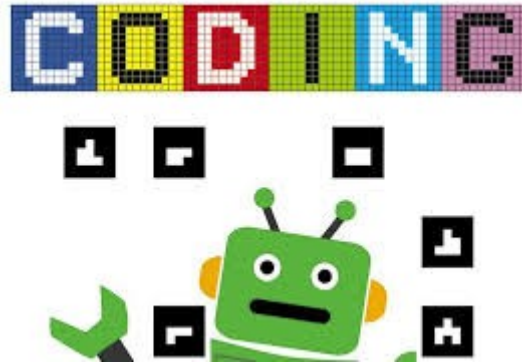


LABORATORIO CODING



PREMESSA

Nel mondo odierno i computer sono ovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, è indispensabile che lo studente abbia una comprensione dei concetti di base dell'informatica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

CODING ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il pensiero computazionale è un'abilità che va sviluppata fin dalla più tenera età, perché aiuta a pensare in modo originale e non ripetitivo.

Con i bambini si inizia un percorso per sviluppare il loro pensiero computazionale in un contesto di gioco, affinché comincino a ragionare in una serie di situazioni "unplugged" (senza l'utilizzo dell'informatica).

La scuola dell'infanzia è quindi una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero e dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare creatività ed imparare.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Muoversi nello spazio secondo le indicazioni date
- Consolidare i concetti di lateralità ed orientamento spaziale
- Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione
- Iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione
- Iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi

- Dimostrare curiosità per la realtà che li circonda
- Fare domande, formulare ipotesi e confrontarle

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Sperimentare schemi motori statici e dinamici
- Favorire il processo di lateralizzazione
- Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem-solving
- Concepire l'errore come tentativo.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE

- Imparare ad imparare
- Competenze in scienza e tecnologia