

*Ti sei perso attraversiamo le strade
digitali in sella a Bee-bot e cubotto*



Formazione
Bambini e Bambine e
Alunni e Alunne
svolta dalla Formatrice dott.ssa
Alfonsina Cinzia Troisi

D.D. G. Carducci Livorno

Il Progetto

Il progetto ha consentito l'attivazione di una formazione specifica destinata agli alunni sulle tematiche del coding da parte di formatori esterni accreditati dal MI per favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli alunni e alunne sul tema del Coding e dello sviluppo del pensiero computazionale.

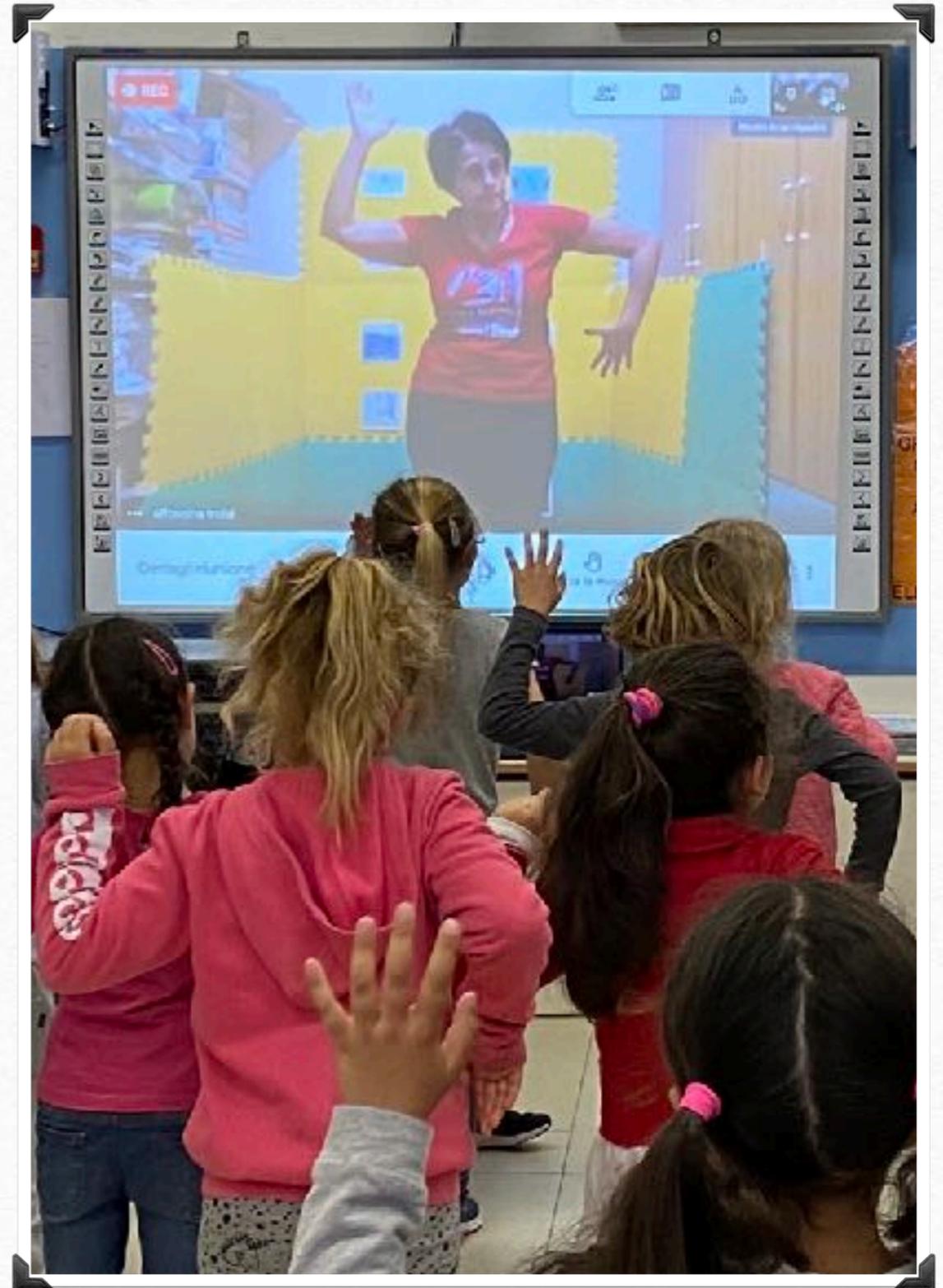
La formazione in oggetto ha coinvolto circa 100 bambini e bambine delle scuole dell'infanzia del circolo, mentre per la scuola primaria hanno partecipato gli Alunni ed Alunne di 15 classi dei tre plessi per un totale di circa 375 . A causa della pandemia in corso la formazione è avvenuta in modalità online attraverso la piattaforma Meet.

La Formatrice ha erogato proposte formative per bambini e bambine, alunni e alunne, unplugged che mirino allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il coding e la robotica educativa. L'obiettivo formativo non è stato specificatamente l'apprendimento di un linguaggio di coding, quanto ad apprendere attraverso il coding, valorizzando il modo in cui questa metodologia può potenziare ogni ambito disciplinare. Le metodologie da utilizzare saranno quelle del cooperative learning, del problem solving, del game based learning. Bambine e bambini ed alunni e alunne sono stati coinvolti in laboratori del "fare" dove le piattaforme robotiche acquistate ed in dotazione alle classi/sezioni, hanno assunto la funzione di supporto alle attività proposte.

Il percorso si è diviso in tre macro aree appositamente adeguate all'età degli alunni.

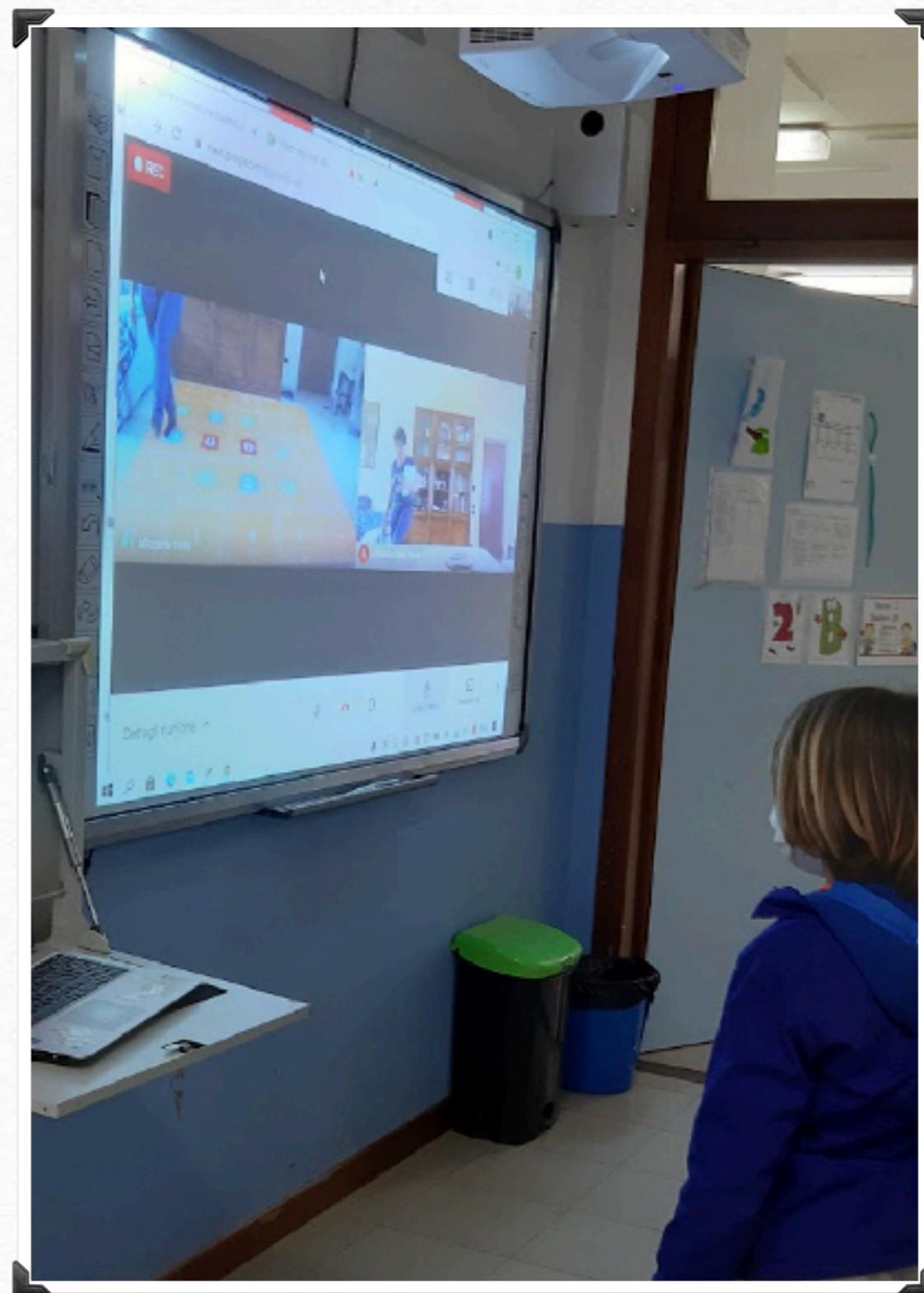
Ode to code

- ❖ Destinatari bambini e bambine della scuola dell'infanzia
- ❖ Obiettivo: riflessione sulla discriminazione tra l'uomo e le macchine
- ❖ Attività: la formatrice proporrà il ballo "Ode to code" utile per discernere la sequenza e riflettere sulla procedura. I passi del ballo sono le sequenze elementari ed il ballo sarà la sequenza ordinata
- ❖ MATERIALE: Spazio libero di almeno 1mq a bambino/a



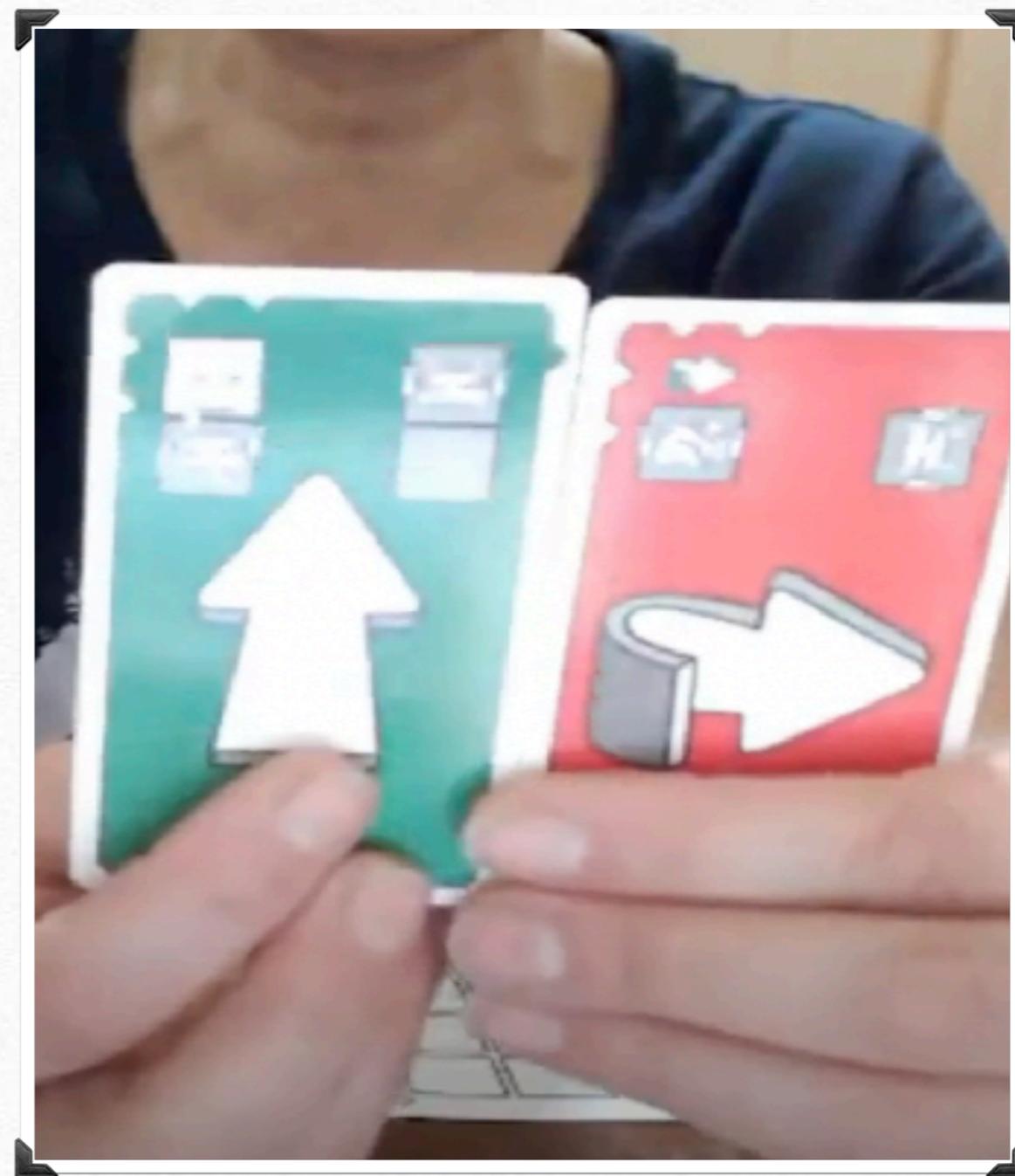
Cody Feet

- ❖ Destinatari Alunni e Alunne classi prime e seconde scuola Primaria
- ❖ Obiettivo: Attività di conoscenza dello strumento unplugged Cody-Feet del prof A.Bogliolo dell'Università di Urbino
- ❖ TEMA: Proposte di attività di Story telling Problem o solving per creare percorsi insieme ai bambini.
- ❖ MATERIALE: Carte del Cody Feet più scacchiera per ciascun singolo alunno o utilizzo di carte giganti per gioco cooperativo <http://codemooc.org/wp-content/uploads/2020/02/CodyFeet-sheet.pdf>



Cody Roby

- ❖ Destinatari Alunni e Alunne classi terze e quarte scuola Primaria
- ❖ Obiettivo: Attività di conoscenza dello strumento unplugged Cody Roby del prof A.Bogliolo dell'Università di Urbino iniziando da istruzioni elementari ed approfondendo l'uso delle carte speciali contenenti gli algoritmi e approfondimento sull'utilizzo delle condizioni.
- ❖ MATERIALE: scacchiera da tavolo con carte formato piccolo per ogni bambino e/o carte giganti Codyroby <http://codemooc.org/codyroby/>
- ❖ TEMA: Alcune docenti phanno fornito un contenuto didattico all'interno del quale la formatrice ha proposto l'attività di coding. Negli altri casi la Formatrice ha proposto attività di Problem Solving.



Cody Color

- ❖ Destinatari Alunni e Alunne classi quinte scuola Primaria
- ❖ Obiettivo: Attività di conoscenza dello strumento unplugged Cody Color del prof A.Bogliolo dell'Università di Urbino L'obiettivo è stato quello di fornire strumenti tali da consentire ai giovani di comprendere le logiche di base della programmazione senza la necessità di possedere competenze informatiche avanzate.
- ❖ MATERIALE: scacchiera e carte giganti di Cody Color <http://codemooc.org/codycolor/>
- ❖ TEMA: Alcune docenti hanno fornito un contenuto didattico all'interno del quale la formatrice ha proposto l'attività di coding. Negli altri casi la Formatrice ha proposto attività di Problem Solving.

