

LABORATORIO DI CODING

“Inventiamo una storia”

A.S. 2017-2018

PREMESSA

Il laboratorio vedrà lo svolgersi di una serie di attività e proposte per avviare il bambino alla maturazione del pensiero computazionale con il quale si definiscono le procedure necessarie alla risoluzione di un problema.

DESTINATARI

Il laboratorio coinvolge gli alunni di 5 anni della Scuola dell'Infanzia.

FINALITA'

Avviare nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.

OBIETTIVI

- Padroneggiare la complessità;
- sviluppare ragionamenti accurati e precisi;
- cercare strade alternative per la soluzione di un problema;
- imparare il concetto di destra e di sinistra;
- imparare a lavorare con gli altri per cercare soluzioni condivise.

CONTENUTI

- Destra - sinistra
- I personaggi di una storia: “Sei folletti nel mio cuore”
- Percorsi e reticolati

ATTIVITA'

Ascolto di una storia

Riconoscimento destra e sinistra con nastri colorati

Riconoscimento destra e sinistra con cerchi colorati

Programmazione di movimenti in un reticolo

METODOLOGIA

L'insegnante introduce gli allievi all'utilizzo degli algoritmi, ovvero a trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate.

STRUMENTI E MATERIALI

Per lo svolgimento delle attività previste si utilizzeranno: nastri, cerchi, cartoncini, fogli A4 colorati, schede didattiche.

TEMPI

1 ora a settimana da febbraio a giugno

Le docenti

Roberta Fameli

Pasqualina Mingione