



Progetto di coding anno scolastico 2024/2025

Coding



Coding è un termine inglese che, in italiano, corrisponde alla parola programmazione. Parliamo di programmazione informatica, ovviamente, ma non nel senso più tradizionale dell'espressione. Il coding a scuola è una scoperta, se così possiamo definirla. Parliamo di un approccio che mette la programmazione al centro di un percorso dove l'apprendimento percorre strade nuove ed è al centro di un progetto più ampio che abbatte le barriere dell'informatica e stimola un approccio votato alla risoluzione dei problemi. Nella scuola dell'infanzia, il bambino inizia a scoprire diversi linguaggi che gli consentiranno di decodificare la realtà e di orientarsi in essa. Parliamo di **pensiero computazionale**, ovvero di un approccio diverso ai problemi e alla loro soluzione. Proprio con il coding i bambini sviluppano questo pensiero e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare, ma programmano per apprendere.

Dall'algoritmo al coding: "fare codice", ovvero dare istruzioni.

Il linguaggio di "programmazione" che il bambino arriverà ad acquisire con questo progetto, si esprimerà in pratica nell'indicare, attraverso regole ben stabilite, una serie di istruzioni (comandi) a un compagno esecutore ad esempio, che avrà di conseguenza il compito di eseguirli. Il coding è fatto di attività che si svolgono in forma di gioco e richiedono strumenti quali carta, pennarelli, giocattoli, e tanta fantasia!

Attraverso queste attività, i bambini vengono introdotti ai concetti di direzionalità con i concetti di destra e sinistra, sopra e sotto, dietro e davanti. L'obiettivo è , favorire uno sviluppo logico-cognitivo utilizzabile nella vita e nelle discipline scolastiche favorendo lo sviluppo di capacità che permetteranno loro di:

- Orientarsi correttamente nello spazio, seguendo precise indicazioni topologiche.
- Prendere coscienza della propria lateralità in ambito spaziale, grafico e in rapporto agli altri.
- Utilizzare le frecce direzionali
- Acquisire padronanza linguistica per esprimere le proprie idee e confrontarle con gli altri.

- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico
- Risolve semplici problemi

Attività

Il progetto è rivolto a tutti i bambini che saranno divisi in piccoli gruppi omogenei per età. Viene svolto una volta alla settimana in un giorno prestabilito.

Oltre a materiale di facile recupero utilizzeremo :

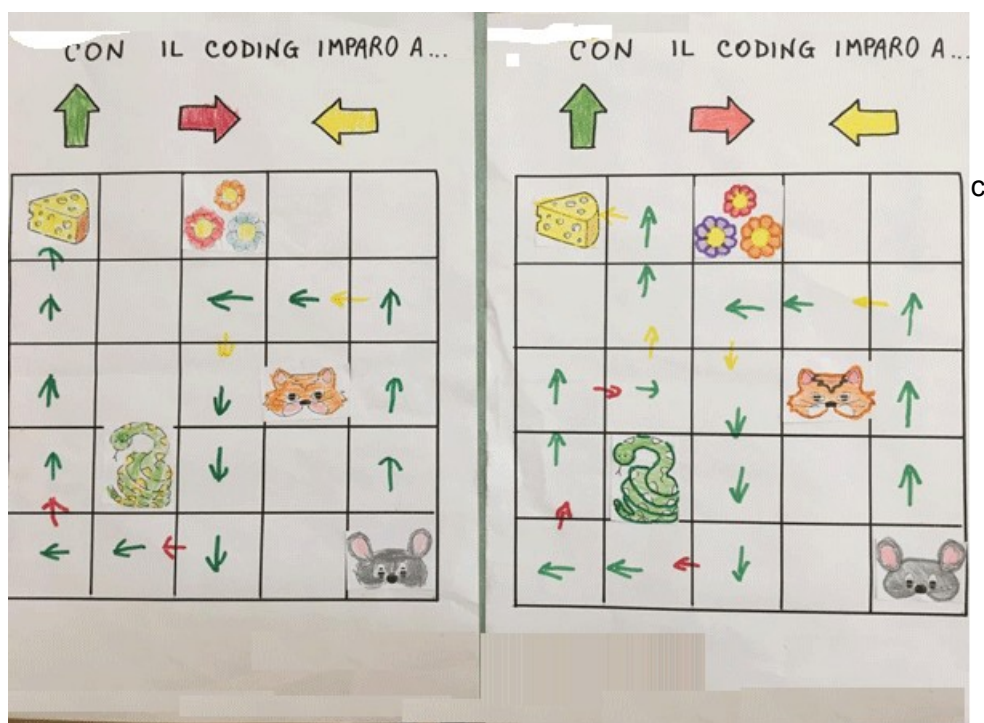
- **il ROBOT DIDATTICO CUBETTO**

fornito con blocchi gialli di svolta a sinistra, blocchi rossi di svolta a destra e blocchi verdi di avanzamento. Ciascuno di questi blocchi ha un lato appuntito che consente ai bambini di sapere in che direzione viaggerà sulla mappa.



Apparentemente è solo un gioco – e tale deve sembrare ai bambini per non correre il rischio di annoiarli – ma in realtà favorisce il loro sviluppo cognitivo. Da questo punto d'incisi sui lati possono

- Schede per consolidare la laterizzazione e la capacità di orientarsi



- Creazione d immagini con Pixel Art che sarà per i bambini un passatempo davvero divertente ed allo stesso tempo altamente stimolante perfetto per aiutarli a sviluppare il pensiero logico e computazionale,

