



PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA
MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA

Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università

Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi

Azioni di potenziamento delle competenze STEM

(D.M. 65/2023)

Progetto “Scienze, Tecnologie e ...molto altro!”.

Scheda progetto

<i>Titolo progetto</i>	“Piccoli Programmatori in Erba” - Coding per la Scuola dell’Infanzia
<i>Esperto Formatore</i>	Prof. Bevacqua Francesco - Diletta Grazioli
<i>Tutor</i>	Annalaura Talpa – Aurora Grazioli – Emma Teodorescu
<i>Destinatari</i>	Bambini di 4 - 5 anni Plessi: Fiura - Fontana Scurano Bambini di 5 anni Plessi: Collelavena - Basciano
<i>Ore</i>	n. 18 ore a corso
<i>Descrizione del progetto</i>	Il progetto "Piccoli Programmatori in Erba" è un percorso didattico finalizzato a introdurre i bambini della scuola dell'infanzia al mondo del coding, in modo ludico e sperimentale. Seguendo le indicazioni del DM 65/2023, l'obiettivo principale è sviluppare il pensiero computazionale, promuovendo capacità logiche, di problem-solving e collaborazione. Attraverso giochi e attività pratiche, i bambini sperimenteranno il coding unplugged (cioè senza l'uso di dispositivi digitali), imparando a seguire e creare semplici istruzioni, a risolvere problemi e a collaborare con i compagni per raggiungere un obiettivo comune.

<i>Obiettivi educativi e didattici</i>	• Sviluppare il pensiero computazionale • Favorire l'autonomia e la cooperazione • Rafforzare la capacità di sequenziare azioni e di risolvere semplici problemi • Stimolare la creatività e l'immaginazione.
<i>Metodologie didattiche</i>	Le attività saranno svolte prevalentemente senza l'uso di tecnologie digitali, con un approccio di coding unplugged.
<i>Risorse e strumenti necessari</i>	Vari Kit di programmazione Coding costituiti da diversi Materiali. PC – tablet e LIM
<i>Fasi delle attività</i>	➤ Programmazione informatica e dunque all'ideazione ed allo sviluppo di software che hanno lo scopo di risolvere problemi di vario tipo e di migliorare la qualità della nostra vita; ➤ Utilizzazione di uno strumento trasversale a tutte le discipline, che favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi.
<i>Tempi di realizzazione</i>	novembre 2024 – aprile 2025
<i>Risultati attesi</i>	Questo progetto incoraggia un primo approccio al coding, puntando a far emergere l'importanza del pensiero computazionale in modo semplice e giocoso.

