

ISTITUTO COMPRENSIVO DI ROVERBELLA
Scuola dell'Infanzia di
Roverbella

Esperto:
Grazia Ventrice

Tutor:
Donatella Vincenzi

Code and Play

Coding

*dal Coding Unplugged al Coding
Plug In nella Scuola dell'Infanzia*



Code and Play

Competenze Chiave Europee

- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale



Campi di Esperienza

- il sé e l'altro
- il corpo e il movimento
- immagini, suoni, colori
- la conoscenza del mondo



Obiettivi di Apprendimento

- sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo
- potenziare la lateralizzazione
- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica
- sviluppare e potenziare la logica
- rafforzare l'acquisizione dei concetti topologici
- visualizzare e costruire percorsi nello spazio
- sviluppare l'astrazione



coding

Cos'è?

Cosa vuol
dire
coding?

si traduce con “fare” codice, o meglio dare istruzioni in codice. Il linguaggio di programmazione altro non è che l’indicare una serie di istruzioni (comandi) a una macchina che ha il compito di eseguirli

Perché il
coding?

aiuta a sviluppare il pensiero computazionale ovvero la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici (algoritmo) e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso (Jeanette Wing)

Cos'è un
algoritmo?

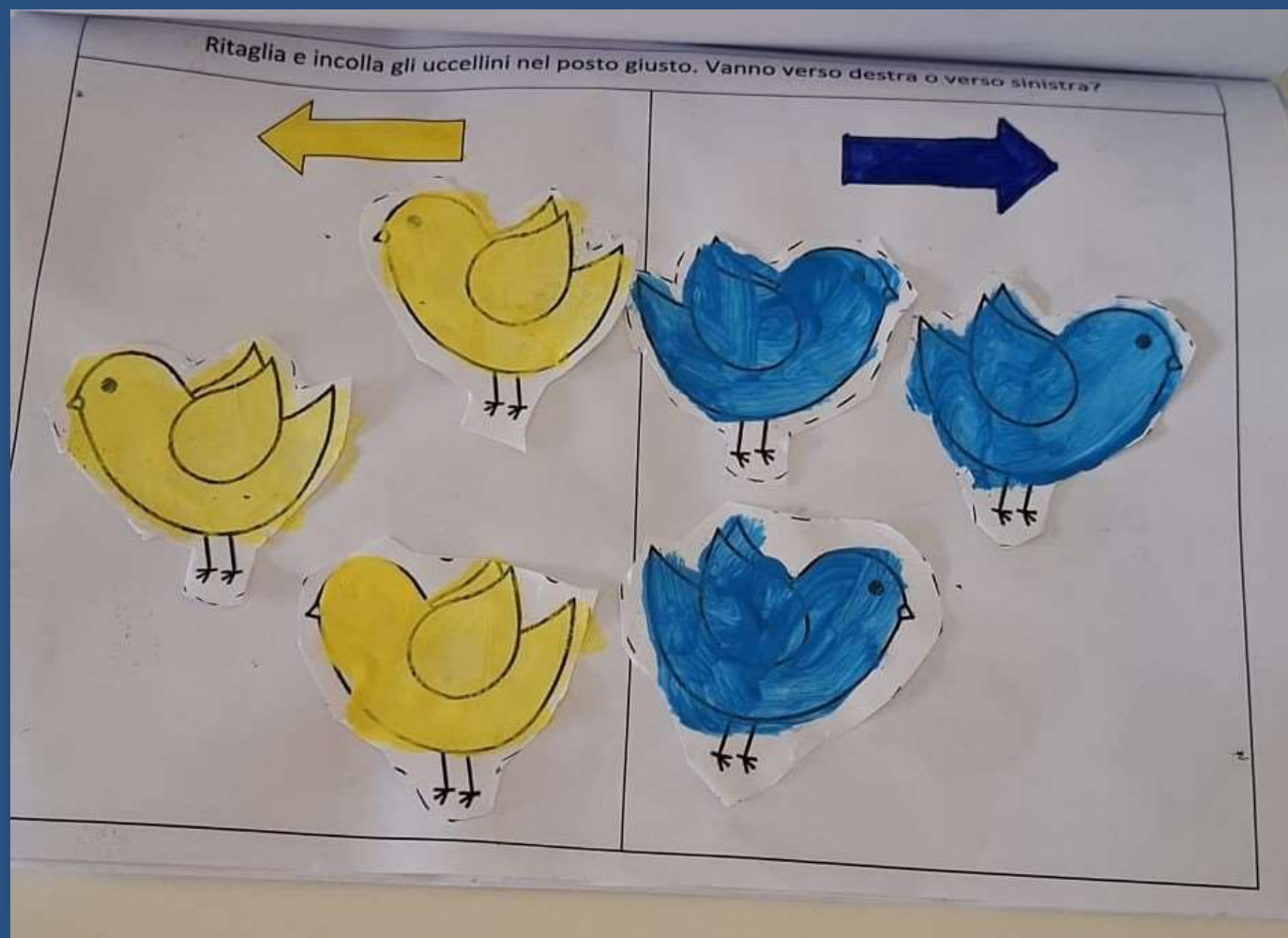
è un procedimento che risolve un determinato problema attraverso un numero finito di passi elementari. Richiede l’attivazione di abilità cognitive specifiche come la concettualizzazione, l’attivazione della “previsione”, l’astrazione.

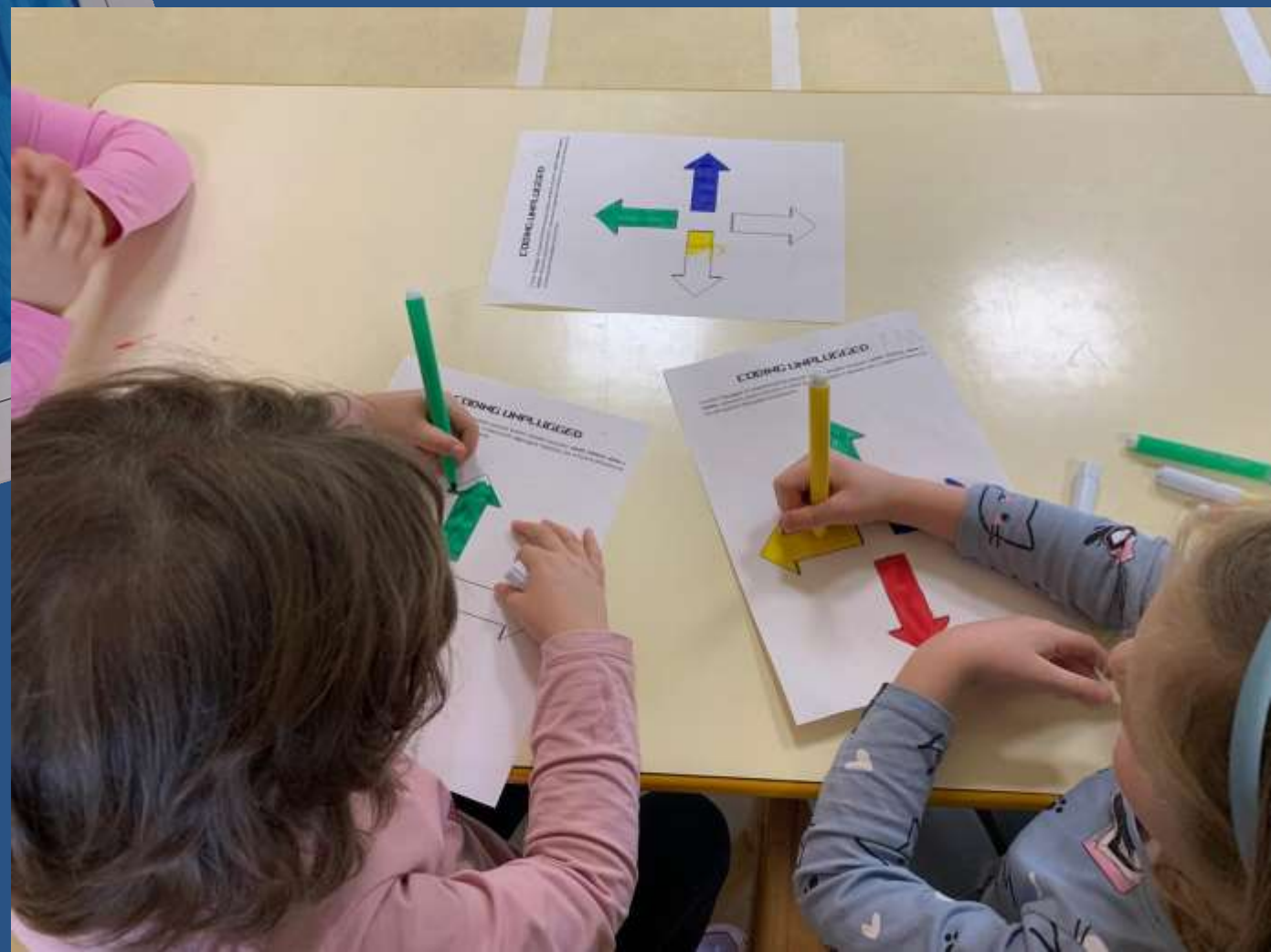
Fasi del laboratorio

1. Potenziamento lateralizzazione e acquisizione concetti topologici
2. Riflessione sulla robotica e realizzazione robot su cartoncino e in 3d
3. Presentazione griglia e uso delle frecce direzionali
4. Coding unplugged sulla griglia
5. Coding unplugged sulla griglia con ostacoli
6. Coding unplugged sulla griglia con programmazione
7. Mystery box: alla scoperta dei robottini didattici
8. Coding plug-in con Blue-bot
9. Coding plug-in con m-Tiny
10. Coding plug-in con Mind
11. Coding plug-in con l'uso del tablet

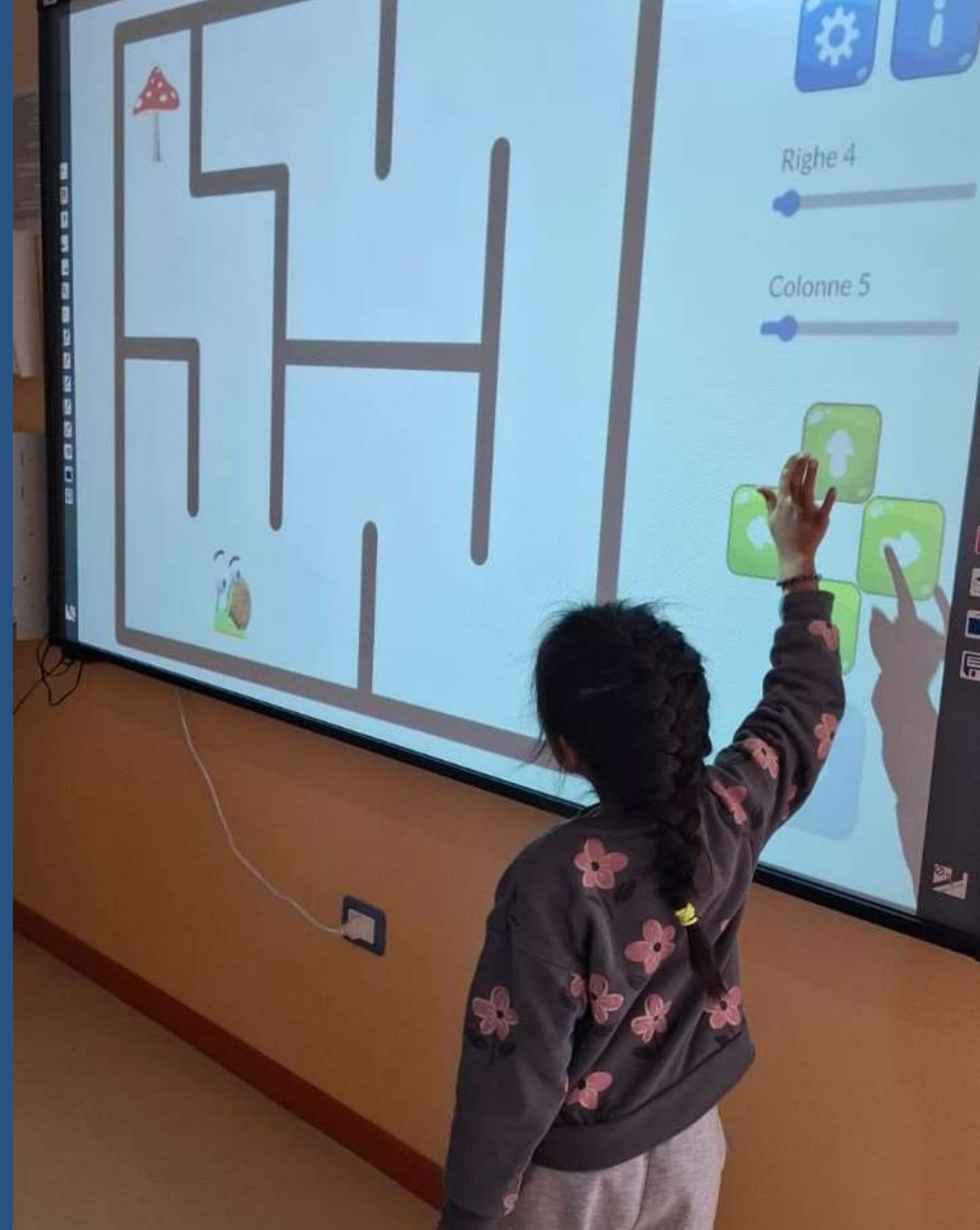


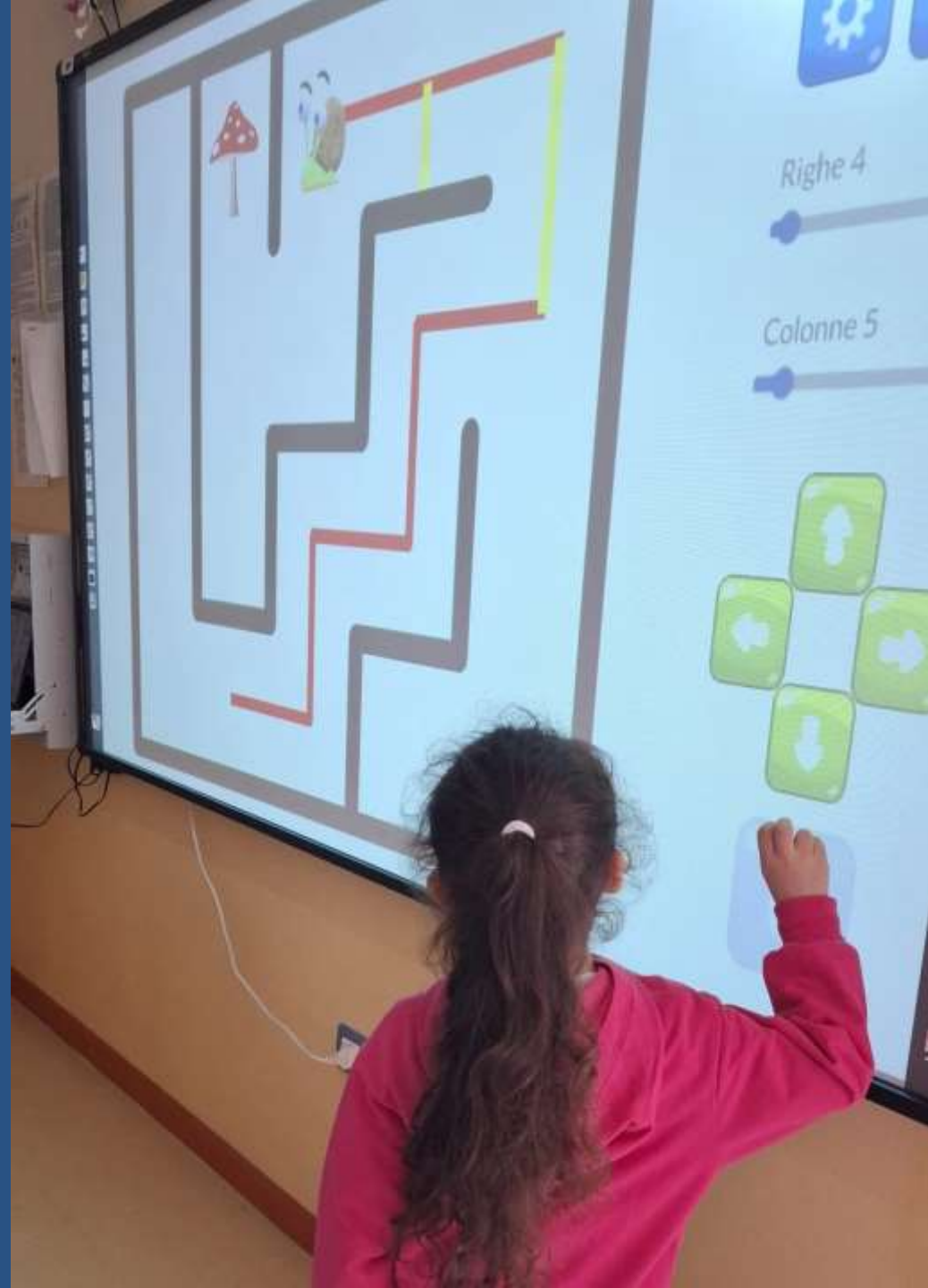
Potenziamento lateralizzazione e acquisizione concetti topologici





**Giochi didattici alla LIM sulla
direzionalità e sull'uso delle
frecce**

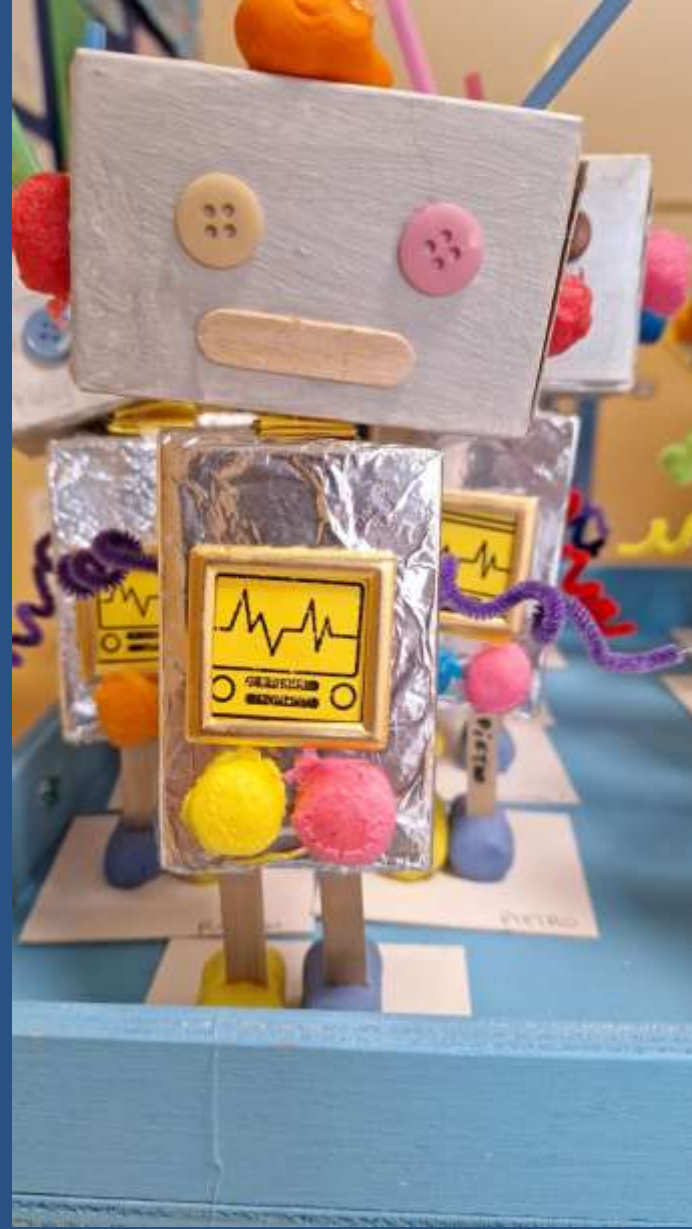




Riflessione sulla robotica e realizzazione robot su cartoncino e in 3d







coding

Coding unplugged sulla griglia,
coding unplugged con ostacoli,
coding unplugged con
programmazione





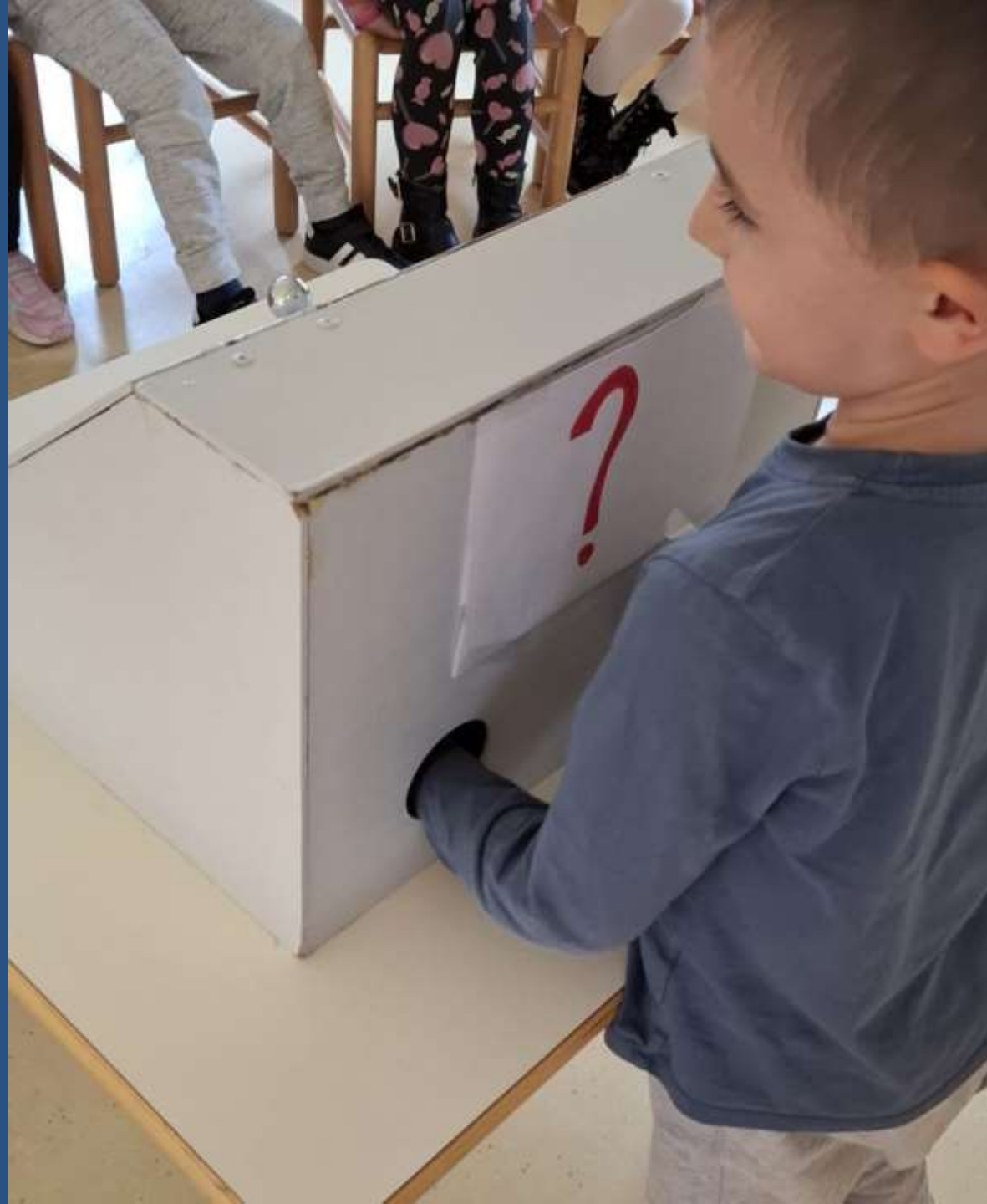






Mystery box: alla scoperta dei robottini didattici





Coding plug-in con i robottini





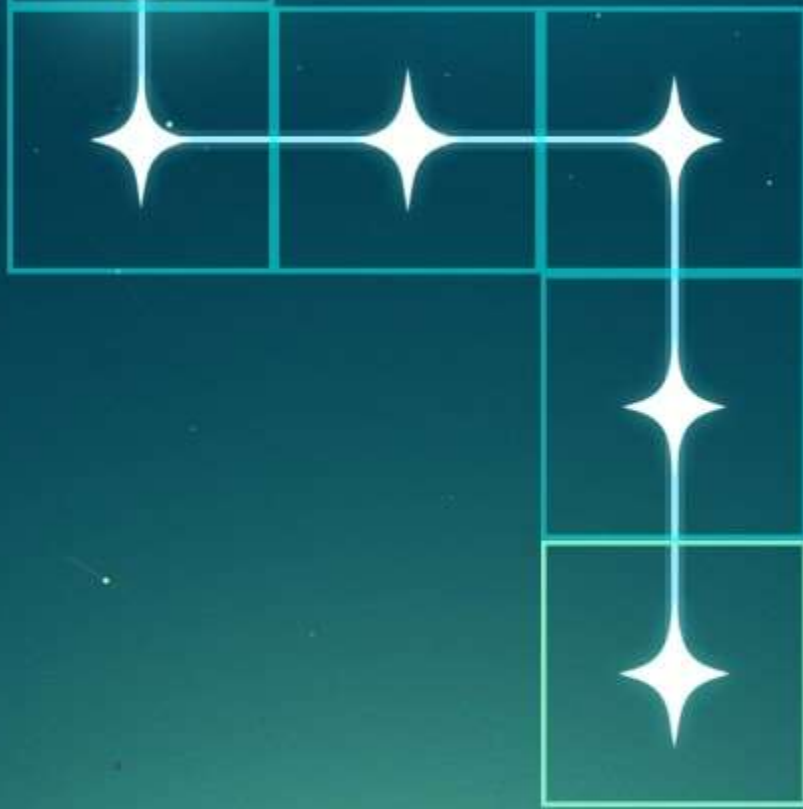
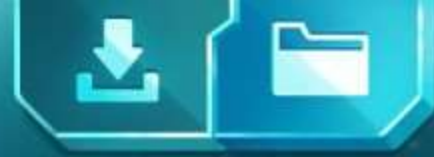


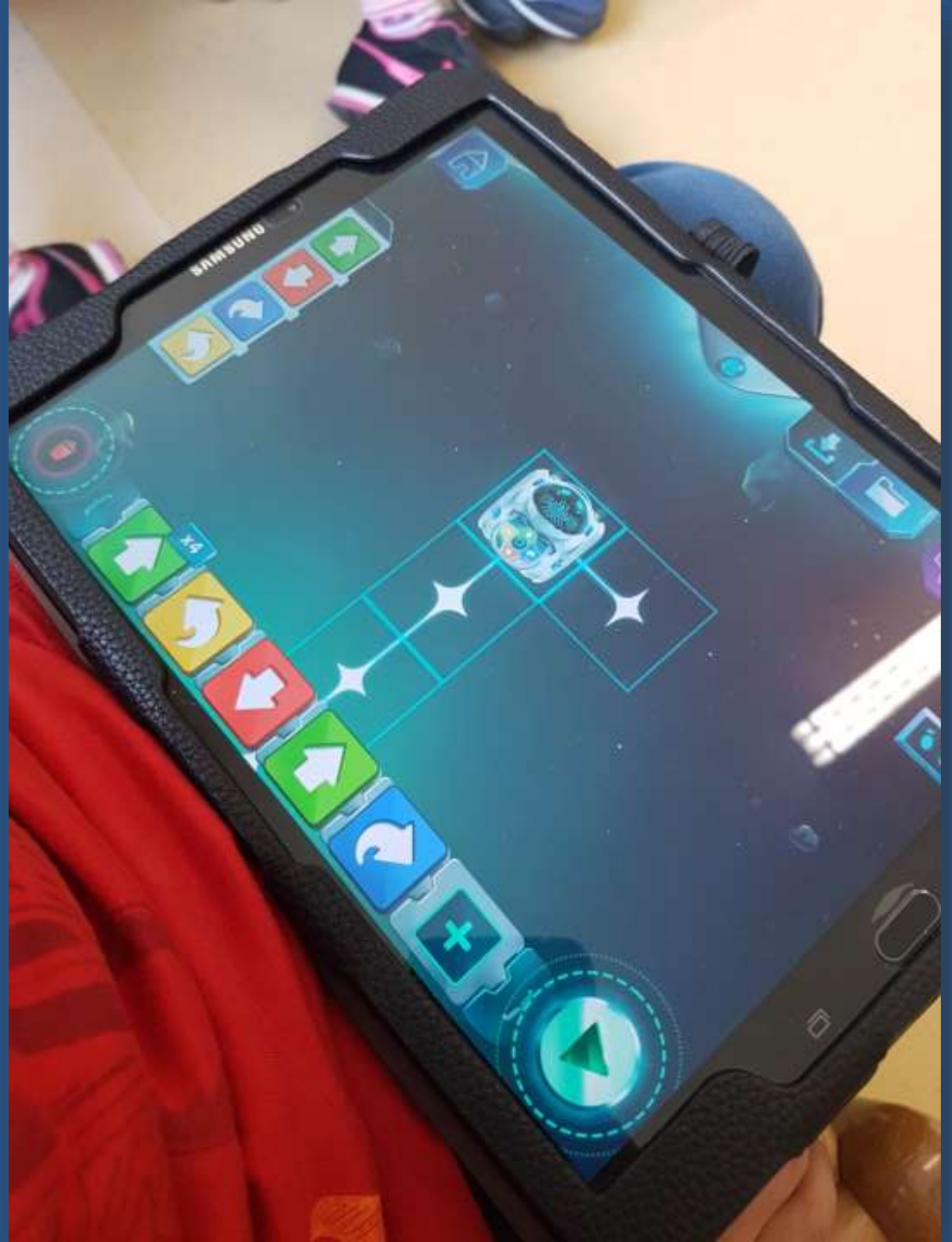


Coding plug-in con l'uso del tablet









FINE