

# SCUOLA DELL'INFANZIA "SAN GIUSEPPE

**ANNO SCOLASTICO 2017/2018**

**Titolo:** A SCUOLA CON BEE-BOT. INTRODUZIONE AL CODING E ROBOTICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**Insegnanti:** Cipolletta Anna e Calabrese Veronica

**Fascia d'età:** sezione 4-5 anni

**Campi d'esperienza:**

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini suoni e colori
- Discorsi e le parole
- Conoscenza del mondo

**Competenze chiave:**

- Imparare ad imparare
- Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia
- Competenze digitali

**Competenze specifiche:**

- Consolidare i concetti di lateralità
- Sviluppare la curiosità e desiderio di partecipare all'attività proposta
- Sviluppare attenzione, concentrazione e memorizzazione
- Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi
- Acquisire un linguaggio di programmazione
- Fare esperienze di lavoro di gruppo
- Favorire lo spirito collaborativo
- Accrescere il senso di responsabilità e autostima

**Conoscenze:**

- sviluppare pensiero computazionale
- sviluppare la capacità problem solving
- concepire e accettare l'errore come un tentativo

- sviluppare competenze trasversali
- arricchire il proprio lessico

### **Abilità:**

- si coordina con gli altri per un progetto comune
- impara a dare e ad eseguire comandi
- impara ad orientarsi su una griglia
- impara a orientarsi nello spazio con percorsi motori
- muoversi nello spazio e spostare oggetti in base a riferimenti topologici (avanti/dietro destra/sinistra)
- esprimere ipotesi e soluzioni al problema e verificarle

### **Metodologia:**

La metodologia utilizzata nel corso dei laboratori in sezione prevede: l'interazione tra pari, problem solving e il peer learning (educazione tra pari), affinché ogni bambino possa partecipare alle attività e incrementare le proprie conoscenze grazie al confronto e alla collaborazione con gli altri. Il percorso richiederà di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere un obiettivo (riportare l'ape a casa) di tradurle in un codice di riferimento e renderle attive attraverso il gioco l'ape BEE-BOT.

### **Tempi di realizzazione:**

mese di febbraio e si svolgerà per due giorni a settimana

### **Attività:**

- storia ape BEE-BOT attraverso la narrazione con il Kamishibay
- rappresentazione grafica della storia
- gioco psicomotorio di riconoscimento destra-sinistra
- esecuzione di semplici percorsi dando e ricevendo comandi verbali
- esecuzione del percorso su griglia con l'uso delle frecce
- conoscenza di BEE-BOT
- esecuzione del gioco
- creazione del lapbook
- diploma al progetto BEE-BOT
- realizzazione ape BEE-BOT

**Verifica:**

La modalità di verifica sarà effettuata in itinere, osservando i comportamenti dei bambini, la loro partecipazione durante le attività e durante la creazione del lapbook dove verranno visualizzati gli incontri, le attività svolte, i lavori realizzati dai bambini.