

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.