

# AN, DAN, DE' GIOCHI A CODING CON ME?

---

INSEGNANTI: CHECCHIN CRISTINA, BORDIN PATRIZIA, SANTELLO MARIA

# Introduzione: il contesto

---

- AN, DAN, DE' GIOCHI A CODING CON ME?
- I.C. Luigi Nono Mira
- Scuola dell'infanzia "Villa Lenzi"
- 26 bambini/e di 5 anni
  - 2 insegnanti di sezione
  - 5 tirocinanti
- Novembre/Febbraio
  - 2 incontri a settimana di 40' circa

# Gli obiettivi di apprendimento

---

- Riconoscere le differenze di azioni tra un robot e un umano
- Orientarsi nello spazio secondo i concetti avanti/indietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra
- Sviluppare un approccio logico e introdurre la conoscenza numerica
- Consolidare la lateralizzazione
- Apprendere e utilizzare i fondamenti della programmazione
- Sviluppare pensiero divergente, computazionale

# Progettazione annuale



IN VIAGGIO CON PICCOLO OTZI E PICCOLA PUCCA

# Gli obiettivi di apprendimento

---

## **COMPETENZE COGNITIVE:**

Orientarsi nello spazio  
e orientare un oggetto nello spazio  
Individuare causa ed effetto di eventi

## **COMPETENZE EMOTIVE:**

Autoregolazione  
Consapevolezza di sé

## **COMPETENZE DIGITALI:**

Utilizzare il robottino Doc

## **COMPETENZE SOCIALI:**

Saper comunicare  
Condividere  
Cooperare

## **COMPETENZE META-COGNITIVE:**

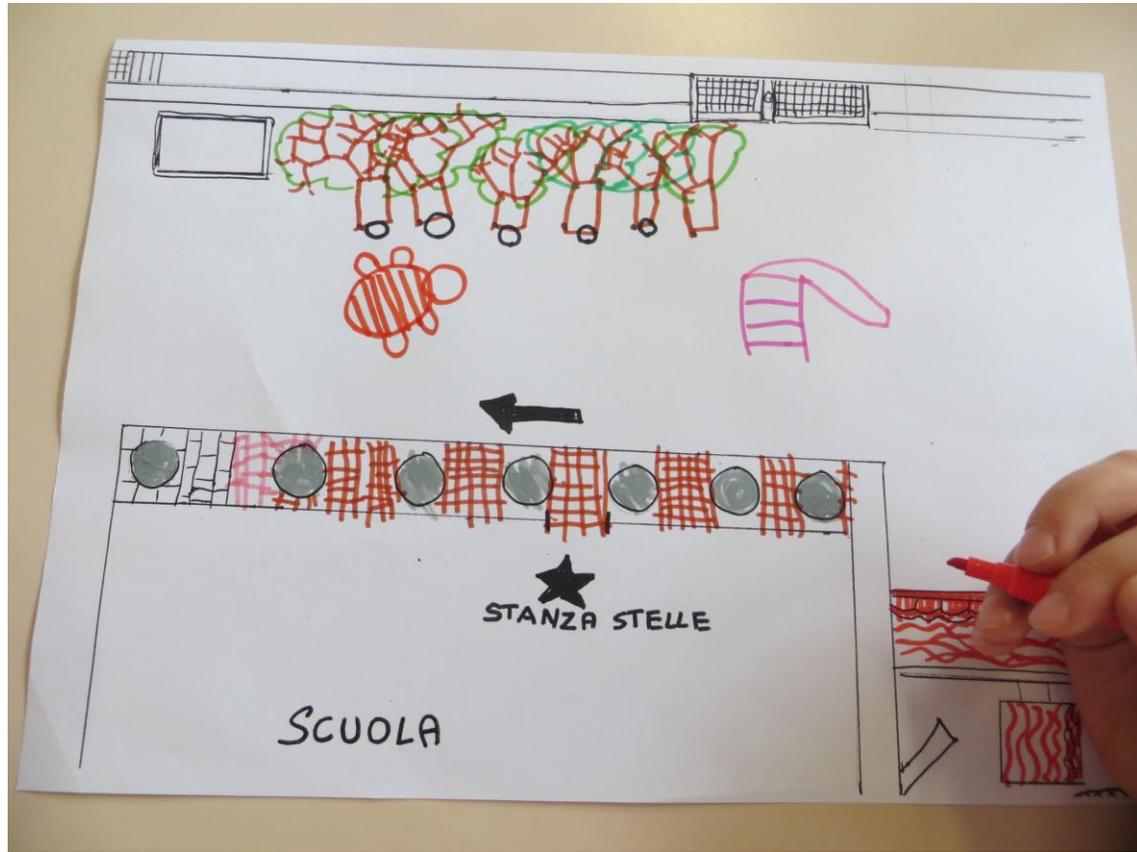
Porre e risolvere problemi  
(pensiero computazionale)

# Descrizione delle consegne

- Risoluzione di varie situazioni problematiche, utilizzando percorsi motori strutturati



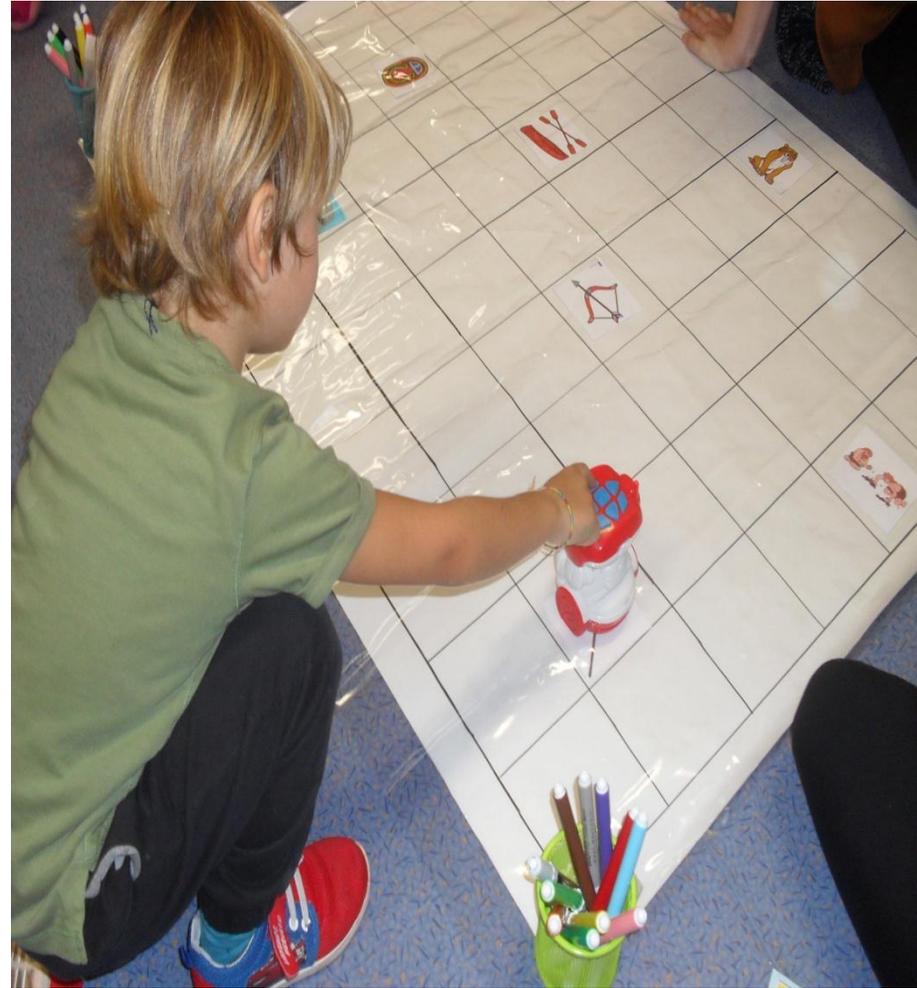
- Riproduzione grafica di alcune semplici sequenze logiche e motorie effettuate durante le attività



Esplorazione autonoma del robot da parte dei bambini (per tentativi ed errori), attraverso la manipolazione, per la scoperta di causa-effetto delle azioni compiute sulla tastiera del robot



- Maxi-griglie della preistoria sulle quali far muovere il robot



- Gioco autonomo dei bambini in piccolo gruppo (4/5 b.ni) con il robottino Doc su apposito tabellone di gioco



# Approfondimenti su alcune attività svolte

APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL CORPO



APPRENDIMENTO ATTRAVERSO LE  
TECNOLOGIE



# Approfondimenti su alcune attività svolte

UTILIZZO DI FACILITATORI PER AIUTARE L'ASTRAZIONE



# Discussione

PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
Robotica educativa come metodologia inclusiva	Mancanza di compresenza  Mancanza di spazi
Attività di coding	
Robottino Doc ( Clementoni)	
Esperienze ludiche	
Esperienze collaborative	
La valutazione in itinere	