

PENSIERO COMPUTAZIONALE

per la scuola dell'infanzia e la Scuola Primaria

Il laboratorio di pensiero Computazionale per la scuola dell'infanzia e la scuola primaria offre strumenti e metodi per l'insegnamento di coding e robotica utilizzabili a partire già dal secondo anno della scuola dell'infanzia. Attraverso una guida all'utilizzo di strumenti, metodi e dispositivi di robotica educativa, si muoveranno i primi passi nel mondo della programmazione di Ozobot, piccoli robottini programmabili tramite l'utilizzo di pennarelli colorati.

Il programma proposto è adatto a insegnanti sia della scuola dell'infanzia sia della scuola primaria e propone esempi di applicazioni pratiche nel contesto scolastico.

AGENDA

Giorno 1

Obiettivi - Acquisire i concetti base della programmazione dei dispositivi Ozobot, comprenderne e prevederne il comportamento in accordo con il codice colori di programmazione, realizzare percorsi grafici (piste colorate) in autonomia ed eseguire attività di debug per identificare e correggere eventuali errori.

Programma

- Presentazione del ciclo laboratoriale
- Ozobot: muoviamo i primi passi nella programmazione con il codice colori
- Attività hands-on con Ozobot
- Q&A

Giorno 2

Obiettivi – Imparare a realizzare piste per i dispositivi Ozobot utilizzando Word e Excel, acquisire i concetti base della programmazione a blocchi utilizzando l'applicativo Ozoblockly.

Programma

- Come disegnare piste per Ozobot utilizzando Word e Excel
- Ozoblockly: la programmazione grafica a blocchi
- Attività hands-on con Ozobot
- Q&A

Giorno 3

Obiettivi - Sperimentare percorsi didattici di coding e storytelling. Imparare a raccontare una fiaba e a metterla in scena avvalendosi di Ozobot. Mettere in pratica capacità di analisi, di sintesi e di suddivisione in sequenze narrative di una fiaba. Sviluppare capacità di rappresentazione iconica di una fiaba, di traduzione delle azioni che si susseguono nella vicenda in comandi Ozobot. Applicare le nozioni apprese precedentemente per programmare Ozobot, costruire piste, scenografie e costumi.

Programma

- Anatomia della favola “La cicala e la formica” di Esopo
- Programmazione di Ozobot, costruzione pista, scenografia e costumi
- Rappresentazione e racconto di “La cicala e la formica” con Ozobot
- Co-progettazione di altre attività didattiche che applichino il coding alle competenze narrative
- Q&A

Giorno 4

Obiettivi - Progettare unità didattiche sfruttando le nozioni apprese durante il ciclo laboratoriale.

Programma

- Co-progettazione di unità didattiche che includano l’utilizzo di quanto appreso durante il corso
- Q&A

Attività didattica progettata dal team