

Giochi e attività per introdurre il pensiero computazionale alla scuola dell'infanzia e primaria senza l'utilizzo del computer

Relatrice

Marina Giacomelli *Formatrice in ambito pedagogico didattico. Insegnante nella scuola dell'infanzia. Formatrice del Metodo A.E.D.®*

15 e 29 aprile ore 17-19

Iscrizioni entro l' **8 aprile 2024**

ID SOFIA: 82980

Il corso online ha come obiettivo primario quello di accompagnare i docenti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria nel creare progetti didattici eseguibili anche senza l'utilizzo di dispositivi elettronici.

Dal prossimo anno scolastico, inoltre, diventerà obbligatorio imparare il pensiero computazionale e il coding partendo dalla scuola dell'infanzia, fino ad arrivare alle secondarie di primo e secondo grado. Le competenze relative al coding a scuola dovranno essere acquisite da tutti i docenti indistintamente, così come previsto da un emendamento alla legge di conversione del decreto 152 e dal PNRR che, nel Piano nazionale di formazione dei docenti, ha incluso l'apprendimento della programmazione informatica. Insegnare coding, infatti, significa portare il bambino a pianificare le esperienze, basandosi su un modello didattico innovativo dove l'alunno diventa il primo protagonista dei suoi apprendimenti attivando così il processo di scoperta della conoscenza. In questo modo i bambini arrivano da soli ad imparare ed apprendere, mettendosi in gioco e affinando le loro capacità di problem solving e risoluzione dei problemi.

La scelta di un approccio solo ludico, cioè senza l'utilizzo del computer, è per questa fascia d'età determinante, in quanto durante queste esperienze il bambino impara facendo e la sua attenzione e motivazione sono più coinvolte e stimolate. Lavorare con il coding offre notevoli vantaggi, in quanto questo tipo di linguaggio consente di portare i bambini ad apprendere i seguenti obiettivi: