

## IL CODING NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E NEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

# PROGRAMMA

---

### Lezione 1

- **Video-lezione:** Che cos'è il pensiero computazionale e perché è oggi considerato un'abilità di base, al pari delle capacità linguistiche e di calcolo. Un breve excursus sul pensiero computazionale, la sua identificazione, la sua utilità e la necessità di svilupparlo in studenti e studentesse sin dai primi anni di scuola.
- **Risorse:** slideshow della video-lezione
- **Scheda di approfondimento:** Il pensiero computazionale
- **Compito di realtà:** il pensiero computazionale applicato alla realtà quotidiana
- **Proposta di laboratorio:** elaborare un modo per insegnare a bambine/i ad analizzare un problema in chiave computazionale, passando dalla sua scomposizione e analisi critica all'individuazione di soluzioni creative e innovative, utilizzando un approccio ludico e collaborativo

### Lezione 2

- **Video-lezione:** sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding. Insegnare la programmazione informatica serve a sviluppare una mentalità critica e responsabile nei confronti delle tecnologie e un atteggiamento analitico e sequenziale nell'affrontare i problemi della realtà
- **Risorse:** slideshow della video-lezione
- **Scheda di approfondimento:** il coding per i più piccoli
- **Attività laboratoriale:** Creare un modello di insegnamento di coding per i più piccoli

### Lezione 3

- **Focus Unit:** Insegnare il coding: giochi e piattaforme per muovere i primi passi nel mondo dell'informatica. Rassegna di alcuni dei giochi e delle piattaforme più diffuse nel Web per iniziare bambine/i alla programmazione informatica
- **Compito di realtà:** analizzare uno dei giochi o delle piattaforme di coding per bambine/i presentati nella Focus Unit, spiegando i meccanismi attraverso cui agisce nello sviluppo del pensiero computazionale

### Lezione 4

- **Focus Unit:** Dal gioco ai primi semplici e versatili linguaggi di programmazione. Fornire a bambine/i i primi rudimenti di un linguaggio informatico
- **Compito di realtà:** elaborare un modello di insegnamento di programmazione informatica per i più piccoli che desti in loro interesse e curiosità

### Lezione 5

- **Video-lezione:** Il coding come strumento di cittadinanza attiva e per l'utilizzo consapevole delle tecnologie. In che modo le conoscenze informatiche sono determinanti per un esercizio attivo e consapevole della cittadinanza e per un utilizzo edotto, sano e responsabile della tecnologia
- **Compito di realtà:** individuare ed elencare diritti e doveri del cittadino digitale