

[illegible]

## FASE DI PIANIFICAZIONE

**Il gruppo individua una strategia.** La definizione di una strategia sarà il percorso.

Il primo passo per individuare una strategia è chiarire l'**obiettivo del proprio intervento**.

Una volta individuato l'obiettivo sarà più semplice trovare una strategia (come raggiungere l'obiettivo?). Individua diverse strategie e **seleziona la migliore strategia**.

Formula, quindi, un titolo che riassume il tuo percorso.

Segue l'identificazione delle discipline coinvolte e dell'ordine di scuola a cui il percorso sarà rivolto. (vedi scheda 2.1)

**Il gruppo definisce un piano di progetto** attraverso una **timeline** che contiene tutte le azioni che devono essere svolte per attuare il progetto messe in relazione con attori (il responsabile dell'azione individuata) e tempi. (vedi scheda 2.2)

## VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

**Il gruppo progetta azioni di monitoraggio e valutazione**

Fai una lista degli elementi del percorso che vuoi valutare/monitorare e individua la modalità/gli strumenti di valutazione/monitoraggio.

Di seguito alcuni esempi. (vedi scheda 3.1)

Il gruppo individua le **azioni di comunicazione e disseminazione** del percorso.

Il gruppo individua gli **strumenti per la documentazione** del percorso. Di seguito alcuni esempi. (vedi scheda 3.2)

## SCHEDA 2.1

### Tema/problema individuate

L'intento di questo laboratorio non è formare una generazione di futuri programmatori ma educare i piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere i problemi applicando la logica per arrivare alla conclusione. Questo Progetto è importante perché pone le basi per vivere una vita Vincente dove i problemi non vengono vissuti come invalicabili ma tappe da analizzare e superare.

### Il tuo obiettivo è ...

Fare in modo che:

1. I bambini imparino a rispettare le regole;
2. Si pongano in relazione positiva con chi appare in difficoltà;
3. Sviluppare il pensiero critico;
4. Utilizzare il gioco come mezzo di esplorazione;
5. Sviluppare l'interesse per gli strumenti tecnologici;
6. Far acquisire ai bambini padronanza dello spazio (concetti topologici);
7. Sviluppare nei piccoli l'autostima.
8. Prendere coscienza del proprio corpo, della propria mente e del proprio spirito.

### Le strategie per raggiungere l'obiettivo sono ...

1. Unplugged mediante costruzione di reticoli;
2. Piattaforma code.org
3. Scratch junior

### La migliore strategia è ...

Unplugged con personaggi inventati o riferiti a favole ma anche scratch è molto interessante. Con questa piattaforma i bambini possono dare corpo alla loro fantasia, mettendo in atto ciò che hanno vissuto con il corpo. Sceglieranno i loro ambienti (script), avendo la possibilità di caricare anche i loro disegni o addirittura caricare le loro foto per dare vita ai personaggi, ai quali imprimeranno il movimento muovendo dei blocchi.

### Il titolo del tuo progetto è ...

"Codifico, decodifico e ricodifico: tra corpo e tecnologia"

### Le discipline coinvolte sono ...

Il sé e l'altro;  
I discorsi e le parole;  
La conoscenza del mondo;  
Il corpo e il movimento.

### L'ordine di scuola a cui rivolgersi è ... (nel caso di secondaria di II grado indicare l'indirizzo di studio)

I bambini di 3-4-5 anni della scuola dell'infanzia.

Possibili partnership ...
Scuola in rete.

[illegible]

[illegible]

[illegible]