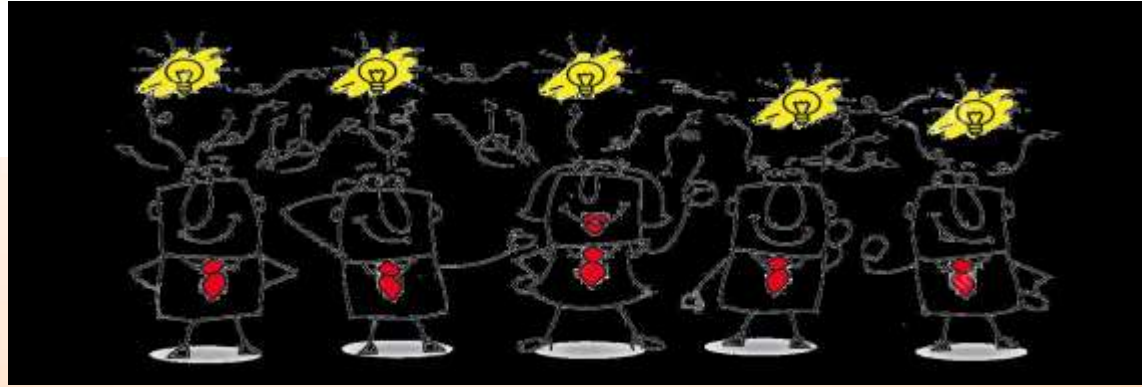


**“A PICCOLI PASSI, TENENDOCI PER
MANO, FACCIAMO**

coding



Il bambino della Scuola dell'infanzia inizia a costruire il piccolo/grande uomo che diventerà ed in questo periodo la sua attività di conoscenza e di apprendimento è così intensa e “assorbente” che ci consente di inserire tra le competenze quella di sviluppare **il pensiero computazionale** come una conquista essenziale.

Cos'è il pensiero computazionale?



Il **pensiero computazionale** è l'insieme dei processi mentali coinvolti nella formulazione di un problema e della/e sua/e soluzione/i, in modo tale che un umano o una macchina possa effettivamente eseguire.

Il pensiero computazionale è un processo basato su tre fasi:

Formulazione del problema (astrazione);

Espressione della soluzione (automazione);

Esecuzione della soluzione e valutazione della stessa (analisi).

E' sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.



Fare CODING significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo; in altre parole è



costruire, risolvere, ragionare... è sviluppare il pensiero computazionale... in modo divertente, in un contesto ludico.

A chi è rivolta l'attività?

Protagonisti di questo laboratorio sono i bambini e le bambine di anni 5 che, in situazioni di grande/piccolo gruppo o in coppia, possono:

apprendere per scoperta, procedendo per tentativi ed errori; **sperimentare**; **progettare**; **costruire**; **condividere** con gli altri le proprie idee/conquiste e attivare modalità di **tutoraggio** nei confronti di chi eventualmente si è trovato in difficoltà.

In quest'ottica il ruolo dell'insegnante è quello di mediatore didattico che guida a distanza, coordina, sollecita ed incoraggia gli alunni, aiutandoli a superare i conflitti e ad accrescere la propria autostima.

Finalità e obiettivi

Attraverso attività divertenti e coinvolgenti di coding, tinkering, creatività digitale e **microrobotica** educativa, ricorrendo a simpatici robot quali BeeBot, BlueBot, Ozobot e Dash&Dot, i bambini, in un clima di condivisione e collaborazione, hanno l'opportunità di maturare e



consolidare alcune abilità di base già proprie della scuola dell'infanzia come **l'orientamento nello spazio, la lateralità, la creatività, il pensiero logico-deduttivo, il pensiero computazionale...** dando avvio allo sviluppo di **competenze digitali**.

SI
PARTE...

