



Direzione Didattica Statale



MODULO Buone Pratiche

Titolo dell'esperienza	“ANDIAMO A PROGRAMMARE”
Docente/i	Angela Armillotta, Girolama Azzarone, Angela Cariglia, Gemma Fortunato, Filomena Gatta, Rosaria Leggiero, Libera Maria Manicone, Sabrina Scanzano.
A.S. - classe/i	Scuola dell'Infanzia “Dott. Carmine Fusco” A.S. 2017 / 2018 Sez. A – B – C
Motivazioni (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	In ricorrenza della “Settimana del Coding” (4-10 Dicembre 2017) sono state predisposte attività laboratoriali di unplugged. Le Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 Dicembre 2006 relative alle competenze chiave per il “Lifelong Learning” pongono alla base della conoscenza una fondamentale competenza: “imparare ad imparare” . Per tale motivo i cinquenni della Scuola dell'Infanzia “Fusco” sono stati coinvolti in attività unplugged al fine di sviluppare fin da piccoli, il pensiero computazionale , basato sull'uso di criteri logici per risolvere problemi concreti nel vivere reale.
Finalità, obiettivi e contenuti scelti	Abbiamo proposto attività unplugged , cioè senza l'uso di computer, ma che hanno incentivato nel bambino l'uso del pensiero computazionale, secondo un approccio ludico e informale. Obiettivi del progetto: - <u>Sviluppare il pensiero computazionale</u> : come pensiero efficace per la risoluzione di problemi reali. - <u>Imparare ad imparare</u> : sviluppare abilità per organizzare il personale apprendimento in modo efficace e personale. - <u>Percepire l'errore come un tentativo</u> : l'errore inteso come una delle modalità di apprendimento, inteso non più come fallimento ma come approccio nuovo alla conoscenza. - <u>Sviluppare competenze trasversali</u> : imparare a lavorare in team secondo un apprendimento per “saper essere”.
Percorso (Come si è sviluppata l'esperienza? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento? Quali collaborazioni se ci sono state, si sono rivelate più interessanti?)	Partendo dal racconto della storia : “Babbo Natale e le letterine perdute” , si è proceduto poi nel vivo dell'attività laboratoriale mettendo in evidenza l'interazione tra i bambini e il peer learning. Il percorso si è concretizzato con la realizzazione di sequenze logiche per il raggiungimento di obiettivi (recuperare delle letterine perse da Babbo Natale) e di tradurle in percorsi risolutivi di tipo pratico, mediante il gioco motorio.
Risorse e strumenti (Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari? In quale maniera i colleghi, se più di uno, hanno collaborato e con quali ruoli?)	Le risorse che hanno supportato la preparazione e la messa in opera di tale progetto sono risultate di natura ludica, per un apprendimento veicolato dal divertimento e dall'esperienza; di tipo strutturato per avviare discussioni dedicate e consegne di verifica degli apprendimenti. - Preparazione da parte delle maestre di uno scacchiere pavimentale nel salone della scuola. - Preparazione di un racconto e di una filastrocca, quale veicolo di interesse, di



Direzione Didattica Statale



	<p>curiosità e di disponibilità alla drammatizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none">-Predisposizione di schede formative, per la verifica degli apprendimenti.- Predisposizione di materiale: cappellino, sacco, buste per rendere credibile la scena. <p>Le docenti hanno sostenuto e facilitato l'acquisizione dei contenuti attraverso la mediazione di saperi informali, del gioco e dell' esperienza diretta.</p>
<p>Valutazione (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)</p>	<p>La valutazione ha riguardato:</p> <ul style="list-style-type: none">- l'acquisizione di conoscenze sulle tematiche di programmazione;- la capacità di trasferire le stesse in contesti diversi per la risoluzione di problemi;- il miglioramento nei rapporti tra pari in senso di aiuto reciproco.- la percezione dell'errore come nuova modalità di apprendimento.
<p>Risultati e ricaduta sul resto della didattica (I risultati della valutazione finale hanno eventualmente suggerito degli spunti di cambiamento per un rinnovamento dell'esperienza? Quali ricadute nella didattica corrente o nei comportamenti degli alunni?)</p>	<p>Sviluppare il pensiero computazionale ha incentivato nei bambini la possibilità "di mettersi in gioco", attraverso l'uso del pensiero logico per risolvere problemi in modo creativo, alternativo ed efficace.</p> <p>Concepire l'errore come un tentativo ha permesso ai bambini di apprendere, abbassando però i livelli di paura del fallimento, evitando che questa impedisca ai nostri piccoli di mettersi in gioco, di provare ad imparare, così da potenziare la loro voglia di fare e l'autostima.</p>