



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO "Matteo Mari" Salerno

SCHEDA PROGETTO PTOF A.S.2022/2023

(scegliere solo i punti che interessano)

DENOMINAZIONE PROGETTO	CODING...LET'S GO!	
REFERENTE DEL PROGETTO	CICATELLI MARIA	
PLESSO DI REALIZZAZIONE	Scuola dell'Infanzia "Matteo Mari"	
DURATA DEL PROGETTO	<input checked="" type="radio"/> ANNUALE <input type="radio"/> BIENNALE <input type="radio"/> TRIENNALE <input type="radio"/> PLURIENNALE	<input type="radio"/> MONTE ORE TOTALE DEL PROGETTO: <input type="radio"/> MONTE ORE PER DOCENTE: <input type="radio"/> MONTE ORE REFERENTE:
PERIODO DI REALIZZAZIONE	Dal Mese di OTTOBRE 2022 Al Mese di GIUGNO 2022 GIORNO/I TN / TP	
TIPOLOGIA PROGETTO	<input checked="" type="radio"/> CURRICOLARE <input type="radio"/> EXTRACURRICOLARE	
DESTINATARI	<input checked="" type="radio"/> ALUNNI <input type="radio"/> DOCENTI	
CLASSI/SEZIONI COINVOLTE	<input checked="" type="radio"/> Tutte le sezioni della scuola Infanzia	
DOCENTI INTERESSATI	Tutte docenti scuola infanzia (comune-sostegno)	
ASSI DISCIPLINARI INTERESSATI	<input checked="" type="checkbox"/> LINGUISTICO/ARTISTICO/ESPRESSIVO <input checked="" type="checkbox"/> MATEMATICO/SCIENTIFICO/TECNOLOGICO <input checked="" type="checkbox"/> ANTROPOLOGICO <input checked="" type="checkbox"/> SALUTE/AMBIENTE <input checked="" type="checkbox"/> CITTADINAZA (pensiero computazionale) <input checked="" type="checkbox"/> INCLUSIONE/BENESSERE	
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	FINALITA': Il coding a scuola rappresenta un'idea rivoluzionaria, un nuovo modo di imparare e di insegnare. Con questo nuovo approccio la programmazione è al centro di un percorso dove l'apprendimento, già a partire dai primi anni di vita, percorre strade nuove ed è al centro di un progetto più ampio che stimola un approccio basato sulla risoluzione dei	

problemi. I bambini con il coding sviluppano il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano, così, solo a programmare ma programmano per apprendere.

Con tale progetto si intende:

- Introdurre i principi di base del coding e della robotica;
- Sviluppare il pensiero computazionale in sezione attraverso il coding in modalità prevalente - unplugged e online;
- Imparare ad imparare;
- Sviluppare nei bambini le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, attraverso attività intuitive e divertenti (sviluppare capacità problem -solving);
- Sviluppare un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie;
- Concepire l'errore come un tentativo;
- Sviluppare competenze trasversali;

I bambini avranno la possibilità di imparare "cose" nuove anche attraverso strumenti che utilizzano quotidianamente: tablet, cellulare, computer, robot, e potranno sviluppare una forma mentis che permetterà loro di affrontare i problemi complessi quando saranno più grandi.

- OBIETTIVI SPECIFICI**
- Consolidare i concetti di lateralità per sviluppare una maggiore percezione spaziale;
 - Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione;
 - Introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso il coding in modalità unplugged e/o online;
 - Sviluppare negli alunni le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, attraverso attività intuitive e divertenti;
 - Sviluppare lo spirito critico nell'uso delle nuove tecnologie;
 - Imparare creativamente: favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'informatica che offre molti modi per affrontare e risolvere un problema;
 - Fornire semplici istruzioni per costruire algoritmi finalizzati alla risoluzione di un problema;
 - Sviluppare la capacità di ragionare in modo accurato e preciso, tenendo in considerazione i dettagli necessari per ottenere un prodotto finale;
 - Favorire la cooperazione e la collaborazione tra pari, finalizzandole al raggiungimento di un traguardo comune per mettere in atto strategie risolutive;
 - Organizzare attività laboratoriali ed incontri formativi;
 - Favorire lo sviluppo della creatività attraverso l'informatica che offre molti modi per affrontare e risolvere un problema ;
 - Sviluppare le abilità cognitive specifiche, come ad esempio la concettualizzazione del problema e l'attivazione della previsione;
 - Applicare il pensiero computazionale alle discipline di studio attraverso la realizzazione di algoritmi;
 - Introdurre i principi di base del coding e della robotica.

CONTENUTI/ATTIVITA'.

Saranno proposte attività prevalentemente unplugged che potranno spaziare anche nell'utilizzo di piccoli robot e semplici giochi al computer, Lim, Tablet, ecc.

Attraverso una storia che presenta un problema da risolvere, elaborata dai docenti e dai suggerimenti dei bambini, si realizzerà un tipo di tappeto-reticolato suddiviso in quadrati (materiali a scelta), o percorso con cerchi colorati, o mattoncini, che presentano degli ostacoli (birilli, aste, ecc.); il bambino "programmatore", utilizzerà un linguaggio simbolico (freccie direzionali, carte colorate, immagini), per far eseguire comandi ad un suo compagno sul reticolato, al fine di risolvere il problema, compiendo correttamente il percorso.

Si utilizzerà, per un approccio sistematico con il mondo della robotica, ape bee bot o altre strumentazioni

	tecnologiche in dotazione della scuola.
	<p>RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI FINALI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riuscire a risolvere problemi di vario genere con il pensiero computazionale - Utilizzare gli strumenti tecnologici per imparare a costruire semplici algoritmi - Applicare il pensiero computazionale a tutte le attività - Collaborare con il gruppo per realizzare un progetto comune - Aumentare la motivazione ad apprendere, partecipando ad attività innovative <p>La verifica e la valutazione dei risultati ottenuti sarà effettuata mediante un'osservazione sistematica dei bambini in fase di svolgimento di tutte le attività proposte.</p>
	<p>METODOLOGIA ADOTTATA E MODALITA' DI REALIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> MODALITA' INTERATTIVE <input checked="" type="checkbox"/> LEARNING BY DOING <input checked="" type="checkbox"/> PROBLEM SOLVING <input checked="" type="checkbox"/> ROLEPLAY <input checked="" type="checkbox"/> BRAINSTORMING <input checked="" type="checkbox"/> COOPERATIVE LEARNING
	<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <p>OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEI BAMBINI IN FASE DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' PROPOSTE</p>
	<p>SPAZI UTILIZZATI</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> AULA <input checked="" type="checkbox"/> ATRIO <input checked="" type="checkbox"/> SPAZIO ESTERNO (SCUOLA) <input checked="" type="checkbox"/> AULA MULTIMEDIALE <input checked="" type="checkbox"/> PALESTRA - LABORATORI
SUSSIDI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> ROBOTINO BEE-BOT <input checked="" type="checkbox"/> LIM-PC-PEN-DRIVE-DVD- VIDEO <input checked="" type="checkbox"/> MATERIALE DI FACILE CONSUMO (cartoncini colorati, pennarelli, colla, tempere, pennelli, cerchi colorati, birilli, aste, nastri adesivi colorati) <input checked="" type="checkbox"/> TAPPETO-TAVOLO INTERATTIVI
RISORSE PROFESSIONALI	<p>PERSONALE INTERNI</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Personale digitale
	<p>ESPERTI ESTERNO:</p>
COLLABORATORI SCOLASTICI	
RISORSE FINANZIARIE	<ul style="list-style-type: none"> - Senza oneri per la scuola - Senza oneri per le famiglie

FIRMA
MARIA CICATELLI