

BUONE PRATICHE ANNO SCOLASTICO 2017/2018

CODING UNPLAGGED

SCUOLA DELL'INFANZIA TAGLIABUE VILLASANTA

BAMBINI MEZZANI DELLE SEZIONI 2[^] & 3[^]

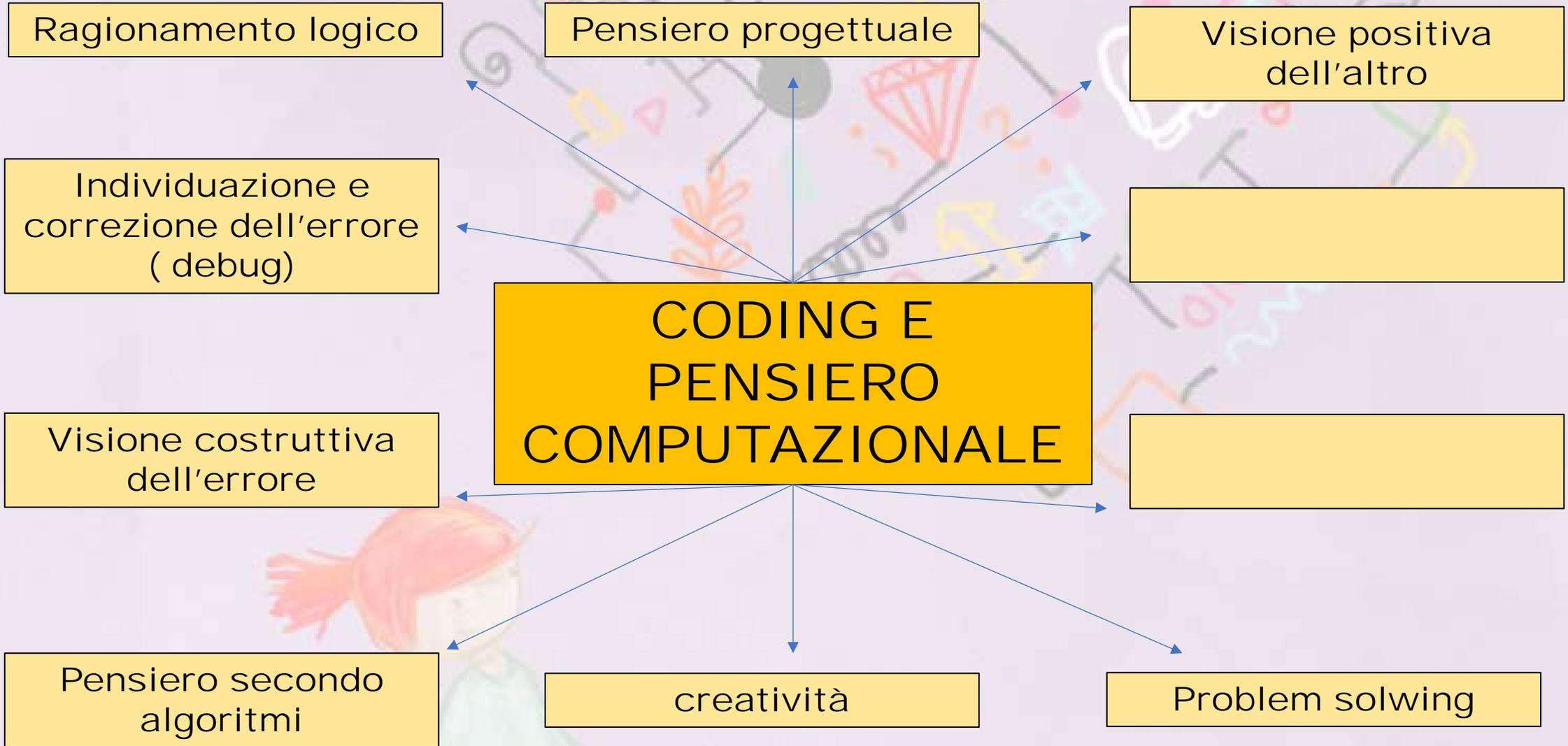
INSEGNANTI: CIPOLLA LUCIA

CONFALONIERI LAURA

LESINI MARILENA

SIRONI PAOLA





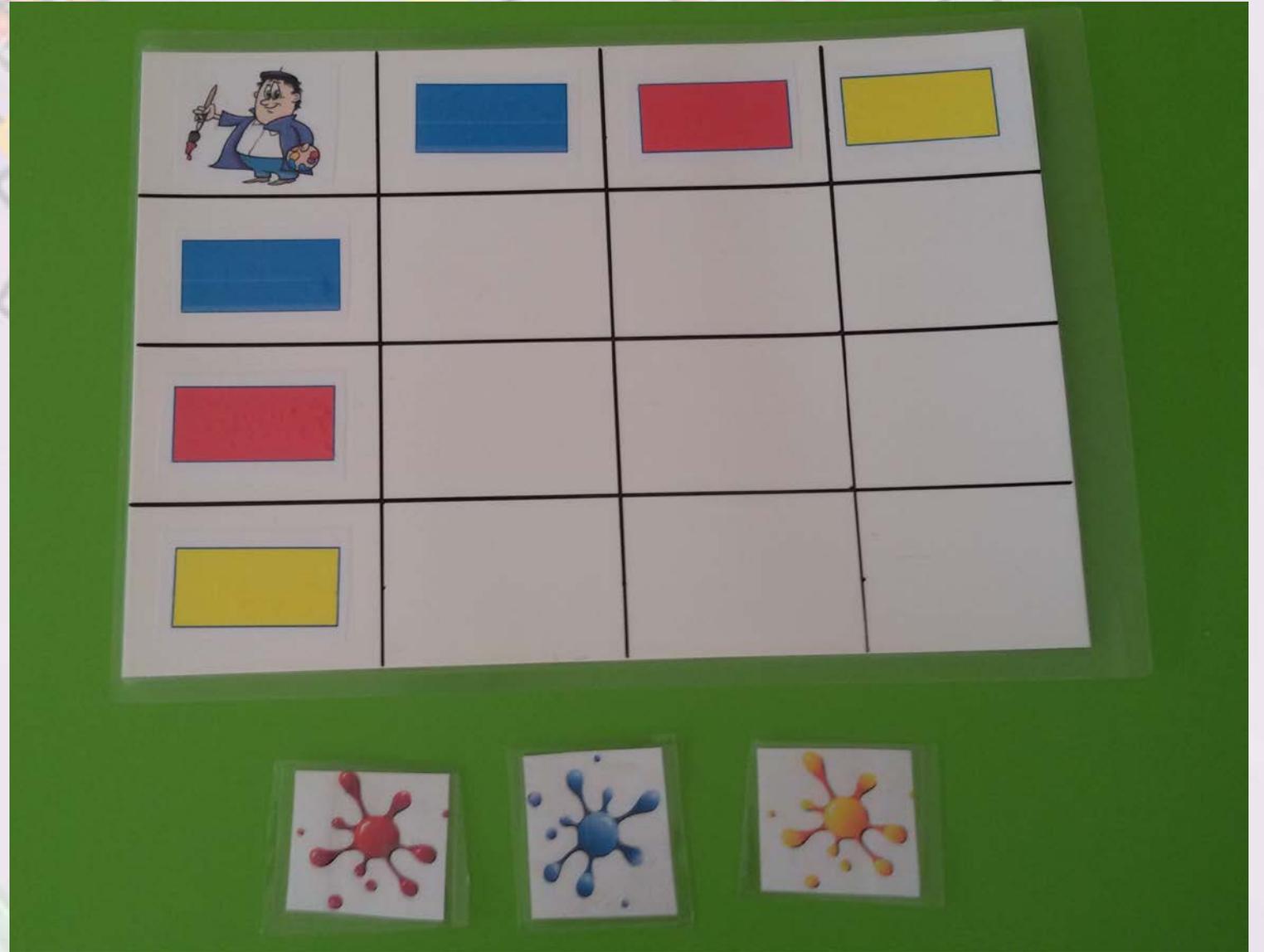
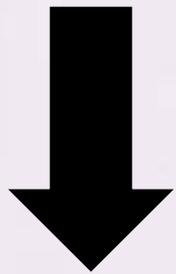
```
graph TD; A[CODING] --> B[PENSIERO COMPUTAZIONALE]; B --> C["capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione di un problema."];
```

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



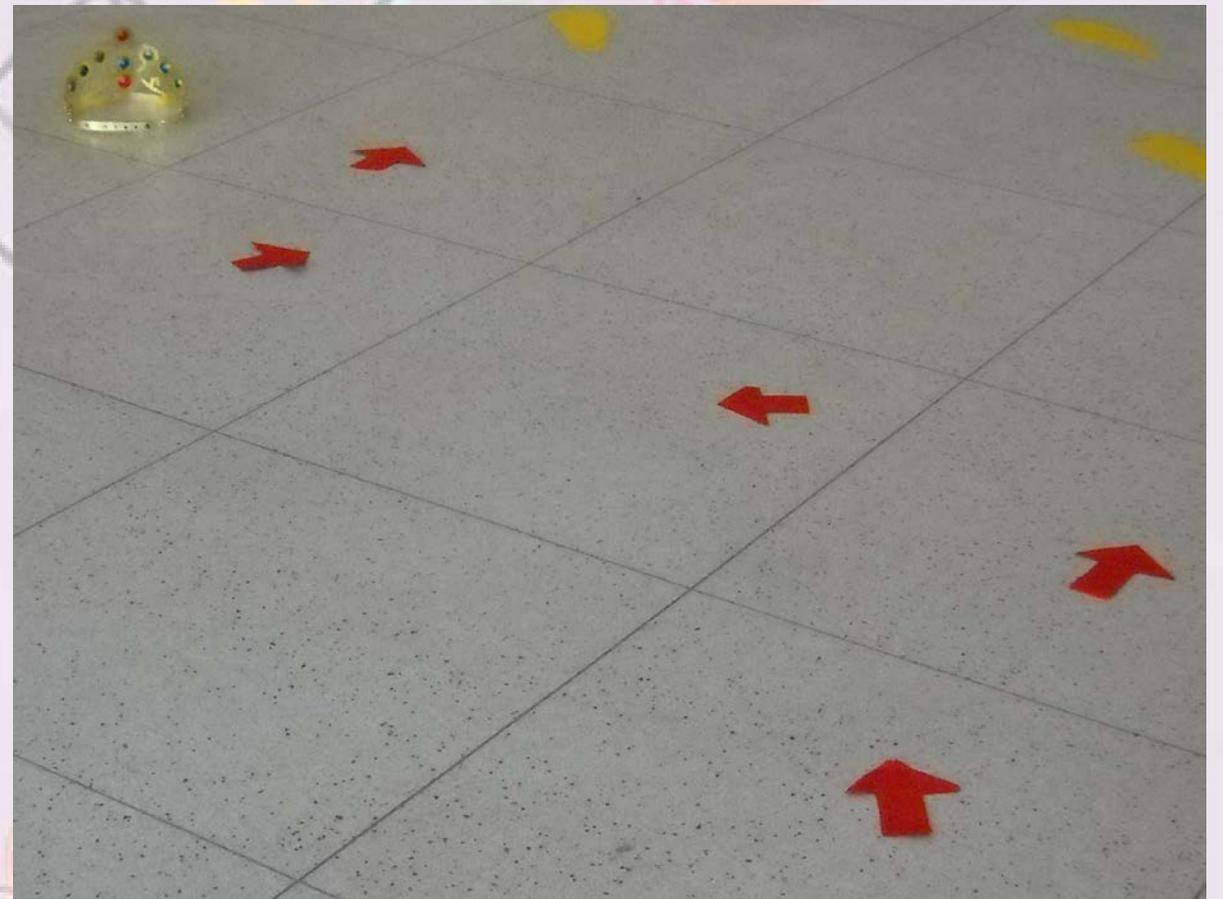
Ecco principe il tuo
mantello !
Ma dove è la corona?

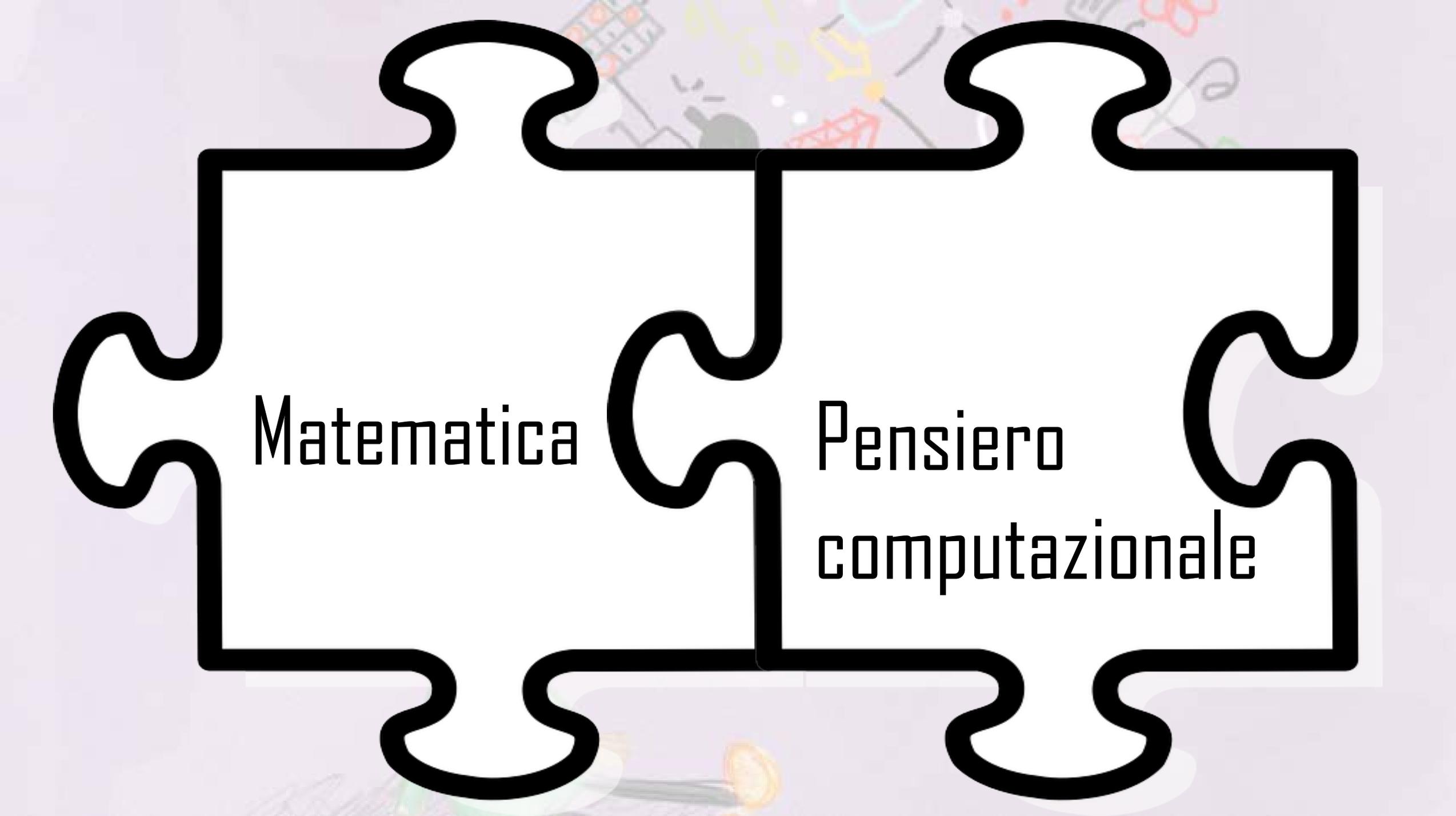


Segui le impronte e lo
scoprirai!



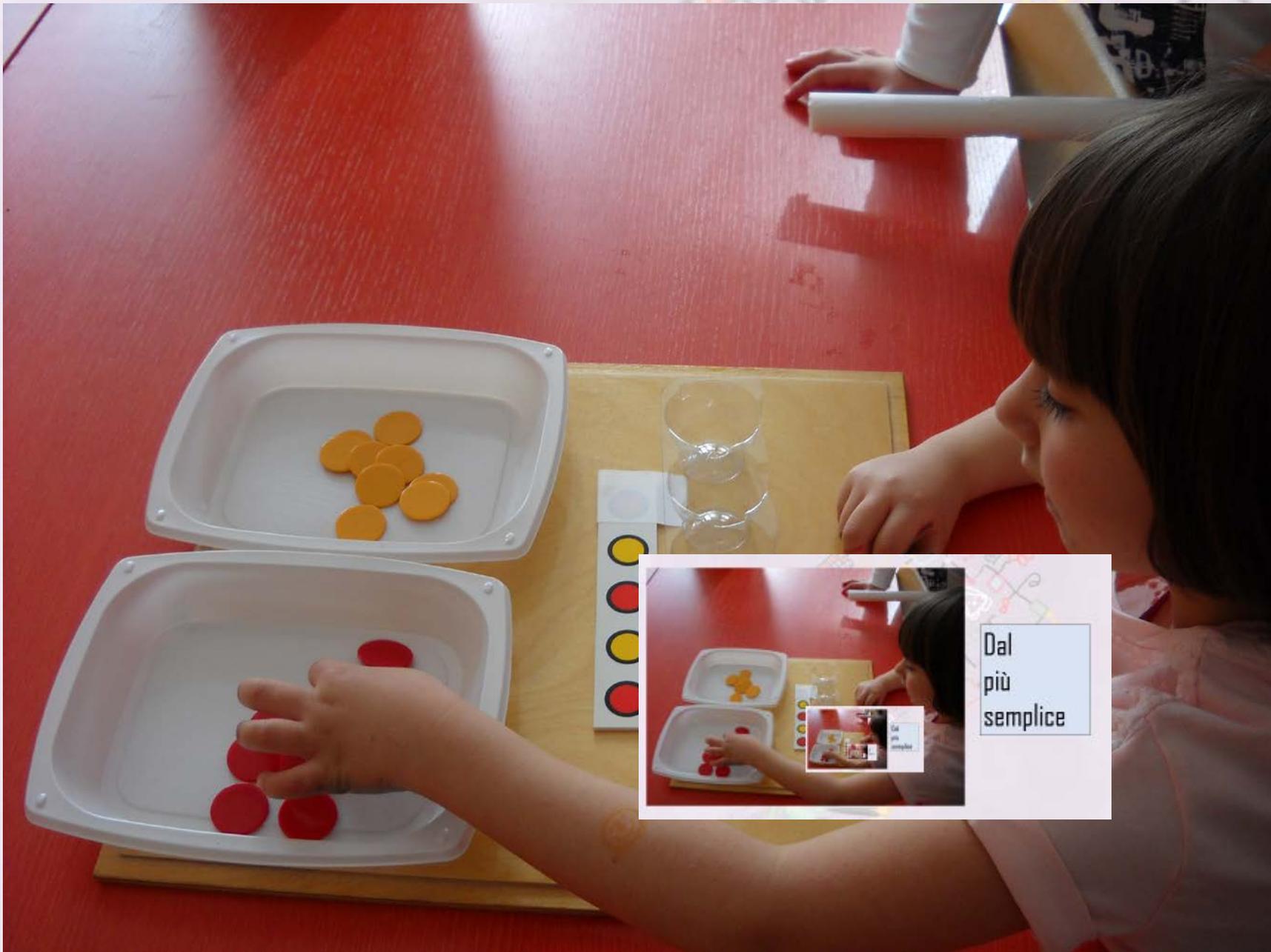
Ecco la corona!
Ma cosa è successo alle impronte?
Sono diventate frecce!



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.



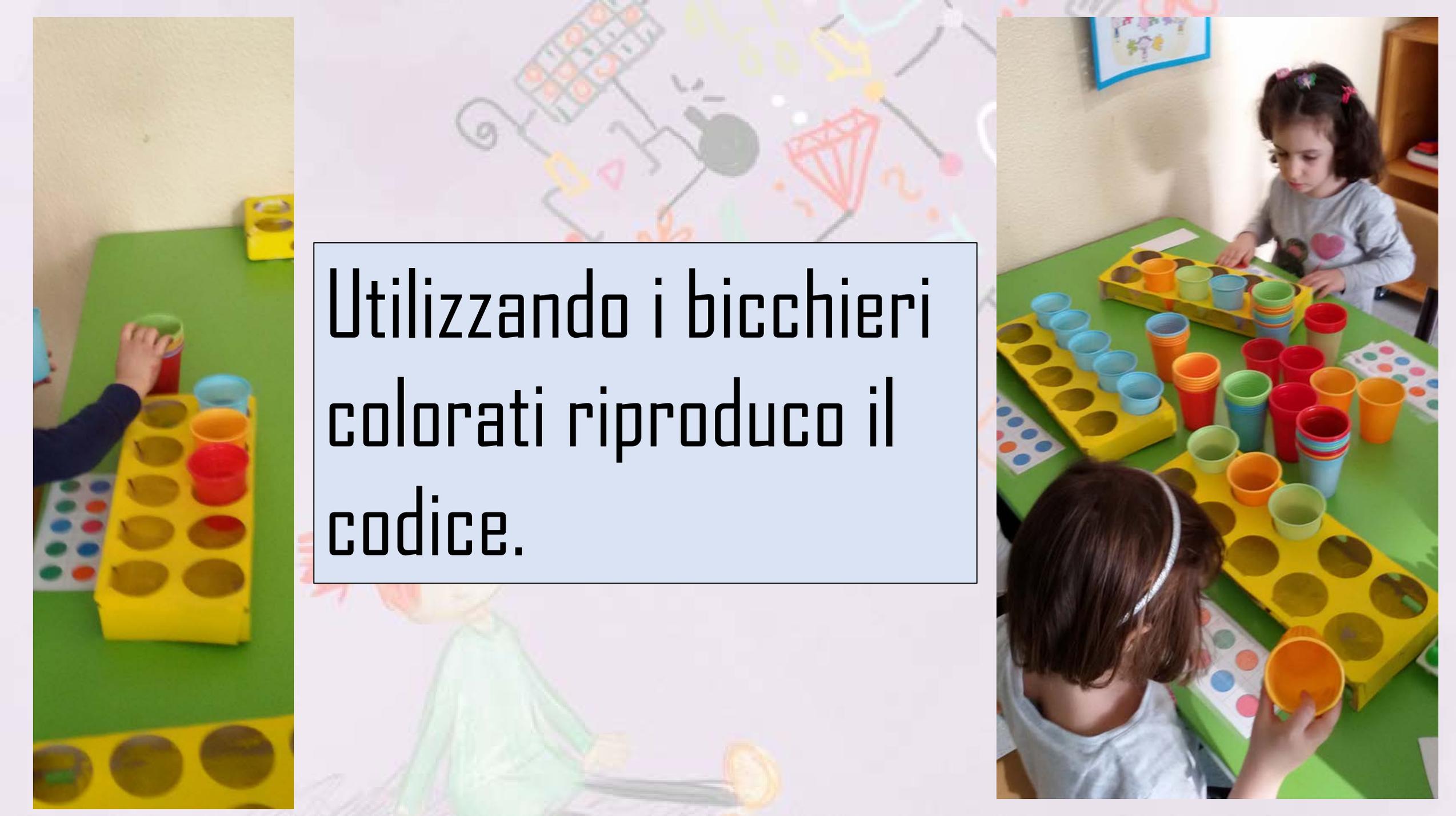
Bicchieri in sequenza





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

