

TITOLO DEL PROGETTO	“ANDIAMO A PROGRAMMARE”
REFERENTE	PRISCO PAOLA
DESTINATARI	Scuola dell'infanzia Scuola Primaria Scuola secondaria di primo grado
FINALITA'	Introdurre e acquisire il pensiero computazionale
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare il pensiero computazionale</li> <li>- acquisire capacita' deduttive e di problem solving</li> <li>- saper trasformare un'idea in un progetto</li> <li>- avvicinarsi a strumenti multimediali (coding e robotica)</li> <li>- favorire con il gioco l'orientamento nello spazio, la coordinazione oculo-manuale, la lateralizzazione, la successione temporale</li> <li>- saper programmare semplici sequenze logiche</li> <li>- conoscere ed utilizzare algoritmi</li> <li>- favorire la collaborazione tra compagni e l'inclusione</li> <li>- promuovere la continuita' tra i diversi ordini di scuola</li> </ul>
ATTIVITA'	Progettazione e verifica di un percorso con la programmazione di un codice (algoritmo). Approccio ludico al coding (Programma il futuro) Lavori di gruppo
METODOLOGIE	Brainstorming Cooperative learning Problem solving Lezioni al pc (dove è possibile) Esperienze ludiche di programmazione che consentiranno anche ai più piccoli di divertirsi vedendo le proprie idee prendere forma.
TEMPI	Tutto l'anno scolastico