

PIANO OFFERTA FORMATIVA

A. S.2019/20

Sezione Descrittiva

Denominazione Progetto curricolare

ISTITUTO COMPRESIVO - TERME VIGLIATORE-TERME VIGLIATORE
Prot. 0008103 del 25/09/2019
04-02 (Entrata)

- Coding unplugged “ insegnare ai bambini a programmare giocando”

Responsabile progetto

QUATTROCCHI VENERA

Obiettivi

FINALITÀ

il progetto si propone di avviare i bambini alla scoperta del pensiero computazionale, facendo in modo che essi possano imparare a pensare giocando e trovare soluzioni ai vari problemi in modo creativo .

OBIETTIVI GENERALI:

- innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione cosciente e volontaria;
- contribuire attivamente all'apprendimento del coding;
- contribuire allo sviluppo del pensiero computazionale ;
- offrire un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, collaborativo.

STRUMENTI E METODOLOGIA

Saranno utilizzati materiali di qualsiasi tipo, libri, materiali specifici e di recupero . La metodologia utilizzata presuppone l'impiego di dinamiche attive ed esperienziali che favoriscano il protagonismo dei bambini attraverso l'espressione corporea, il gioco di ruolo.

Saranno proposte attività senza strumentazione tecnologica per sviluppare il

pensiero computazionale, stimolare la capacità creativa e di immaginazione per poter descrivere procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema che si presenta nell'attività, o allo sviluppo di un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche, insegnando in modo semplice ed efficace le basi dell'informatica sotto forma di gioco.

DESTINATARI

Il progetto è destinato agli alunni della Scuola dell'Infanzia di Terme centro sezione I
E agli alunni di tre anni i cui docenti intendono aderire

Durata

Il percorso didattico si svolgerà da gennaio a giugno

Risorse umane

DOCENTE CURRICULARE

Beni e servizi

RISORSE LOGISTICHE ED ORGANIZZATIVE A DISPOSIZIONE NEL PLESSO

Terme Vigliatore 23/09/2019

Il Responsabile del Progetto
Quattrocchi Venera

PROGETTO CODING UNPLUGGED “ INSEGNARE AI BAMBINI A PROGRAMMARE GIOCANDO”

SCUOLA DELL’INFANZIA

(A.S. 2019 – 2020)

INTRODUZIONE

PREMESO CHE COME PREVISTO ANCHE NEL PNSD UN’ APPROPRIATA EDUCAZIONE AL “PENSIERO COMPUTAZIONALE”, CHE VADA OLTRE L’INIZIALE ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E’ ESSENZIALE AFFINCHE’ LE NUOVE GENERAZIONI SIANO IN GRADO DI AFFRONTARE LA SOCIETA’ NON DA CONSUMATORI PASSIVI MA DA SOGGETTI CONSAPEVOLI, IL PROGETTO NASCE CON L’INTENTO DI FAR CONOSCERE ANCHE AI BAMBINI DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA UN NUOVO LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE

FINALITÀ

il progetto si propone di avviare i bambini alla scoperta del pensiero computazionale, facendo in modo che essi possano imparare a pensare giocando e trovare soluzioni ai vari problemi in modo creativo .

DESTINATARI

Il progetto è destinato agli alunni della Scuola dell’Infanzia di terme centro sez I

E agli alunni di tre anni i cui docenti intendono aderire

Durata

Il percorso didattico si svolgerà da gennaio a giugno

Obiettivi generali:

- innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione cosciente e volontaria;
- 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, collaborativo .
- apprendere i linguaggi della programmazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

IL SE' E L'ALTRO

- Lavorare a progetti comuni
- Sperimentare il valore delle regole
- Diventare soggetti attivi e non passivi
- Sperimentare la libertà di sbagliare

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- creare percorsi
- Imparare per tentativi e strategie
- Scoprire nuovi percorsi di autonomia

IMMAGINI,SUONI,COLORI

- Creare percorsi di gioco
- Creare disegni

- Realizzare mappe di gruppo

I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascoltare storie
- Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Osservare con curiosità ed analizzare situazioni ed eventi.
- Riconoscere somiglianze e differenze.
- Rielaborare un'esperienza nella successione temporale.
 - Formulare ipotesi e verificarle
 - Scomporre un problema in diverse parti
 - Sperimentare il concetto di programmazione giocando

STRUMENTI E METODOLOGIA

Saranno utilizzati materiali di qualsiasi tipo, libri e materiali specifici e di recupero

La metodologia utilizzata presuppone l'impiego di dinamiche attive ed esperienziali che favoriscono il protagonismo dei bambini attraverso l'espressione corporea, il gioco, saranno proposte attività senza strumentazione tecnologica per attivare e sviluppare il pensiero computazionale, nell'intenzione di stimolare la capacità creativa e di immaginazione per poter descrivere procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema che si presenta nell'attività, o allo sviluppo di un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche, insegnando in modo semplice ed efficace le basi dell'informatica sotto forma di gioco.

Verifica

Attività ludiche e motorie

Giochi di ruolo ed interattivi nel piccolo e grande gruppo , Osservazione diretta dei bambini

Valutazione

In itinere attraverso conversazioni, osservazione sistematica ed occasionale.

Documentazione

cartelloni