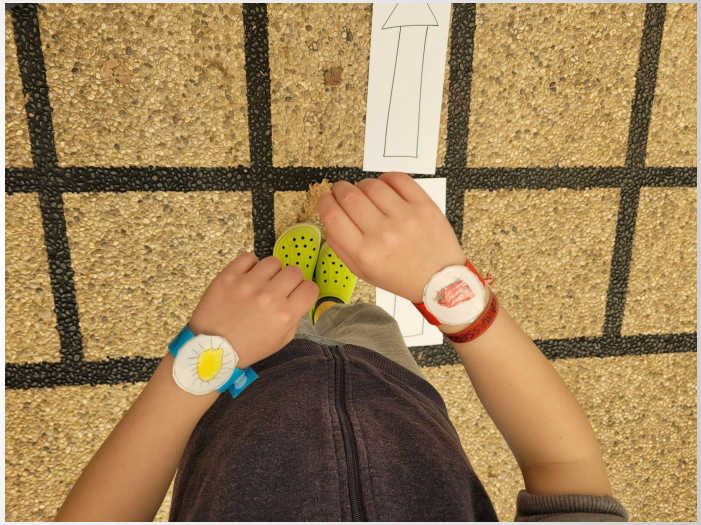
RISULTATI OTTENUTI E PRODOTTI FINALI

- Potenziamento nell’alunno dell’approccio costruttivo alla risoluzione dei problemi, attraverso le seguenti tappe:
  - maturare un pensiero progettuale
  - pianificare il lavoro
  - ottimizzare le azioni
  - superare le complessità scomponendole in unità più semplici e risolvibili
  - sviluppare un'idea

- Costruzione di *social skills*: lavorare in gruppo e confrontarsi costantemente

DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA





DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA