



PARROCCHIA DEI SANTI MARTINO E LAMBERTO
Centro Infanzia "SAN GIUSEPPE"
Via Roma 293 - ARSEGO
35010 SAN GIORGIO DELLE PERTICHE - PD
Tel/fax. 049.5742061
E-mail: materna-arsego@libero.it
PEC: scuolaarsego@pec.fismpadova.it
Sito internet: www.scuolainfanziaarsego.it
P.IVA 03388970281
C.F. 92030860289



Progetto Coding: Piccoli Programmatori Crescono



Il progetto **Coding** nasce con l'obiettivo di accompagnare i bambini alla scoperta del **pensiero computazionale**. Non si tratta di "stare davanti a uno schermo", ma di imparare a risolvere problemi, pianificare azioni e collaborare per raggiungere un obiettivo comune. Attraverso il gioco, i bambini imparano a "parlare" con la tecnologia in modo attivo e consapevole.

Informazioni Generali

- **Destinatari:** Bambini di 3, 4 e 5 anni.
- **Tempi:** Un incontro settimanale di 45 minuti durante l'orario pomeridiano.
- **Metodologia:** Un approccio esperienziale basato sul *farsi* e sull'*agire*. Utilizziamo il gioco di ruolo, il brainstorming e il lavoro di squadra (Cooperative Learning) per rendere ogni scoperta un successo condiviso.

Un Percorso in Cinque Fasi

Il progetto è strutturato come un viaggio che parte dal corpo per arrivare alla robotica:

1. **L'Incontro con Tino:** Presentazione del Robottino "Doc" e giochi sull'orientamento (destra/sinistra) attraverso riferimenti visivi e percorsi motori.
2. **Percorsi e Reticoli:** I bambini sperimentano i concetti di direzione su grandi tappeti reticolati, imparando a trasformare il movimento in simboli (freccie).



PARROCCHIA DEI SANTI MARTINO E LAMBERTO
Centro Infanzia "SAN GIUSEPPE"
Via Roma 293 - ARSEGO
35010 SAN GIORGIO DELLE PERTICHE - PD
Tel/fax. 049.5742061
E-mail: materna-arsego@libero.it
PEC: scuolaarsego@pec.fismpadova.it
Sito internet: www.scuolainfanziaarsego.it
P.IVA 03388970281
C.F. 92030860289



3. **Il Concetto di Codice:** Utilizzo di costruzioni, sequenze di colori e persino il Cubo di Rubik per capire come riprodurre modelli e istruzioni.
4. **Primi Passi con Doc:** Utilizzo del robottino sul suo tabellone per raggiungere obiettivi semplici con pochi comandi.
5. **Sfide con Bee-Bot:** Introduzione dell'ape robotica Bee-Bot per risolvere missioni più complesse, programmando sequenze lunghe ed evitando ostacoli.

Competenze e Obiettivi

Attraverso il Coding, i bambini sviluppano abilità fondamentali per il loro futuro:

- **Logica e Problem Solving:** Imparare a scomporre un problema complesso in piccoli passi realizzabili.
- **Percezione Spaziale:** Orientarsi nel foglio, nel reticolo e nello spazio fisico.
- **Collaborazione:** Lavorare a coppie o in piccoli gruppi, alternando i ruoli di "programmatore" e "esecutore".
- **Consapevolezza Tecnologica:** Passare dall'uso passivo degli strumenti a una comprensione attiva di come funzionano.

Gli Strumenti: Dall'Unplugged alla Robotica

Il progetto utilizza una progressione didattica attenta:

- **Attività Unplugged:** Inizialmente non usiamo macchine, ma carta, colori, materiali plastici e il proprio corpo per apprendere le basi della logica.
- **Educazione Robotica:** Introduciamo poi strumenti specifici come il **Robottino Doc** e l'ape **Bee-Bot**, mediatori perfetti per visualizzare immediatamente il risultato della propria programmazione.

*Il Coding alla scuola dell'infanzia
è una palestra per il pensiero:
insegniamo ai bambini non cosa pensare,
ma come pensare per trovare soluzioni creative a ogni sfida.*