



Direzione Didattica Statale



MODULO Buone Pratiche

Titolo dell'esperienza	PROGRAMMARE IN PRIMA
Docente/i	Santoro Michela, Protano Porzia
A.S. - classe/i	2016/2017 1A – 1B Plesso delli Santi
Motivazioni (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	Partecipando all'Ora del Codice abbiamo notato una certa curiosità e predisposizione da parte dei bambini; è nata; così, l'idea di approfondire l'argomento attraverso attività di sviluppo del pensiero computazionale.
Finalità, obiettivi e contenuti scelti	Insegnare ai bambini a programmare e abituarli a risolvere semplici problemi, giocando.
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?)	Abbiamo suddiviso l'esperienza in tre fasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dopo aver definito un traguardo sulla scacchiera del pavimento della scuola, ogni bambino doveva raggiungere il traguardo costruendo un percorso. 2. Ogni bambino ha rappresentato il proprio percorso su una griglia, scrivendo i vari passaggi con gli indicatori spaziali. 3. Infine utilizzando il programma "Scratch" alla Lim ogni bambino ha programmato un percorso per far muovere i vari personaggi.
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?)	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi della scuola esterni all'aula, • Lim • Sussidi multimediali • Giochi didattici on line
Valutazione (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)	I bambini sono stati valutati durante le varie attività attraverso l'osservazione, la capacità di lavorare in gruppo, pensare in modo creativo e ragionare in modo sistemico.
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?)	I risultati sono stati positivi perché i bambini hanno dimostrato una particolare predisposizione allo sviluppo del pensiero computazionale. A tal proposito si potrebbe pensare per l'anno prossimo a continuare tale attività, proponendo altri percorsi adatti all'età dei bambini.