

**BUONE PRATICHE ANNO SCOLASTICO 2017/2018**

# **CODING UNPLAGGED**

**SCUOLA DELL'INFANZIA TAGLIABUE VILLASANTA**

**BAMBINI MEZZANI DELLE SEZIONI 2<sup>^</sup> & 3<sup>^</sup>**

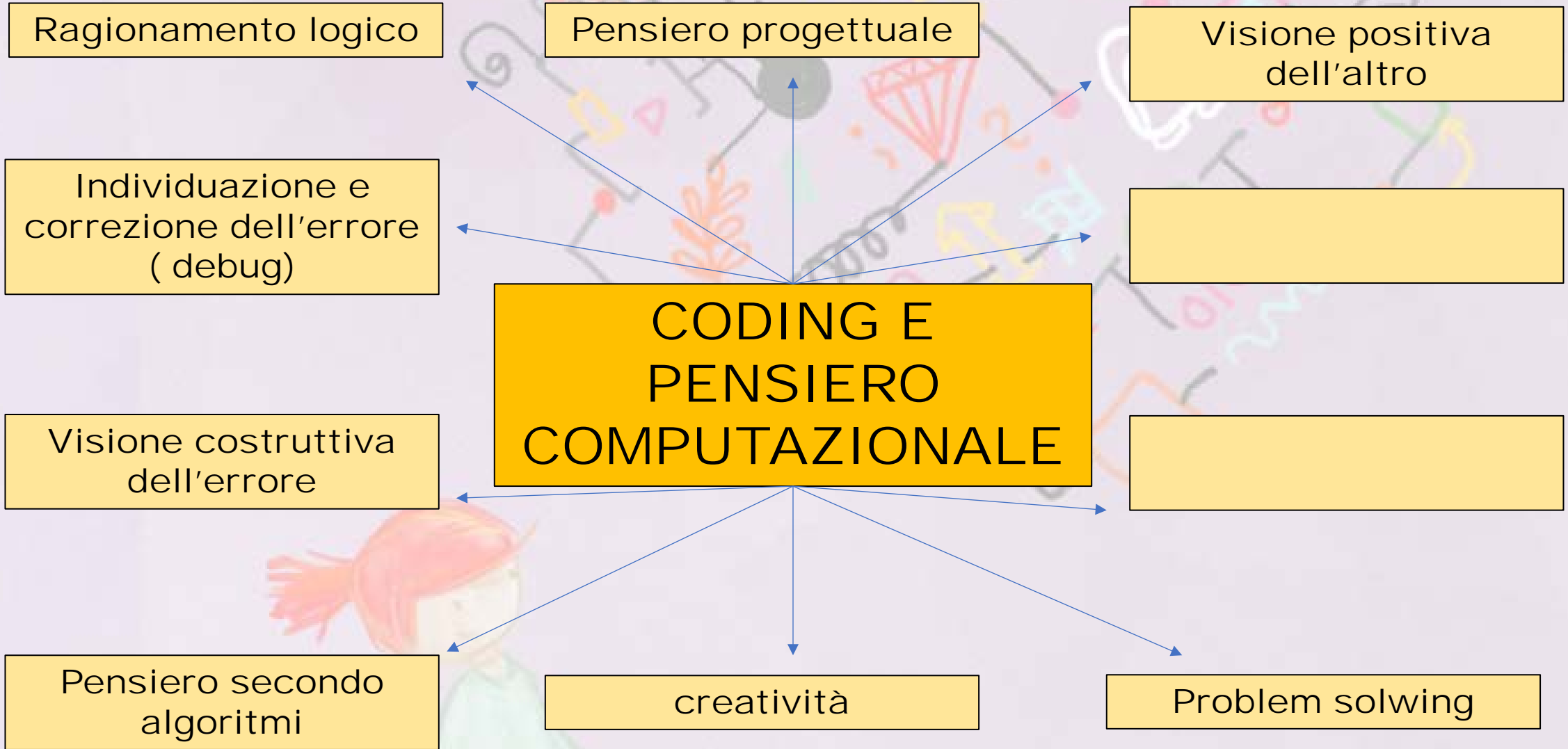
**INSEGNANTI: CIPOLLA LUCIA**

**CONFALONIERI LAURA**

**LESINI MARILENA**

**SIRONI PAOLA**





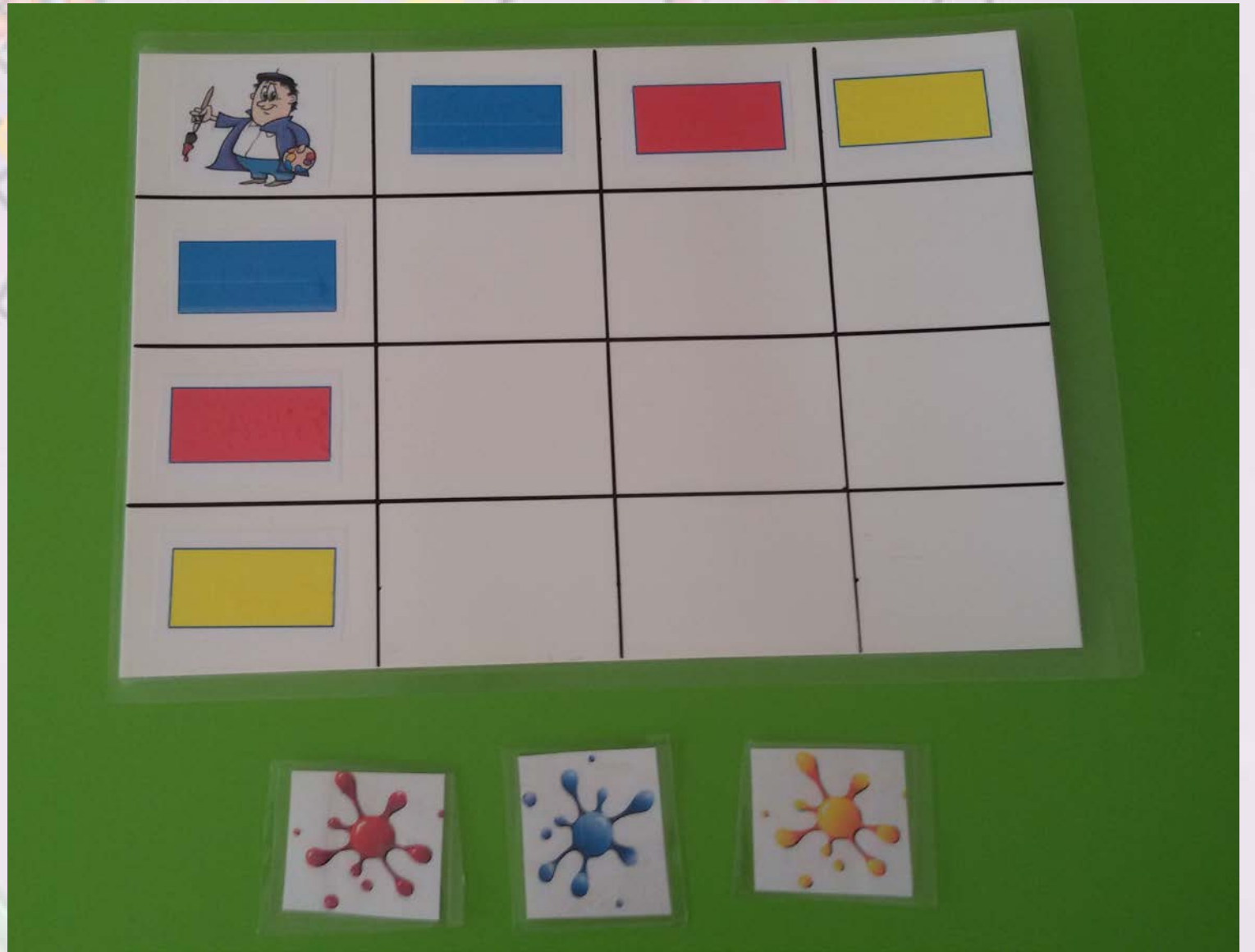
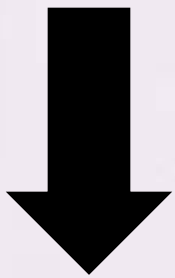
```
graph TD; A[CODING] --> B[PENSIERO COMPUTAZIONALE]; B --> C["capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione di un problema."];
```

CODING

PENSIERO COMPUTAZIONALE

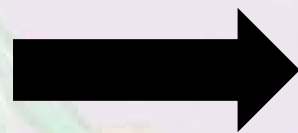
capacità di  
immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che  
porti alla soluzione di un problema.

Dove andrà la  
goccia caduta  
dal pennello del  
pittore?





penso



agisco







verifico



Ecco principe il tuo  
mantello !  
Ma dove è la corona?

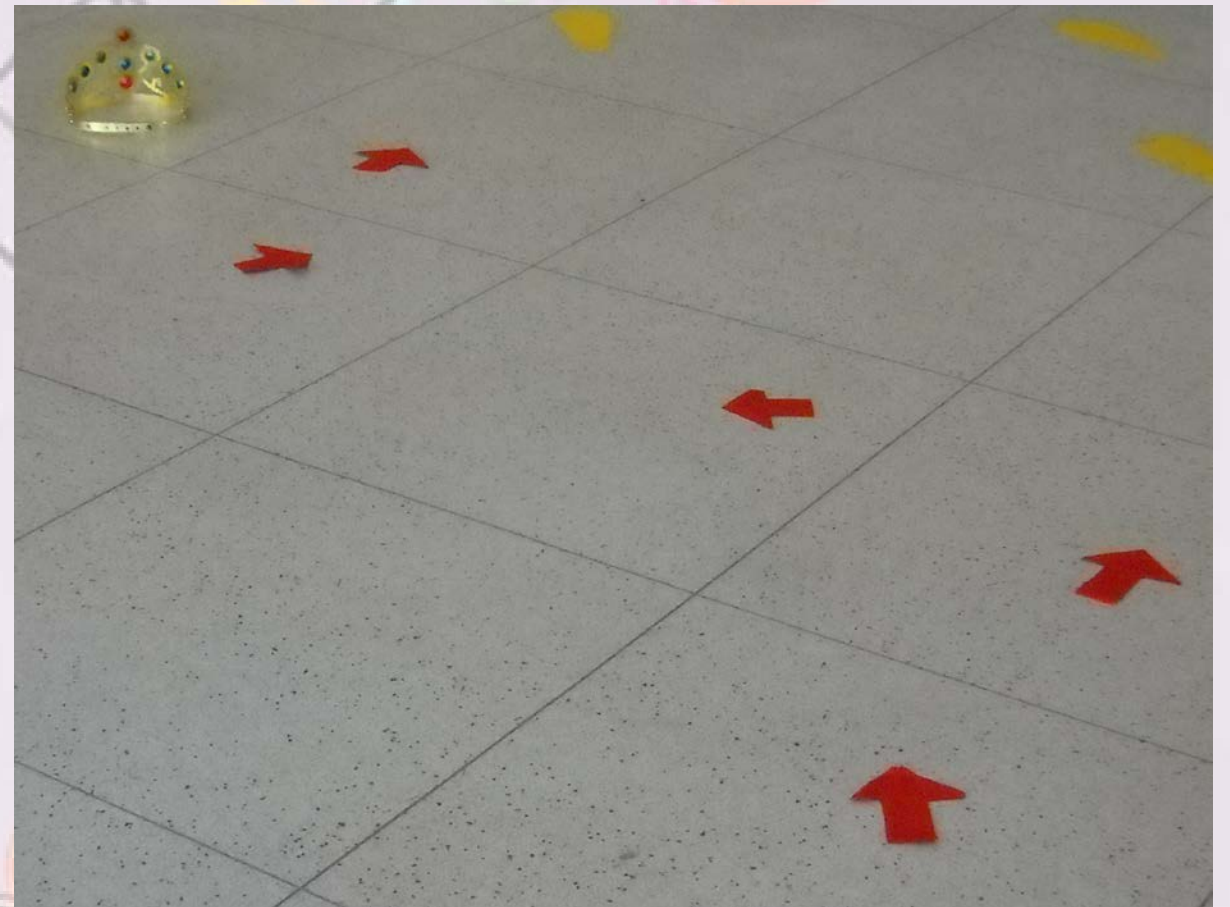


Segui le impronte e lo  
scoprirai!





Ecco la corona!  
Ma cosa è successo alle impronte?  
Sono diventate frecce!

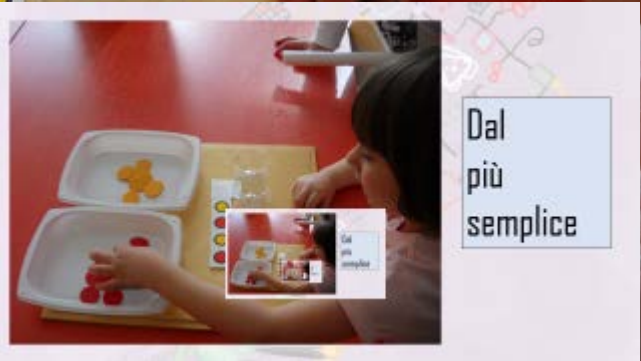
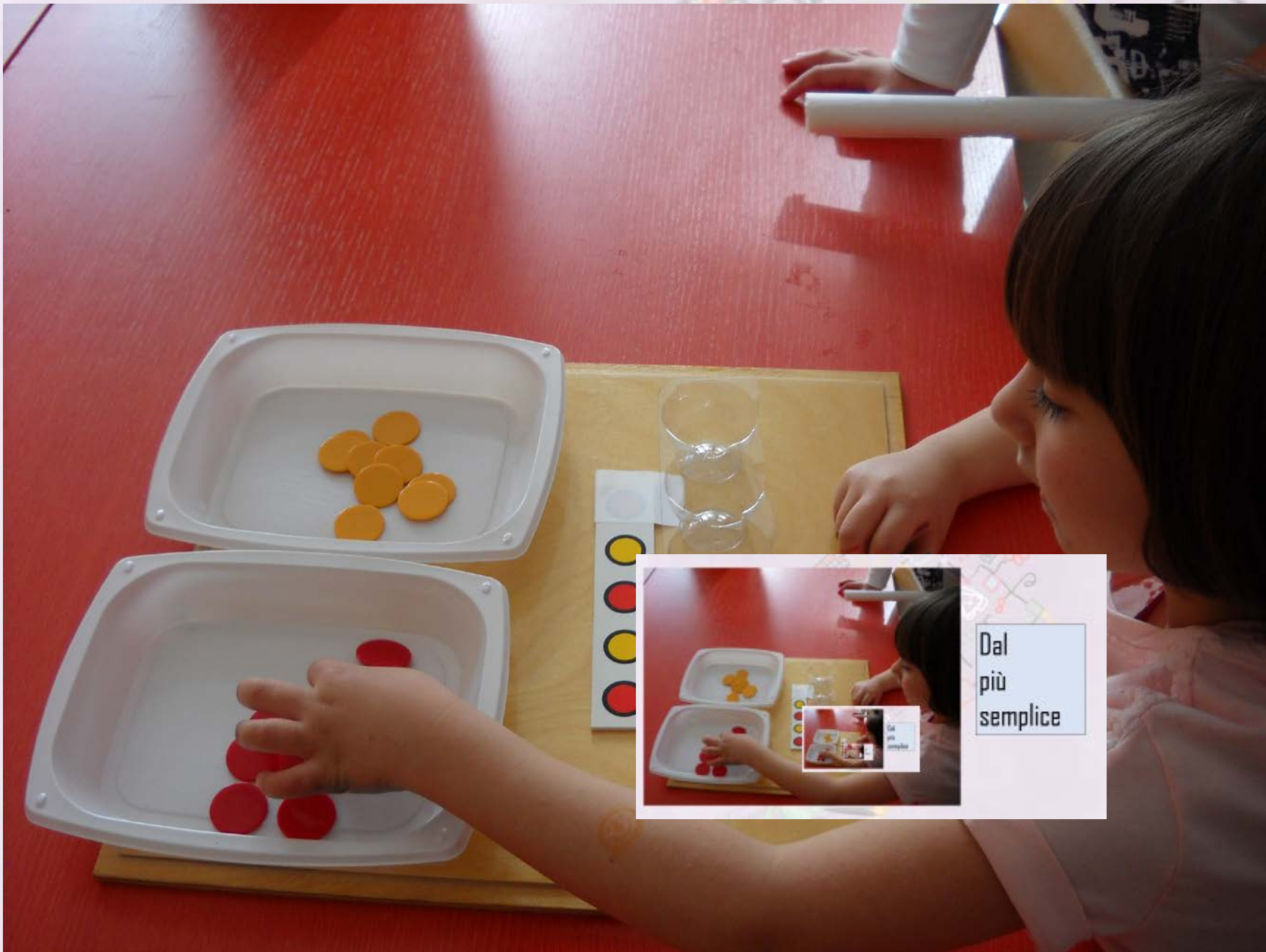




The image features two interlocking puzzle pieces against a light purple background with faint, colorful icons of mathematical and scientific symbols. The left piece is labeled 'Matematica' and the right piece is labeled 'Pensiero computazionale'.

Matematica

Pensiero  
computazionale



Dal  
più  
semplice

Dal  
più  
semplice



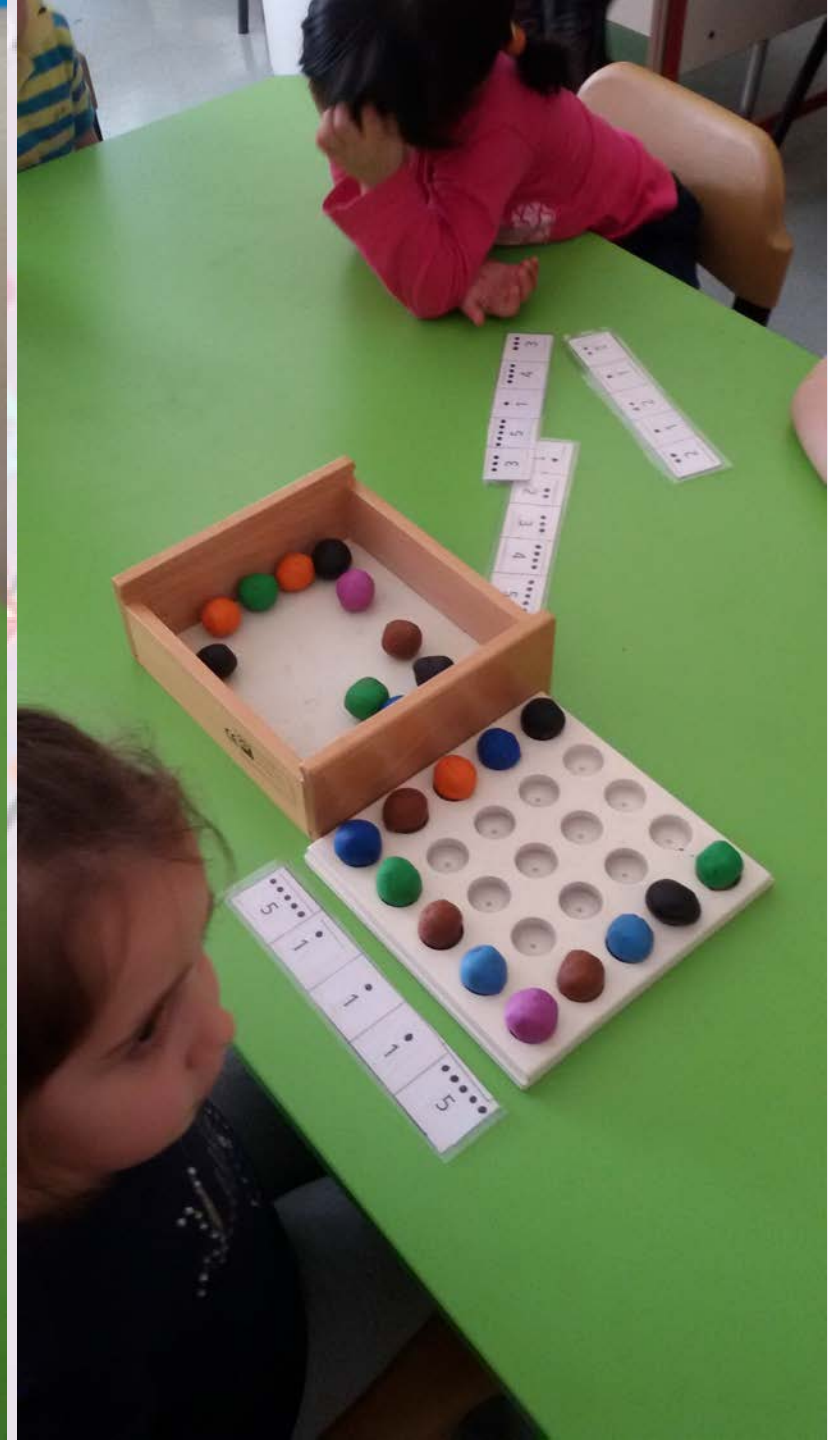
Al  
più  
complesso













# Costruzionismo

Creazione di artefatti

l'apprendimento avviene in modo più efficiente se chi apprende è coinvolto nella produzione di oggetti tangibili.



# Bicchieri in sequenza

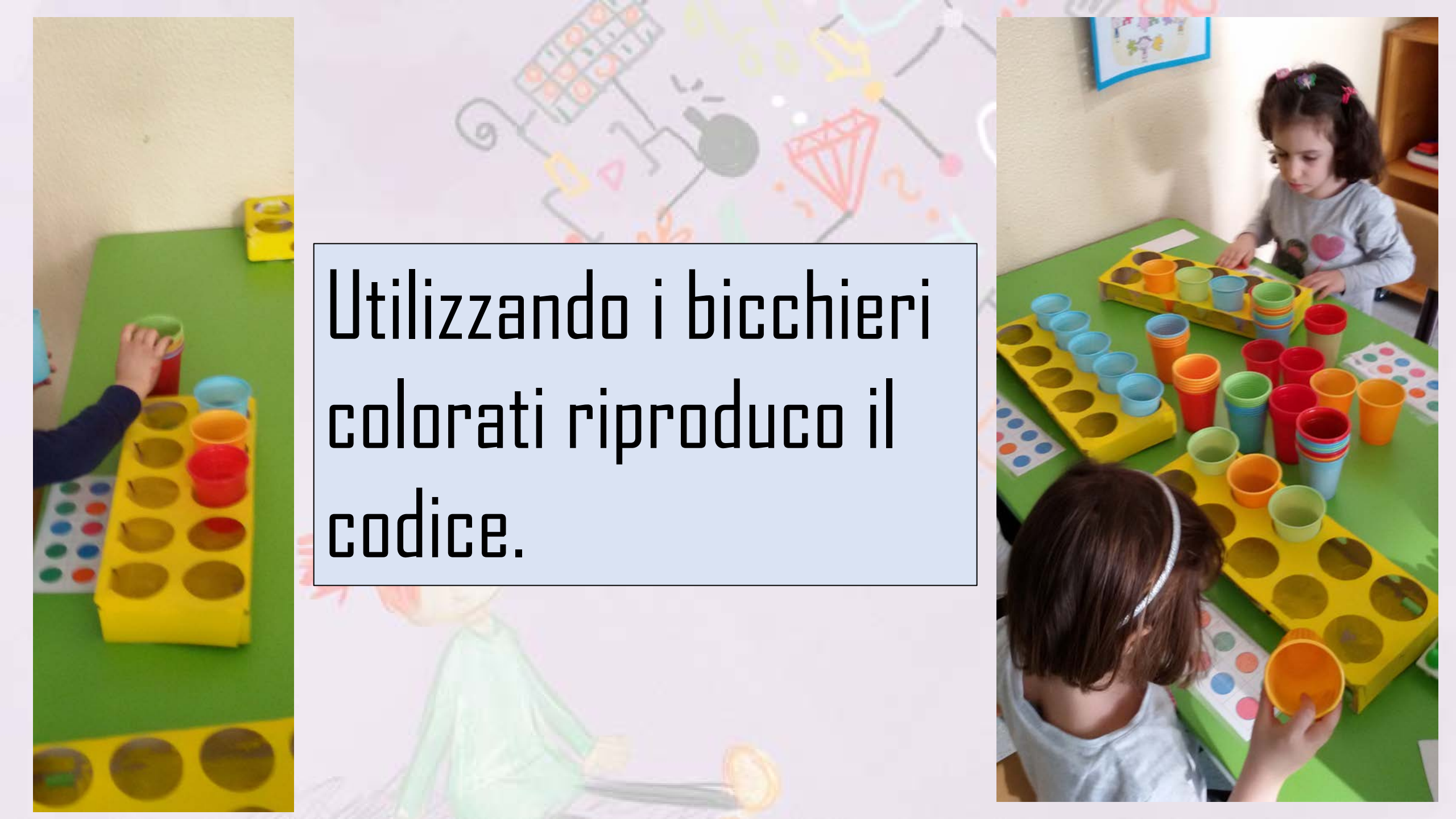






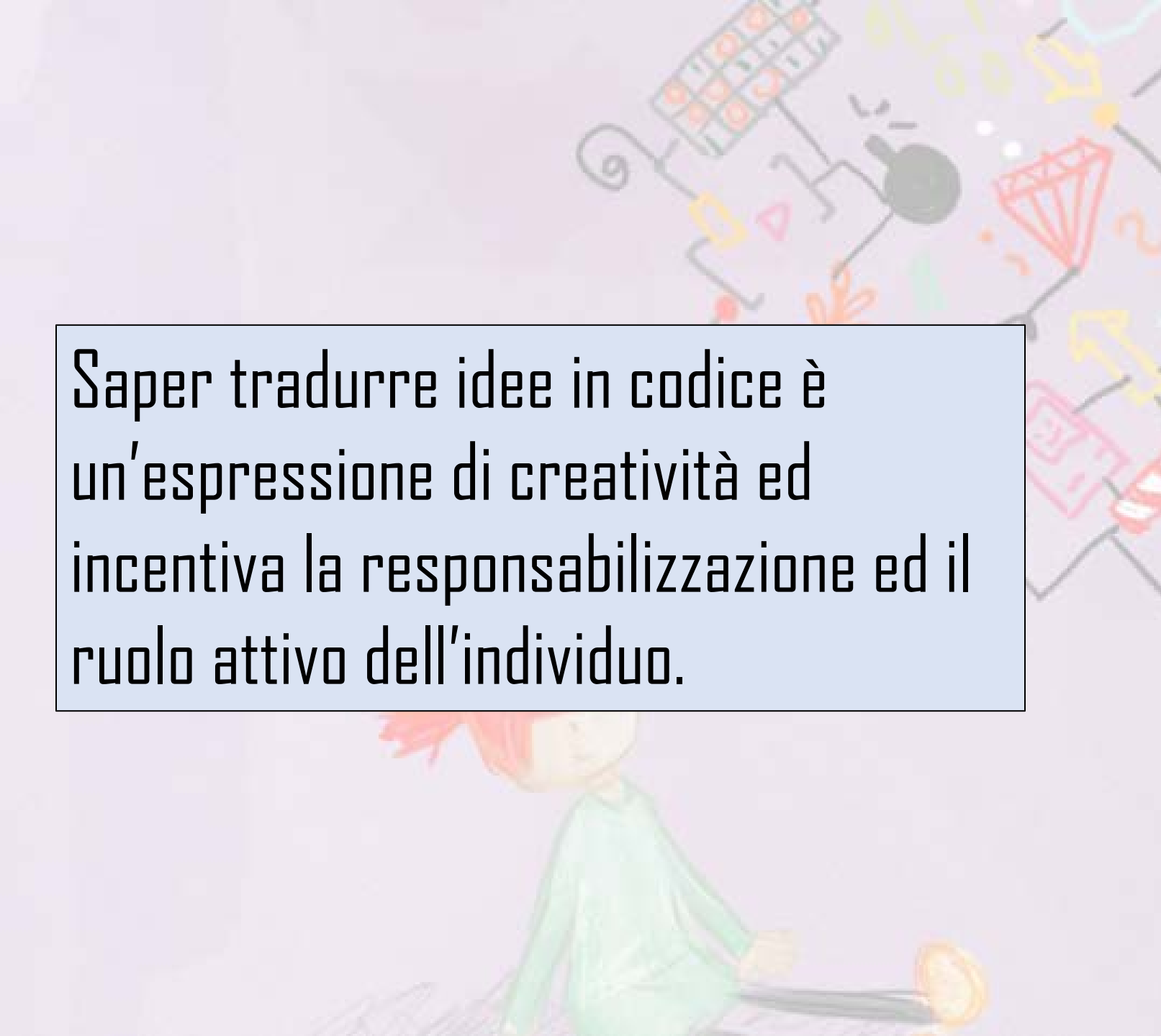
Costruiamo insieme il gioco

Prepariamo le basi del gioco  
utilizzando i cartoni che  
contenevano gli yogurt.

The background of the entire image is a collage of children's drawings. At the top, there are drawings of a grid with colored squares, a diamond shape, and various abstract lines and shapes. At the bottom, there is a drawing of a person in a green dress holding a glowing orb. The central text is overlaid on a light blue rectangular box.

Utilizzando i bicchieri colorati riproduco il codice.





Saper tradurre idee in codice è un'espressione di creatività ed incentiva la responsabilizzazione ed il ruolo attivo dell'individuo.





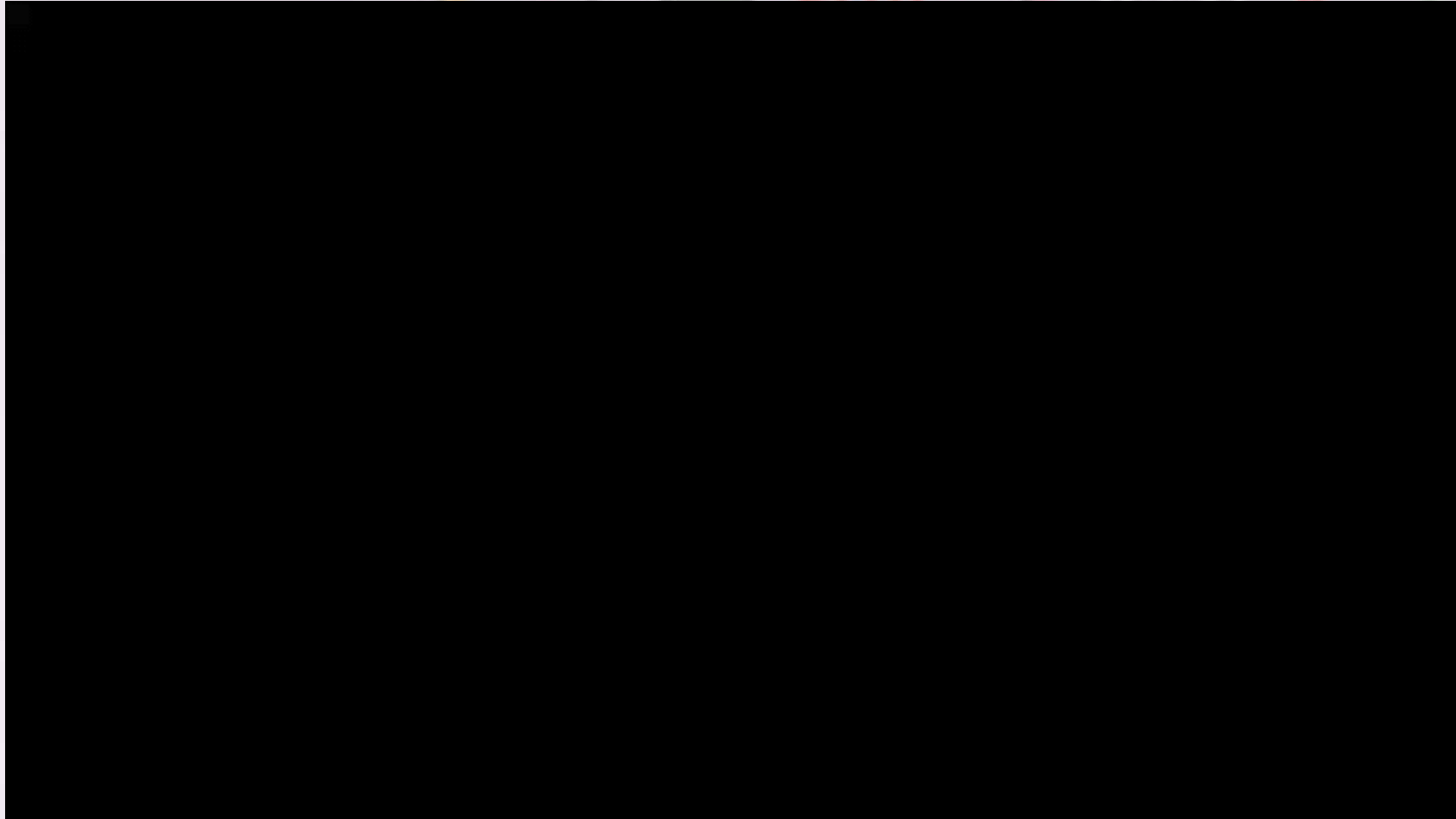
# INTERAZIONE SOCIALE + PEER LEARNING

Sono aspetti educativi fondamentali  
ogni bambino partecipa  
attivamente e collabora con i  
compagni.





# Video « CODING UNPLAGGED IL ROBOT »



“Per insegnare bisogna emozionare.  
Molti però pensano ancora che se ti diverti  
non impari”.

Maria  
Montessori

