



SCUOLA DELL'INFANZIA

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.4. Programmazione

### METODOLOGIA ADOTTATA

- Learning by doing
- Apprendimento collaborativo

### CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

tutti

### ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

#### Attività:

- Coding unplugged
- Programmazione visuale a blocchi online
- Programmazione di semplici robot

#### Prodotto:

- Disegno con pixel art
- Individuazione dei comandi per la programmazione di un robottino



# Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

## ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Lavoro individuale, di coppia, di piccolo gruppo, di sezione

## STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

- Dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di programmazione visuale a blocchi e di robotica (Code.org e "Programma il futuro", "Scratch" e "Blockly", Lego Education, We Do, CodyRoby...)
- Schede di programmazione in pixel art

## TIPOLOGIA DI PRODOTTI

- Attestazione dei percorsi completati sulla code.org/programma il futuro

## TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

### Tipologia di prova:

- Completare un percorso di programmazione su Code.org e/o su Programma il Futuro

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

## SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Coding e pensiero computazionale
- Principi di robotica educativa

## EVIDENZE OSSERVABILI\*

### Attività

- Attività di programmazione visuale a blocchi con comandi iconici (coding unplugged su reticolato, Scratch jr.)

3 ANNI

#### L'alunno con il supporto dell'insegnante/genitore:

- fruisce dei contenuti didattici finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale, sia online che unplugged.

4 ANNI

#### L'alunno con la guida del docente/genitore in parziale autonomia:

- sperimenta i primi concetti di programmazione per attivare la capacità di problem solving i (internet delle cose, coding).
- utilizza le piattaforme disponibili per la fruizione di attività e giochi interattivi finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale.

5 ANNI

#### L'alunno con la supervisione dei docenti/genitori, in autonomia:

- sperimenta i primi concetti di programmazione per attivare la capacità di problem solving e acquisire la capacità di dare istruzioni (internet delle cose, coding)
- utilizza le piattaforme disponibili per la fruizione di attività e giochi interattivi finalizzati allo sviluppo del pensiero computazionale.

\* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori".

La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione, dei progressi dell'alunno individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.

Ne consegue la necessità di individuare per ogni annualità le evidenze osservabili su cui costruire gli strumenti valutativi che possano supportare questo processo, quali griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo, finalizzati sia a valutare/autovalutare il contesto educativo per promuovere azioni di progettazione e miglioramento, sia a documentare tutta l'azione didattico-educativa nell'ottica della continuità verticale.