

## PROGETTO COMPUTER “1,2,3...CODING”

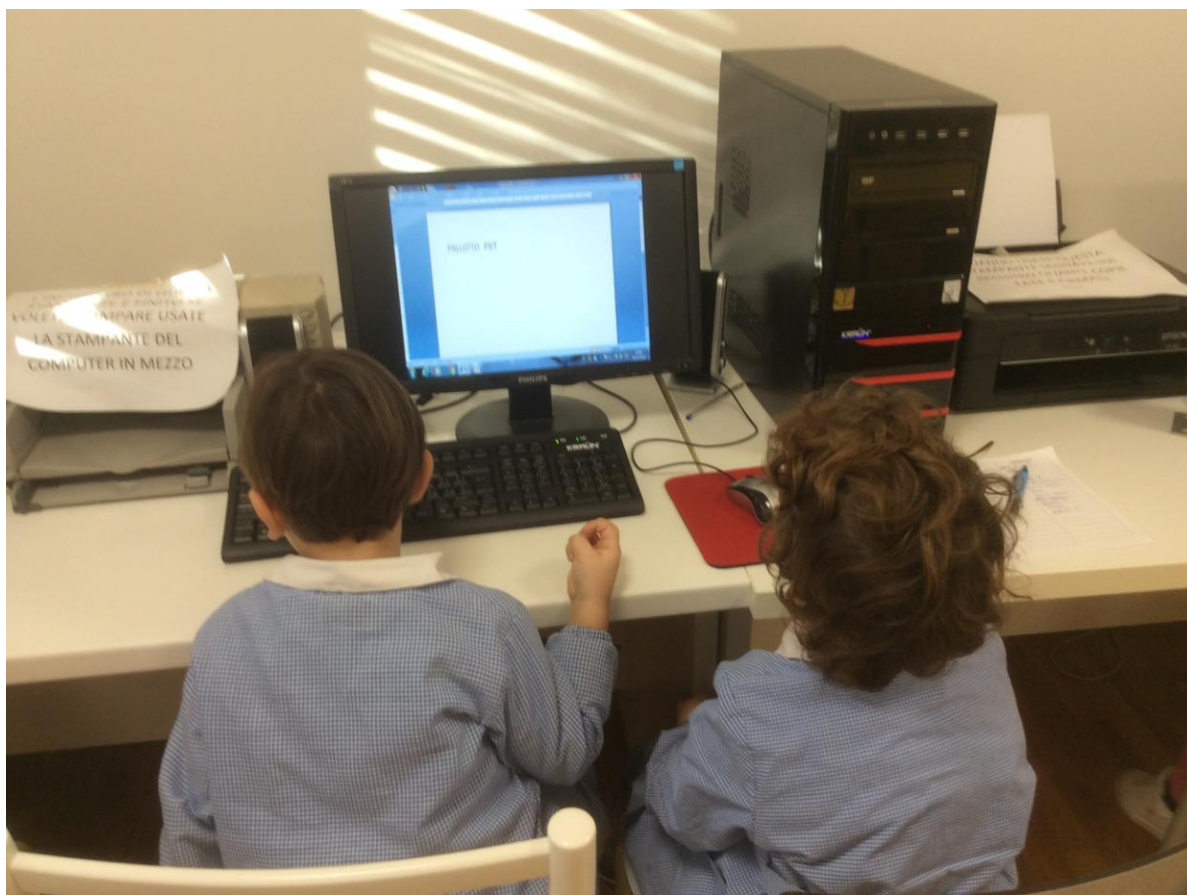
Il progetto è stato rivolto a 27 bambini di 5 anni della sezione B e a 8 bambini della sezione C . I bambini hanno potuto utilizzare l'aula multimediale un paio di volte ciascuno ( l'insegnante ha potuto realizzare questo progetto venendo in orario extrascolastico) a piccoli gruppi da 6 per una mezz'ora ciascuno. I bambini in età prescolare sono sempre più abituati all'utilizzo di tali strumenti, riconoscono lettere, numeri e segni grafici. Tale familiarità costituisce la base di un rapporto con la scrittura e il disegno che esula da quello tradizionale e che può essere sfruttato per avvicinare i bambini alle modalità logiche e operative del computer.

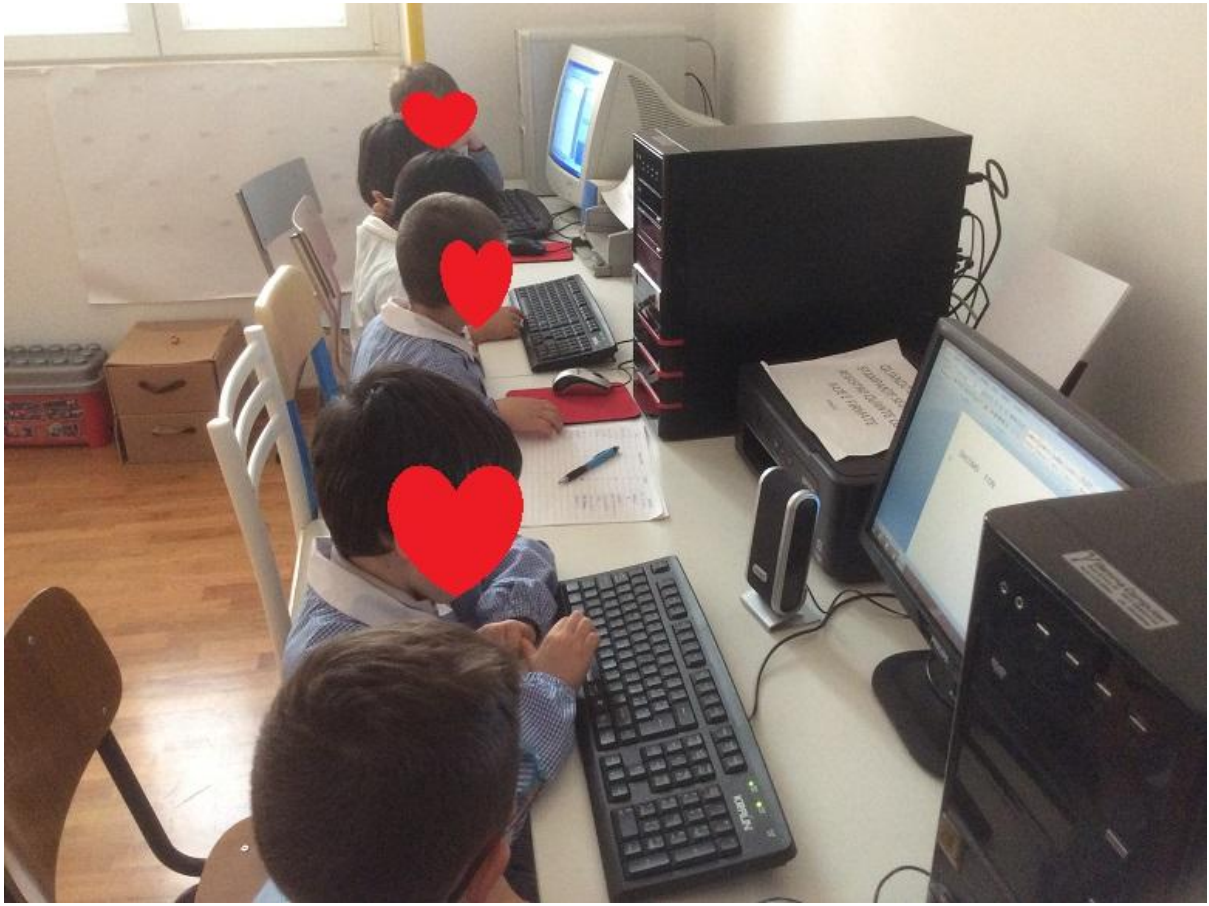
Al termine del percorso i bambini hanno raggiunto le seguenti competenze:

- un approccio positivo con il computer
- utilizzano il computer come strumento per apprendere
- riconoscono alcune parti del computer e la funzionalità di alcuni tasti
- hanno sviluppato i requisiti per la lettura e la scrittura al computer
- sanno utilizzare semplici software ( giochi educativi e didattici)

Una seconda parte del progetto è stata utilizzata per sviluppare il coding attraverso una scacchiera a terra, con l'utilizzo del robottino DOC e giochi alla LIM. I bambini hanno così potuto apprendere i primi approcci del pensiero computazionale.

Inoltre il computer è stato utilizzato anche per annotare i prestiti della biblioteca.





**CODING**









**ATTIVITÀ CON LA LIM**

