



DIREZIONE DIDATTICA STATALE
5° CIRCOLO DI NAPOLI
"EUGENIO MONTALE"

Viale della Resistenza 11K-80145 NAPOLI- tel.e fax 081/5430772
Codice fiscale: 94023840633 – Cod. Mecc. : NAEE005006
e-mail: naee005006@istruzione.it – naee005006@pec.istruzione.it
Sito web: www.5circolodidattico.it

"Io Cody tu Roby"

SCHEDA PROGETTO

DATI RICHIEDENTE

ISTITUTO	DIREZIONE DIDATTICA DI NAPOLI 5° "E. MONTALE"
DIRIGENTE SCOLASTICO	PAOLA CARNEVALE
CODICE MECCANOGRAFICO	NAEE005006
REFERENTE PROGETTO	Anna Albano - Francesca Paloscia - Olimpia Battaglia - Cira Cuozzo

IDEA PROGETTUALE

Descrizione del progetto:

Il coding a scuola nasce come programma nazionale messo a punto dal Miur per accompagnare e supportare le scuole sulla scia dell'esperienza Code.org.

Le attività di coding mirano allo sviluppo del pensiero computazionale. Con il pensiero computazionale si definiscono le procedure necessarie alla risoluzione di un problema, che devono essere attuate da un esecutore per raggiungere degli obiettivi. Il pensiero computazionale è la capacità di trovare, non solo la soluzione, ma anche il procedimento svolto per trovarla.

L'attività proposta ha l'obiettivo di avviare nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità. Il nostro obiettivo è quello di introdurre gli allievi all'utilizzo degli algoritmi, ovvero a trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate.

Quindi parleremo dei principi di base della programmazione, giocheremo con la logica e con il pensiero computazionale, risolveremo problemi via via più difficili. È l'attività di "FARE CODICE" ovvero dare istruzioni, e questo perché il linguaggio di programmazione che il bambino arriva ad acquisire nient'altro è se non l'indicare, attraverso regole ben stabilite, una serie di istruzioni (COMANDI) al compagno esecutore che ha conseguentemente il compito di eseguirli.

Il nostro obiettivo ludico sarà quello di aiutare CodyRoby, il nostro amico robot, a ritrovare l'astronave perduta, venuto a visitare il nostro pianeta, si è poi perso, e lo aiuteremo, attraverso

il percorso strutturato, anche con ostacoli da superare, a ritrovare l'astronave per rientrare sul suo

Pianeta. Quindi il nostro robot e la sua storia fungeranno da sfondo integratore da cui inizierà la nostra avventura con il coding.

Destinatari:

Bambini di scuola dell'infanzia di 5 anni del plesso "Le Ginestre" sez. A e "Incontro" sez. E -F

Attività:

Racconto della storia del robottino CodyRoby.

Costruzione di CodyRoby e di frecce direzionali.

Realizzazione di percorsi motori

Si richiede abilità cognitive specifiche come ad esempio la concettualizzazione del problema e l'attivazione della previsione.

ES: se un bambino comanda al suo compagno di fare un passo ma sul quadrato c'è disegnato un ostacolo, probabilmente non avrà attivato la previsione dell'errore. Oppure se un bambino comanda di aggirare l'ostacolo, esso sta prevedendo una serie di passi che non sono stati ancora messi in pratica nella realtà, ma solo attraverso l'astrazione dei movimenti.

Finalità :

Il progetto ha come finalità quella di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della civiltà moderna. Capire i principi fondamentali del funzionamento dei sistemi e delle diverse tecnologie. Pertanto l'utilizzo del coding, indica l'uso di strumenti e metodi di programmazione visuale a blocchi, per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale cioè la capacità di individuare un procedimento costruttivo, fatto di passi semplici e non ambigui, che ci porta alla soluzione di un problema complesso.

Obiettivi:

Il bambino:

- Sviluppa la percezione spaziale
- E' chiamato a mettere in atto strategie risolutive;
- Ipotizza un percorso
- Conta i passi
- Dà le istruzioni;
- osserva, descrive e progetta percorsi secondo vincoli dati.
- Contribuire allo sviluppo del pensiero computazionale anche senza attrezzatura
Informatica

METODOLOGIE DI LAVORO

Circle-time

Problem solving

Metodologia laboratoriale

Peer to peer
Ricerca-azione

MODALITA' DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Osservazione dei bambini durante le attività (livello di interesse e partecipazione)
Proposte ludiche, giochi motori.

INDICATORI DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Rappresentazione grafica, schede strutturate, scheda di gradimento del progetto e griglie di valutazione finale.

COLLEGAMENTI A PTOF E PDM

Progetto Legalizziamoci - Percorso formativo n.7: Amici "virtuali" e nemici "reali"
Competenza: Uso intelligente delle nuove tecnologie, praticare il dialogo e il confronto come strategia per la soluzione dei conflitti.

Obiettivi: • Educare ai rischi e alle insidie di un uso non corretto per quanto attiene le nuove tecnologie mediatiche (Smartphone, Internet, social media, etc.)

- La cittadinanza attiva in rete: opportunità e prospettive
- Migliorare la qualità delle relazioni nei bambini
- Acquisire tecniche e strategie per la prevenzione e soluzione dei conflitti;
- Gestioni dei conflitti: percorsi operativi con metodologie specifiche(appello emotivo, circle-time, cooperative-learning, il gioco dei ruoli, simulazioni ...).

MODALITÀ E STRUMENTI DI DOCUMENTAZIONE E DIFFUSIONE DEL PROGETTO

MATERIALI PRODOTTI E RELATIVA FRUIBILITÀ	MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE E DIFFUSIONE
Percorso labirinto con ostacoli, robot di cartone, frecce direzionali...	Foto, realizzazione di CodyRoby

RISORSE TEMPORALI (ore extracurricolari)

In orario extracurricolare

RISORSE PROFESSIONALI (docenti, non docenti, ATA)

Anna Albano, Francesca Paloscia, Olimpia Battaglia , Cira Cuzzo.

RISORSE MATERIALI

Gli spazi utili della scuola : aula, salone, giardino...
Gessetti , nastro adesivo colorato, cerchi, scatole di cartone, colla, attrezzi ginnici, cartoncini bristol colorati...

PROGRAMMAZIONE ESECUTIVA

RESPONSABILE DEL PROGETTO: Funzione Strumentale Area 1

- ✓ **Il progetto è già stato proposto lo scorso anno:** NO
- ✓ **Il progetto è in prosieguo con lo scorso anno:** NO
- ✓ **Il progetto prevede:**
 - esperto esterno*
 - esperto interno*
 - finanziamento esterno*
 - nessun finanziamento*

SCHEDA FINANZIARIA

Previsione costi del progetto

Personale interno

Cognome e nome	N. ore di insegnamento aggiuntivo (solo per progetti extracurricolari)	N. ore funzionali all'insegnamento (progettazione, valutazione, documentazione ...)	Spazio riservato Amministrazione
Albano Anna	10		
Paloscia Francesca	10		
Olimpia Battaglia	10		
Cira Cuozzo	10		
Docente da definire	10		
Docente da definire	10		

Personale interno

Cognome e nome	N. ore aggiuntive	N. ore (per supporto, manifestazioni)	Spazio riservato Amministrazione
Collaboratore scolastico da definire	10	0	

Materiale didattico / attrezzature e/o altre spese

ELENCO	COSTO	Spazio riservato Amministrazione
Beni di facile consumo	€ 200,00	
Beni d'investimento (sussidi didattici che saranno inventariati)		
Prestazioni di servizi di terzi (esperti, ditte di trasporto, guide)		
<u>Totale costi</u>	€ 200,00	