

SCHEDA PER LA DOCUMENTAZIONE DI PERCORSI DIDATTICI

Titolo: *E ADESSO...CODING!!!!*

Tematica centrale: *Sviluppo del pensiero logico*

Classi coinvolte: *1 C plesso "G. P. Meucci*

Ordine di scuola: *Primaria*

Insegnanti: *Pieraccioli Gaia- Furzi Annalisa*

Durata e periodo di realizzazione: *Febbraio-maggio 2016*

Quadro di riferimento e motivazioni: Nel quadro dei pdm del nostro Istituto e nel rispetto delle priorità espresse nel RAV abbiamo voluto pianificare un'attività che permettesse agli alunni di migliorare il loro sviluppo logico, stimolare lo spirito critico e analitico e approcciarsi al mondo del digitale attraverso un linguaggio informatico e allo stesso tempo ludico. La composizione della classe 1 C, composta da allievi diversi per estrazione sociale e livello di apprendimento in ingresso, unita alla forte disponibilità delle famiglie ci ha motivate ad inserire questa attività in modo trasversale e ologrammatico all'interno del nostro percorso di studio.

Finalità e obiettivi specifici:

- 1- Sperimentare attività volte alla costruzione di un curriculum tecnologico di Istituto.
- 2- Migliorare il rendimento nelle discipline logico-matematiche
- 3- Approcciarsi ai linguaggi della matematica e dell'informatica mediante la riflessione e la costruzione di algoritmi
- 4- Sviluppare la metacognizione
- 5- Stimolare la riflessione e la cooperazione nel gruppo classe
- 6- Mediare la costruzione dei processi di astrazione attraverso la stimolazione del vissuto motorio.

L'introduzione del coding nelle attività didattiche non appartiene alla nostra cultura pedagogica, ma i numerosi studi ad esso connessi

dimostrano un notevole miglioramento nelle capacità di logica e riflessione.

Durante l'attività non è stato rilevato alcun distrattore; la flessibilità dei tempi, fondamentali per questa fascia di età, ha permesso ai docenti di affrontare i percorsi insieme agli alunni in un clima tranquillo, rilassato e soprattutto in forma ludica.

Percorso:

-2 Incontri in autoformazione per visionare le attività legate al Coding con altri docenti del plesso.

-5 Incontri docenti/alunni sui linguaggi usati nei percorsi e nelle mappe (Freccia/Passo)

-2 Incontri di preparazione percorso motorio, mappe e algoritmo

-1 Incontro per lo svolgimento del gioco motorio

-2 Incontri di riflessione alunni/docenti sull'attività: rielaborazione verbale, costruzione di un algoritmo, riflessione.

-1 Incontro di verifica docenti

Totale tempi di progettazione/esecuzione: 14 ore

Metodologie di insegnamento/apprendimento, risorse/strumenti e procedure:

In una classe prima di scuola primaria le metodologie di approccio a tali attività non possono "abbracciare" un'unica strategia pedagogica, ma hanno preso spunto da vari approcci didattici come il "Problem Solving", il "Cooperative learning" il "Peer to peer"; le insegnanti hanno stimolato la riflessione con domande guida o intervenendo nelle argomentazioni solo se richiesto dagli alunni, gli alunni a coppia su autocorreggevano da soli, ripianificando il percorso. Abbiamo scelto di realizzare un'attività unplugged cioè non legata al computer. Le attività al computer inizieranno dalla classe seconda. Per la realizzazione di queste prime attività si è reso necessario l'utilizzo di semplici attrezzi motori (palestra) e materiale di facile consumo (carta, colori, forbici,...). Per la documentazione le docenti hanno utilizzato riprese video/foto.

Valutazione:

Attraverso l'osservazione degli alunni in itinere e post action, le insegnanti hanno potuto verificare l'entusiasmo e l'attenzione degli alunni, captare le loro osservazioni e i loro ragionamenti verificando la positività dell'attività, che chiaramente ha necessità di essere riproposta e ampliata nel prossimo anno scolastico, secondo un curriculum già visionato e selezionato dalle insegnanti.