

# **CODING UNPLUGGED 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.®**

**Giovedì 1 dicembre e lunedì 12 dicembre 2022 ore 17:00-19:00**

**Iscrizione entro il 20 novembre**

**Euro 40 per i già Soci e 50 per gli altri compresa la Quota associativa.**

**ID Miur S.O.F.I.A. : 73593**

## **PRESENTAZIONE**

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:

- Gestire il proprio corpo nello spazio, attraverso il movimento e l'azione
- Imparare la soluzione logica dei problemi
- Sviluppare creatività e capacità di mettersi alla prova
- Promuovere la collaborazione nel piccolo gruppo
- Sviluppare conoscenza e consapevolezza di sé
- Affinare la capacità di osservazione

Attraverso l'utilizzo di materiale semplice e di uso quotidiano (come ad esempio tappi, cartoni delle uova, palline di carta e cartelloni) si andranno a progettare esperienze didattiche diverse, attraverso attività come:

- Giochi con il corpo e psicomotricità
- Creazione e codifica di percorsi
- Pixel Art
- Reticoli con tappeti e/o cartelloni
- CodyFeet
- Utilizzo dei Lego e Duplo

Durante il corso verranno proiettati filmati e slide contenenti esperienze didattiche varie, attuate a scuola.

#### COMPETENZE IN USCITA

- ·Conoscenza del pensiero computazionale
- ·Applicazione di una nuova strategia di lavoro
- Essere in grado di creare ed organizzare progetti ed esperienze diverse attraverso l'utilizzo del Coding senza software