

Programma PON: “Il coding conta e racconta”

Obiettivi didattici:

- Logica e Problem Solving: scomporre i problemi complessi in piccoli passi;
- Collaborazione: lavorare in gruppo, ricoprendo ruoli diversi;
- Storytelling: utilizzare la struttura narrativa per dare un senso logico alla programmazione;
- Competenze digitali: uso consapevole di tablet, PC e strumenti di robotica educativa
- Imparare ad Imparare: sperimentare l’errore come tappa necessaria del processo creativo.

Strumenti utilizzati:

Bee-Bot (classe II)

Scratch (classe III IV V)

Cartelloni, pennarelli.

Fasi del percorso:

- 1) *Coding Unplugged* (senza Schemi) i bambini diventano robot essi stessi. Un bambino fa il programmatore e l’altro il robot.
- 2) *Bee – bot e lo storytelling su tappeto*: creazione di un tabellone a scacchi per terra dove si disegnano le “tappe” di una fiaba. I bambini dovranno programmare l’ape affinché visiti i luoghi della storia, secondo l’ordine corretto, evitando il lupo.

3) *Creazione di storie digitali* (IV e V): utilizzo di Scratch per creare una storia interattiva. (Immagina, crea il codice, gioca, condividi, rifletti)

Valutazione, indicatori: creatività, problem solving, collaborazione, uso strumenti.