

# A LEZIONE DI ...



SCUOLA DELL'INFANZIA CEP NORD

Il termine Coding significa programmazione.

Alcuni semplici concetti base della programmazione informatica si possono imparare fin dall'infanzia utilizzando una modalità ludica.

Giocando a programmare i bambini imparano gradualmente a risolvere semplici situazioni problematiche e iniziano a sviluppare il pensiero computazionale.

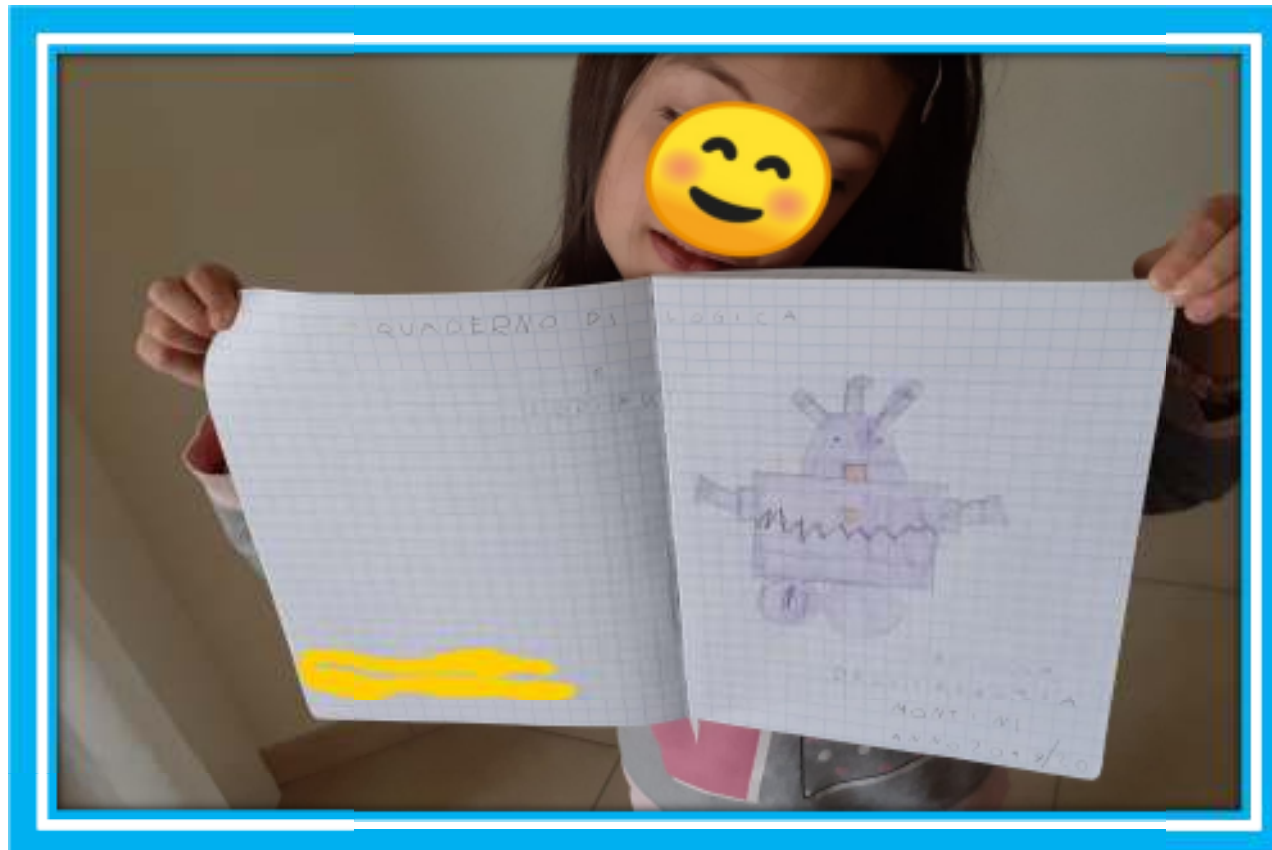


Il pensiero computazionale è la capacità di scomporre un problema in semplici passaggi logici ad esempio: "Quanti passi devi fare per arrivare al traguardo? In che direzione devi andare?"



Grazie al Coding i bambini imparano a rapportarsi alle tecnologie non come consumatori passivi, ma come utenti attivi.

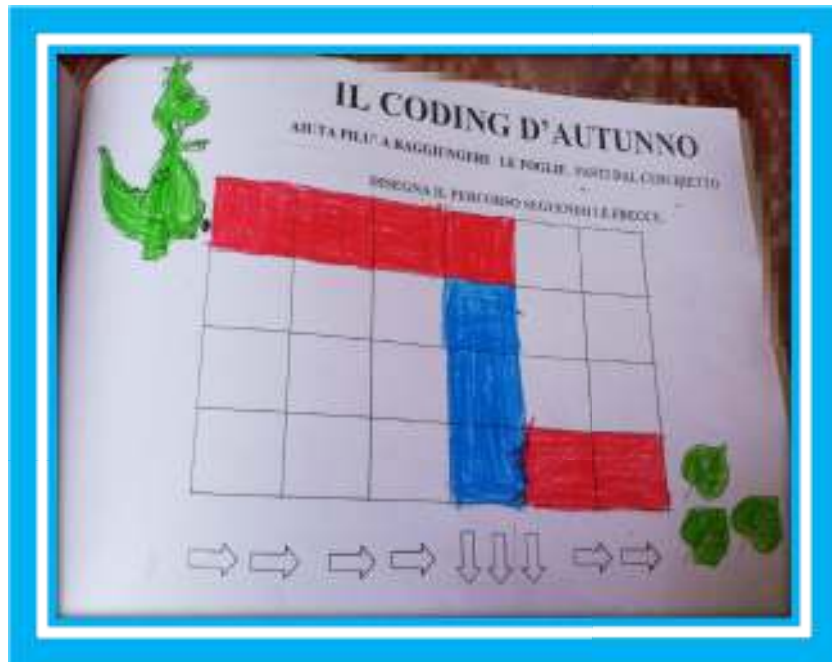
Il laboratorio nasce dalla consapevolezza di quanto possa essere divertente e coinvolgente l'avvio al pensiero computazionale anche senza l'utilizzo di internet o del computer.



## I campi di esperienza principali:

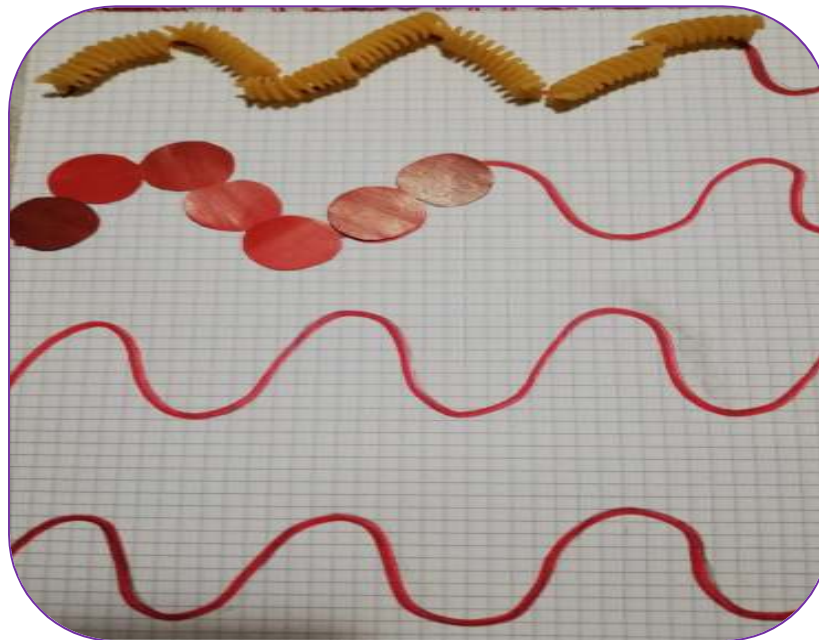
### ○La conoscenza del mondo:

- ✓ il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità;
- ✓ utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata;
- ✓ si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;
- ✓ ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità;
- ✓ individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.;
- ✓ segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.



○ Immagini, suoni, colori:

- ✓ il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- ✓ inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;
- ✓ utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;
- ✓ esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.







## I campi di esperienza trasversali:

### ○Il sé e l'altro:

- ✓ il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- ✓ riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- ✓ si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.



○Il corpo e il movimento:

- ✓ il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.



## ○ I discorsi e le parole:

- ✓ il bambino sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;
- ✓ ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole;
- ✓ si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

