

**A**

## SCHEDA DI IDENTIFICAZIONE DEL PROGETTO

**PROGETTO: PLAY AND CODE - CODING UNPLAGGED**  
**RESPONSABILE: ANNABELLA DI PASQUALE**  
**SCUOLA DELL'INFANZIA "DON STURZO"**

### **BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO:**

Introdurre il coding e il pensiero computazionale attraverso un lavoro step by step, cominciando dalle attività da fare con il corpo (psicomotricità), per arrivare ad esercizi di problem solving adeguati all'età degli alunni.

**OBIETTIVI:** sviluppare un approccio alla soluzione logica dei problemi, attraverso il gioco e il divertimento; sviluppare creatività e capacità di mettersi alla prova; sviluppare il lavoro in cooperazione; proporre un approccio trasversale a diverse discipline; sviluppare conoscenza e consapevolezza di sé; promuovere il lavoro con il corpo e la psicomotricità; stimolare l'apprendimento e il coinvolgimento dei bambini.

**RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI:** Incrementare la conoscenza e la consapevolezza di sé. Potenziare la creatività e il lavoro di cooperazione. Sviluppare il pensiero computazionale.

### **RISORSE UMANE**

NR. DOCENTI Di Pasquale Annabella

NR. CLASSI: 1 rivolto ai bambini di 5 anni (\*Corso sperimentale per AS. 21/22)

*A partire dal prossimo anno 22/23 il laboratorio sarà rivolto ai bambini/e di 5 anni di tutte le sezioni*

NR. TOTALE ALUNNI COINVOLTI: 8

NR. ALUNNI DISABILI COINVOLTI:1

**MATERIALI:** Lavorare con ciò che si ha già, è possibile creare tantissime attività: ad esempio, le piastrelle del pavimento possono diventare un reticolo su cui muoversi utilizzando tovaglioli, piatti, bicchieri (giocare con il corpo nello spazio).

**TEMPI:** un giorno alla settimana da Gennaio a Giugno

**MODALITA' DI MONITORAGGIO E VERIFICA:**

Le insegnanti verificheranno e valuteranno il progetto in itinere.

Valuteranno: il grado di partecipazione e gradimento dei bambini, la collaborazione tra pari, il rispetto delle regole.