

PROGETTO PIANO SCUOLA ESTATE 2021 – ICS DA VINCI -
SCUOLA DELL' INFANZIA SARAGAT

✿ *Denominazione del progetto*

CODING A MERENDA

✿ *Responsabile del progetto*

Ins. Ficile Maria Rosa

✿ *Destinatari*

Bambini di 4 e 5 anni delle sez. D, E, F

✿ *Durata e luogo*

20h totali. Ad ogni sezione verrà consentito di espletare il progetto in 6h30' nel salone della nostra scuola.

Tempo dal 18.10.2021 al 23.12.2021

Numero di incontri settimanali 2, il martedì e il giovedì, dalle h16.30 alle h17.30

✿ *Tema del progetto*

Il Coding (termine inglese che significa "Programmazione"), per i bambini, è un nuovo modo di pensare ed osservare il mondo circostante. La Programmazione avviene tramite codice o pensiero computazionale, cioè la capacità di ottenere un determinato risultato tramite un procedimento logico. Il Coding Unplugged (che verrà utilizzato in questo progetto) definisce ogni attività di apprendimento e insegnamento dei principi della programmazione che non prevede l'utilizzo di dispositivi elettronici, come computer o tablet.

Ai bambini verrà raccontata una storia dove il protagonista deve raggiungere una meta o risolvere un problema. Nel raggiungimento dell'obiettivo il soggetto compirà un percorso, aggirerà ostacoli, sceglierà la via migliore. Letta la storia, i bambini praticheranno dei giochi di gruppo in cui, a turno, assumeranno il ruolo del protagonista della storia, mentre i compagni indicheranno le direzioni che dovrà prendere per raggiungere l'obiettivo. Il gioco si svolgerà sul pavimento del salone della scuola, dove sarà stato tracciato un reticolo con nastro adesivo e dentro ai riquadri verranno posizionati oggetti inerenti la storia che fungeranno da ostacoli. Seguirà la compilazione di schede con reticoli già stampati, dove incollare mediante tessere con su disegnate frecce direzionali, il percorso più logico per raggiungere l'obiettivo.

Le storie da rielaborare tramite coding unplugged saranno 5

✿ *Strumenti*

- Schede grafiche riportanti reticoli su cui i bambini applicheranno tessere riportanti frecce direzionali (indicanti Avanti, Dietro, Destra, Sinistra)
- Medaglie plastificate personali (che i bambini indosseranno per personificare il personaggio della storia che dovrà superare gli ostacoli per arrivare all'obiettivo finale)
- Scheda grafica in formato A3 plastificata con tessere direzionali plastificate che i bambini porteranno a casa per poter continuare a giocare in autonomia.
- Fotografie dell'attività svolta (senza i volti dei bambini) da inviare tramite rappresentante ai genitori dei bambini interessati

✿ *Obiettivi del progetto*

- Sviluppo dello spirito collaborativo e cooperativo
- Sviluppo del pensiero computazionale
- Problem solving

Competenze in chiave europee:

- ▣ Comunicazione nella lingua madre
- ▣ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- ▣ Imparare a imparare
- ▣ Spirito di iniziativa

Campi di esperienza:

- ▣ Il sè e l'altro
- ▣ Il corpo e il movimento
- ▣ I discorsi e le parole
- ▣ Lo spazio, l'ordine e la misura
- ▣ La conoscenza del mondo

✿ *Verifica*

La verifica degli apprendimenti e delle competenze raggiunte sarà fatta in itinere. Essa potrà essere maggiormente accertata nelle sezioni di appartenenza qualora le colleghe, dopo la fine del progetto, volessero continuare con l'attività di coding unplugged in base alla programmazione annuale. Inoltre ai bambini, a fine progetto, verrà consegnato un tabellone/reticolo plastificato (con immagini delle storie trattate) con delle tessere con frecce direzionali plastificate, così da potersi liberamente esercitare a casa.

✿ *Materiale utilizzato*

Fogli A3, Fogli A4, Pennarelli punta fine, Pennarelli punta grossa, Matite colorate, Temperamatite, scoc colorato, frecce direzionali, cartoncini colorati A3, cartoncini colorati A4, colle stick, fogli plastificati.

✿ *Risorse professionali*

Ficile Maria Rosa, insegnante della sez D della Scuola dell'Infanzia Saraagat

Maria Rosa Ficile

Cesano Boscone 12.10.2021