

## PROGETTO EXTRACURRICOLARE SPERIMENTALE DIGITAL KIDS

ABSTRACT: Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti gli alunni con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare ma programmeranno per apprendere. In sintesi si troveranno davanti a quello che più li diverte: un monitor di un pc, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa) . In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.

FINALITA'	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.</li><li>➤ Sviluppare la logica.</li><li>➤ Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica.</li><li>➤ Sviluppare le competenze digitali.</li><li>➤ Imparare ad imparare.</li></ul>
DESTINATARI	Alunni classi I A/B e tutte le classi prime a tempo normale che vogliono aderire
TEMPI	Da Gennaio 2022, gli alunni sosterranno a scuola anche la V ora del Giovedì per lo svolgimento del progetto.
OBIETTIVI	Sviluppare il pensiero computazionale Sviluppare capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari. Sviluppare il pensiero creativo Conoscere i principi base del coding e della robotica Potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria Risolvere problemi più o meno complessi
ATTIVITA' E DESCRIZIONE	Agli alunni coinvolti saranno proposte attività di coding, robotica e d'informatica
MATERIALI/ LOGISTICA	Aula informatica e propria aula. Materiali: Doc, Mind, Lim, Carte Cody Roby, tavolo per la robotica, pc (uno per ogni alunno), fotocopie. Fondamentale una stabile connessione a Internet.
METODOLOGIA	Il progetto promuove, attraverso il percorso di coding e l'uso della robotica, una didattica innovativa laboratoriale che favorirà, seguendo l'approccio costruttivista ed inclusivo, l'applicazione di una metodologia collaborativa e cooperativa: i bambini "più deboli" verranno sempre coinvolti dagli altri compagni, coordinati dal docente, a confrontarsi, a scambiare opinioni, ad ipotizzare, a sperimentare soluzioni e a verificare. La didattica laboratoriale si basa infatti sul convincimento che l'acquisizione dei "saperi" si raggiunge attraverso il fare e il laboratorio è il luogo del fare e dell'agire.

	<p>Il progetto, inoltre, si sviluppa nell'ottica dell' imparare ad imparare: l'insegnante si pone come mediatore creando le condizioni più favorevoli affinché l'alunno possa divenire il motore del proprio apprendimento.</p> <p>STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Lavoro a piccoli gruppi.</li><li>➤ Cooperative learning.</li><li>➤ Problem solving.</li><li>➤ Learning by doing.</li><li>➤ Brainstorming.</li></ul>
DOCENTI COINVOLTI	RAUCCIO CARMELA PETTRONE SALVATORE