



CODING, LOGICA E MOVIMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: UN PERCORSO LABORATORIALE TRA CARTA , CORPO E DIGITALE

Mariarosaria Cianelli





IL PERCORSO DIDATTICO

- Durata 30 ore
- Strutturato 10 incontri da 3 ore
- Rivolto a bambini/e di 5-6 anni





DAL CORPO AL DIGITALE

APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL GIOCO

Attività unplugged :

storie, narrazione e fantasia

giochi creativi, attività motorie

digitale:

robot educativi

strumenti visuali





FORSE VI STARETE DOMANDANDO...COME?

Con un approccio ludico
esperienziale

Applicando principio del
learning by doing

Alternando attività
unplugged e digitali





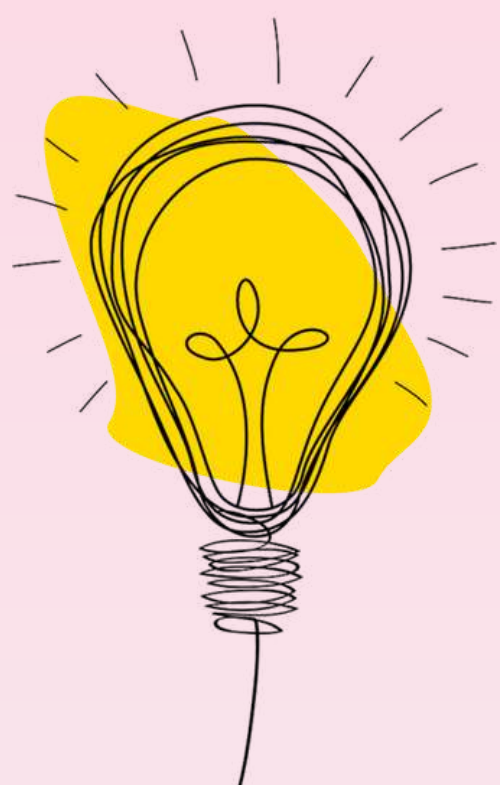
STRUTTURA E METODOLOGIA

- Scheda logica con breve narrazione
- Pausa attiva con movimento ispirato al coding
- Attività digitale su tablet (Code.org) o robotica (Blue-Bot)





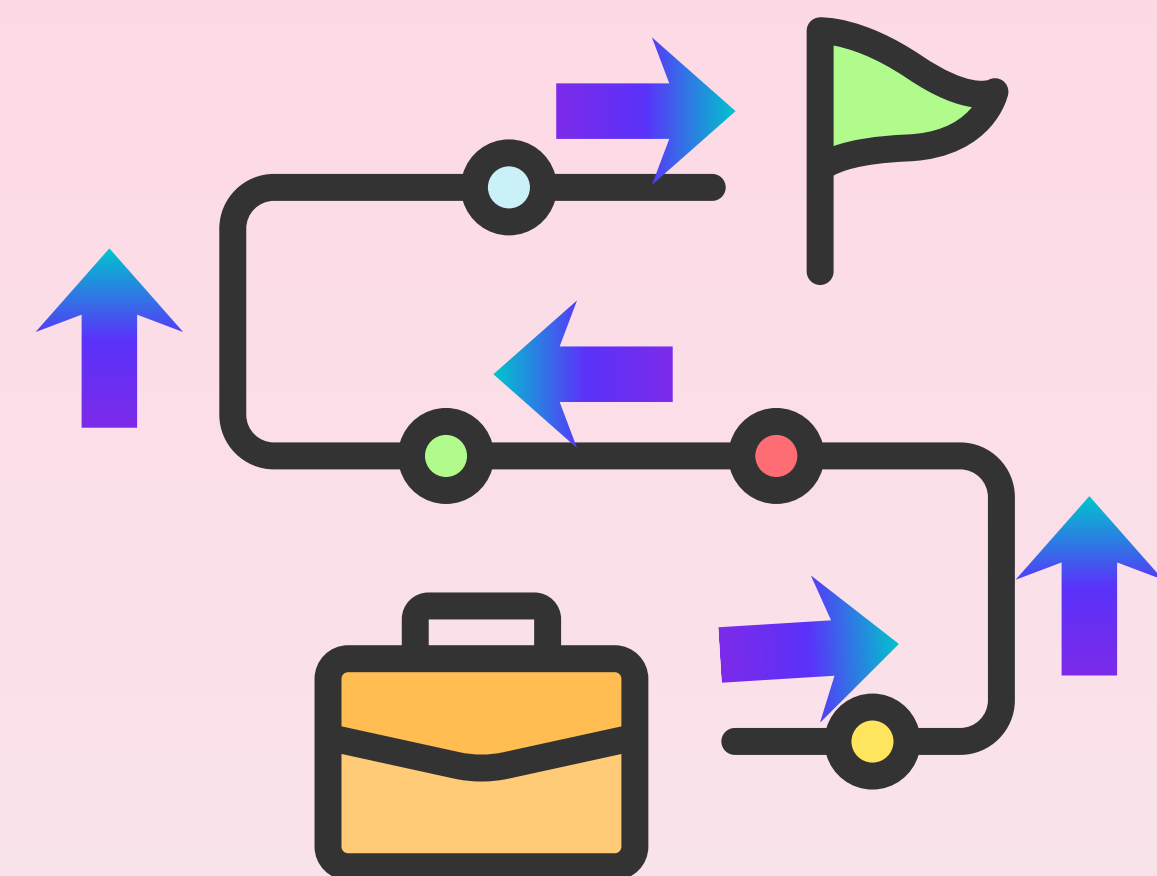
IL PERCORSO PREVEDEVA: ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI COMPETENZE INFORMATICHE



Dati e informazioni: rappresentare dati utilizzando simboli convenzionali

Algoritmi: scomposizione di problemi

Programmazione: sequenza di istruzioni





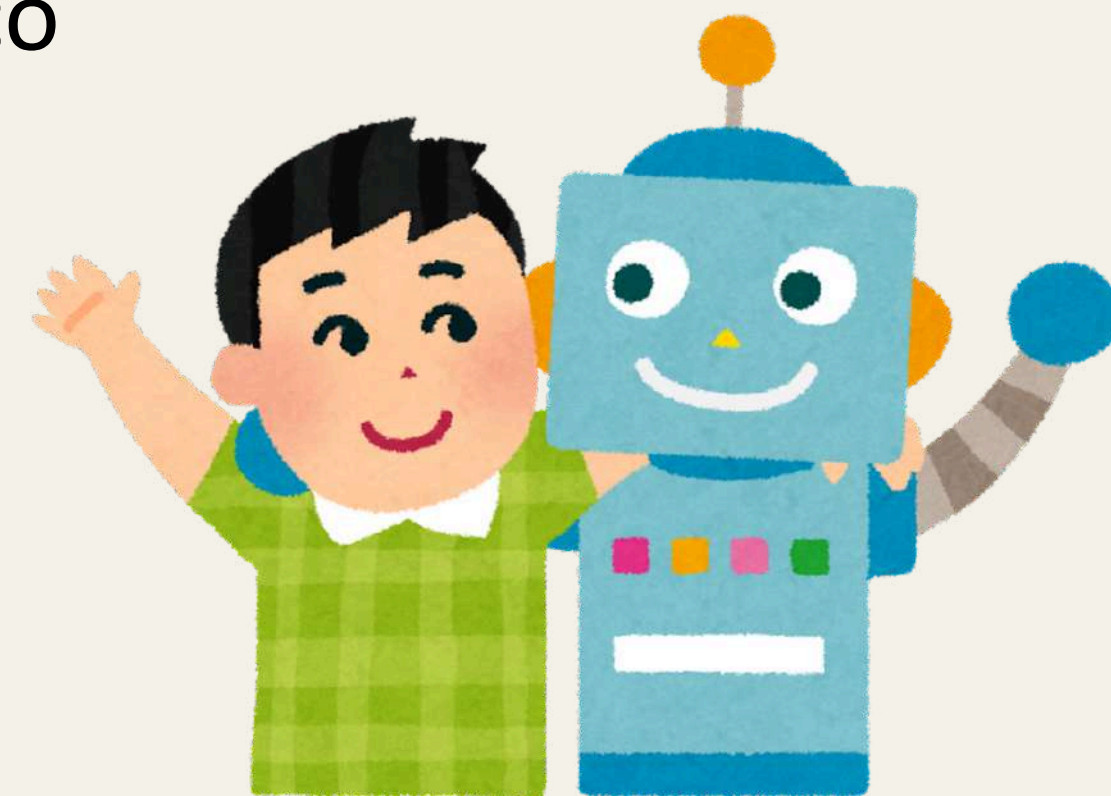
MOMENTO LUDICO ESPERIENZIALE

IO ROBOT: IL CODING COME GIOCO

Obiettivo: introdurre il concetto di coding in modo ludico e coinvolgente

Modalità di gioco:

- I bambini assumono due ruoli: programmatore e robot
- Utilizzo di frecce direzionali (destra, sinistra, su, giù) per creare sequenze di comandi
- Il compagno-robot esegue il percorso stabilito





MOMENTO LUDICO ESPERIENZIALE

IO ROBOT:IL CODING COME GIOCO

Caratteristiche:

- Percorsi motori e logici
- Dinamica a coppie con alternanza dei ruoli

Competenze sviluppate:

- Pensiero sequenziale e logico
- Attenzione e precisione
- Collaborazione e rispetto dei turni





MOMENTO LUDICO ESPERIENZIALE

IO ROBOT: DEBUGGING COLLABORATIVO

Meccanismo di correzione:

Se il robot commette un errore, gli altri bambini intervengono come veri e propri “debugger”

Sintesi: un'attività che unisce logica, gioco e apprendimento attivo





MOMENTO LUDICO ESPERIENZIALE

SCHEDE PROGRESSIVE E APPRENDIMENTO CREATIVO

Struttura delle schede:

- Difficoltà crescente ad ogni incontro
- Iniziale supporto dei tutor, poi completamente autonomo

Obiettivo educativo:

- Sviluppare percorsi progressivi che assumono la forma di piccoli programmi.





MOMENTO LUDICO ESPERIENZIALE

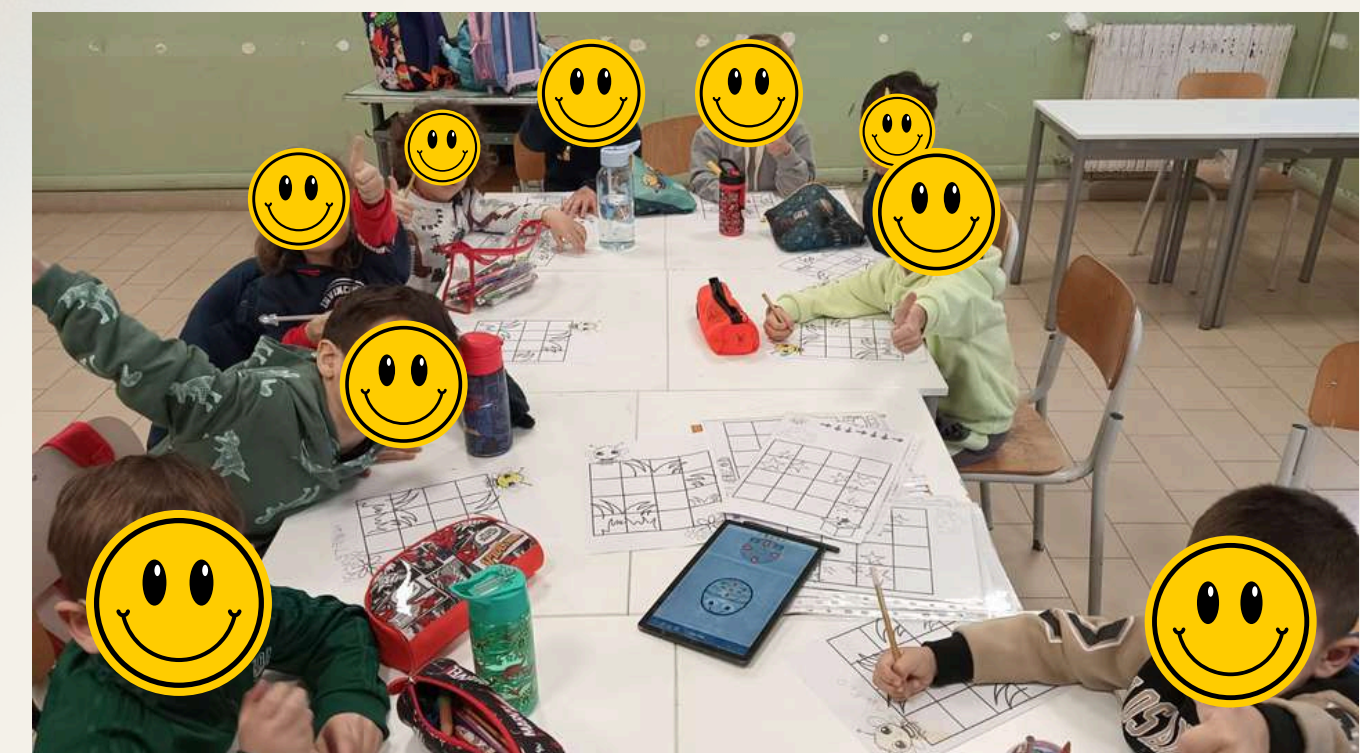
SCHEDE PROGRESSIVE E APPRENDIMENTO CREATIVO

Elementi creativi:

- Ogni scheda è legata a una storia, spesso ideata dai bambini
- Stimola ingegno, fantasia e personalizzazione del percorso

Risultato:

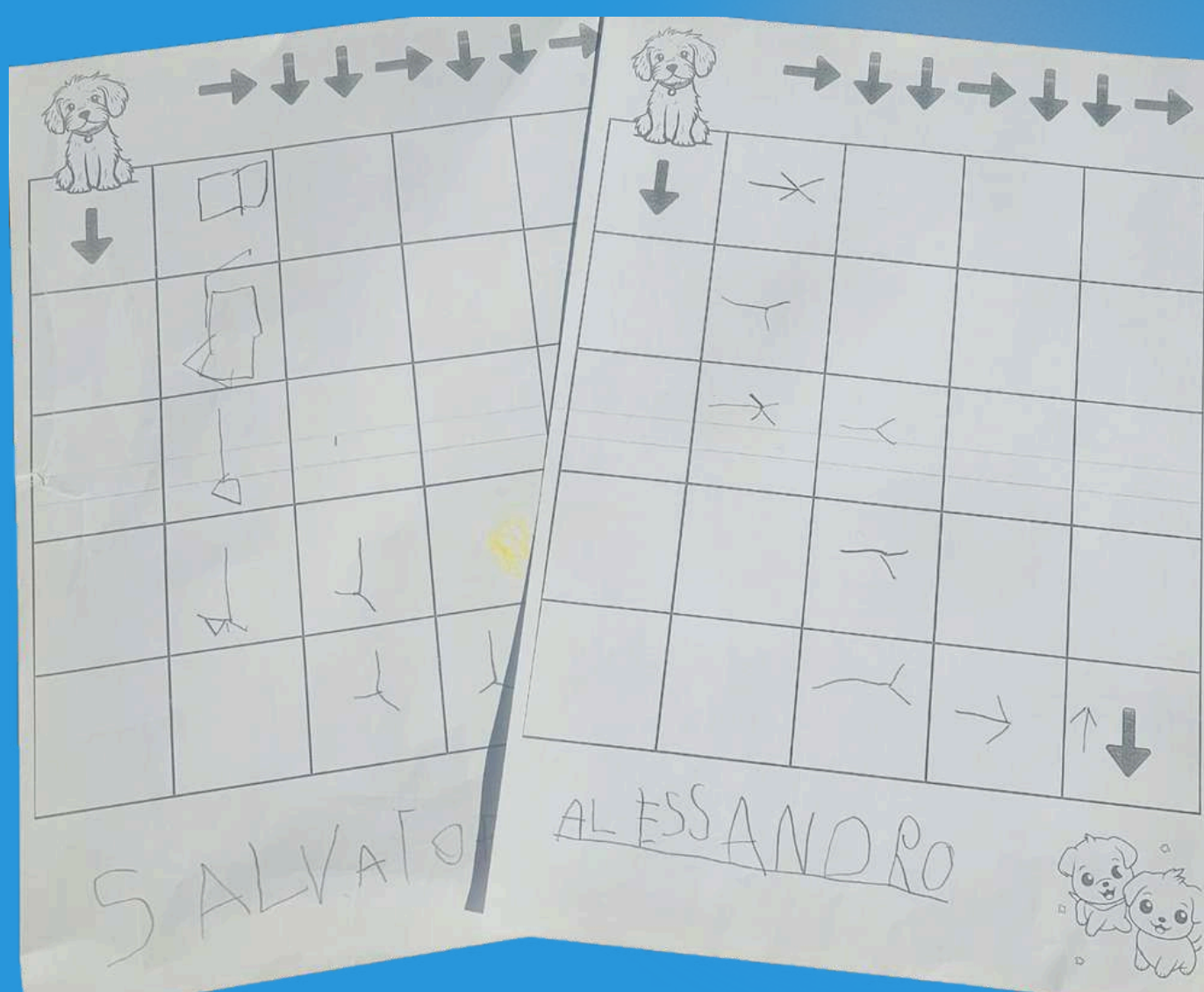
- apprendimento attivo e motivante, con senso di proprietà e coinvolgimento



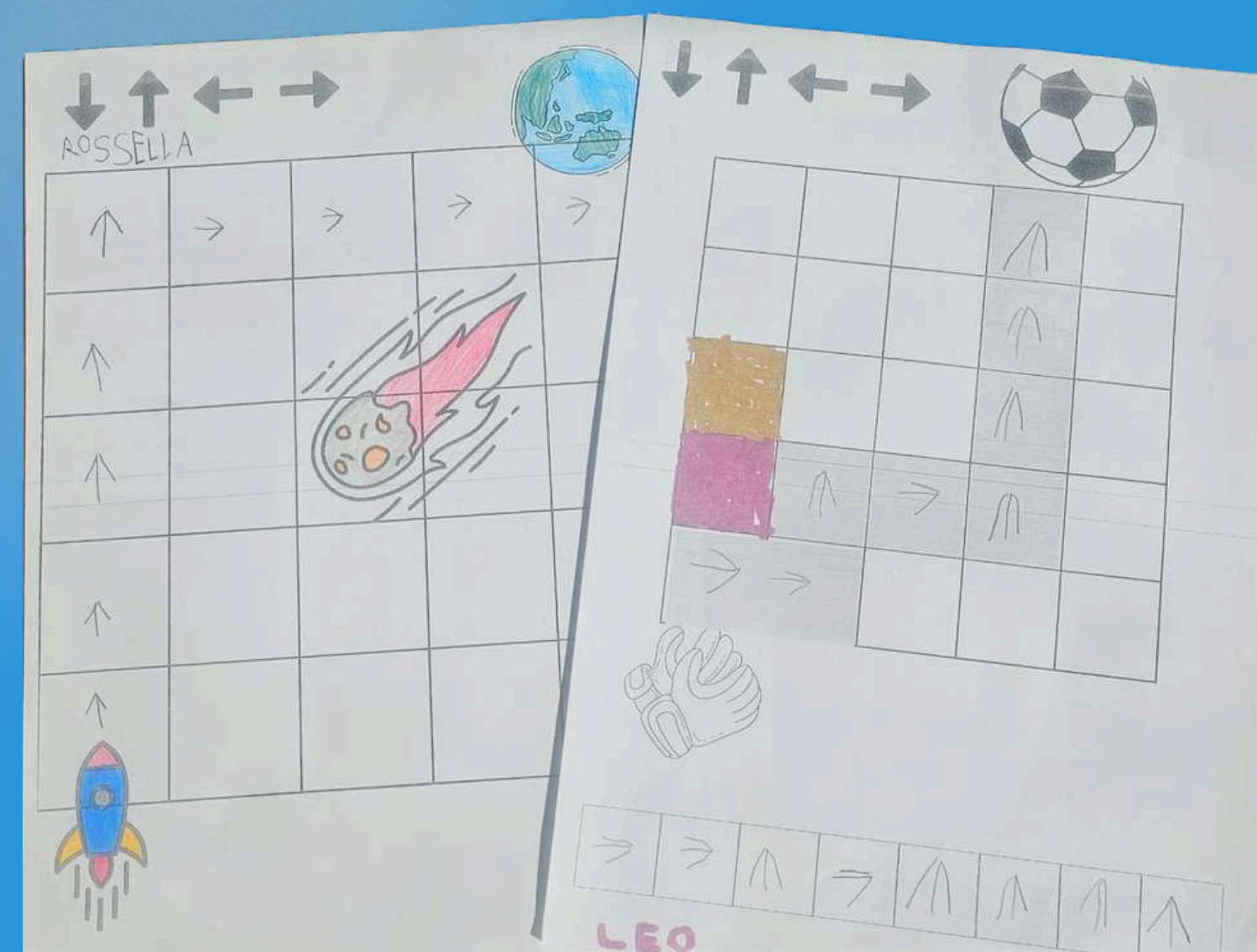


Evoluzione del percorso

Inizio



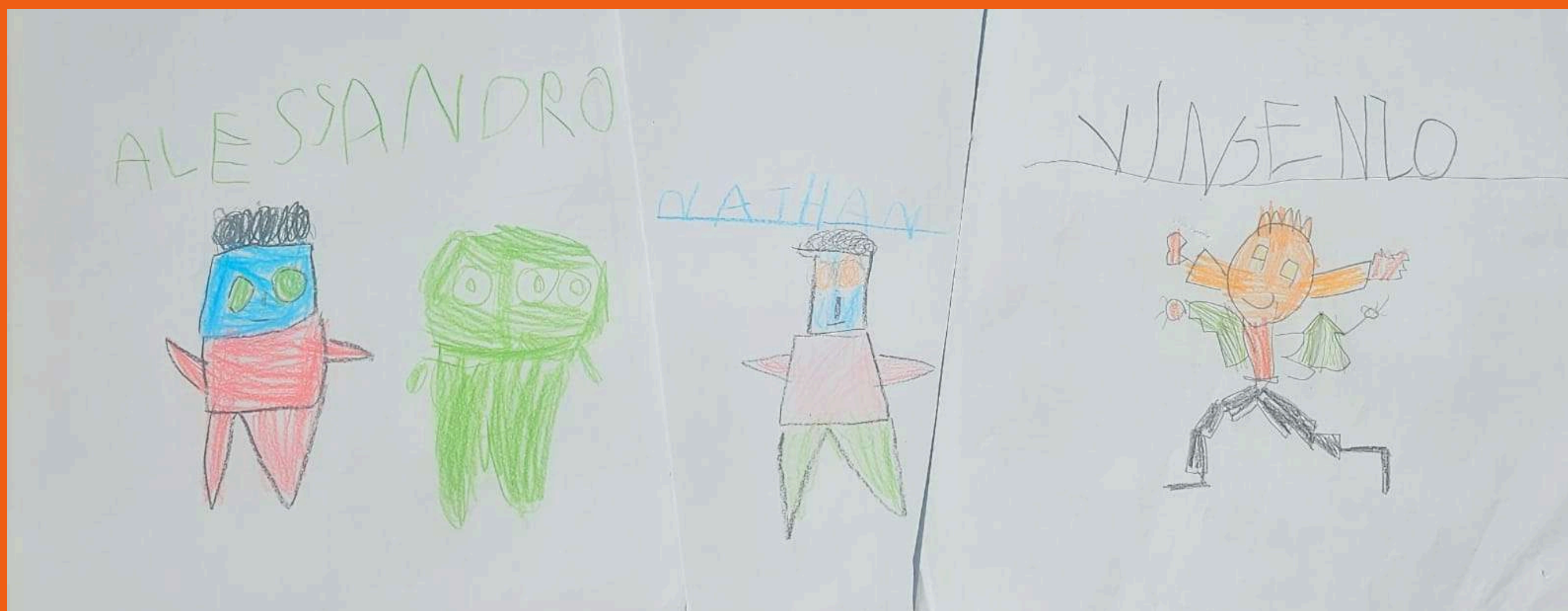
Conclusione





MOMENTO CREATIVO E RICREATIVO

Il momento di disegno ha favorito l'elaborazione personale delle attività svolte, trasformando l'esperienza in espressione creativa.



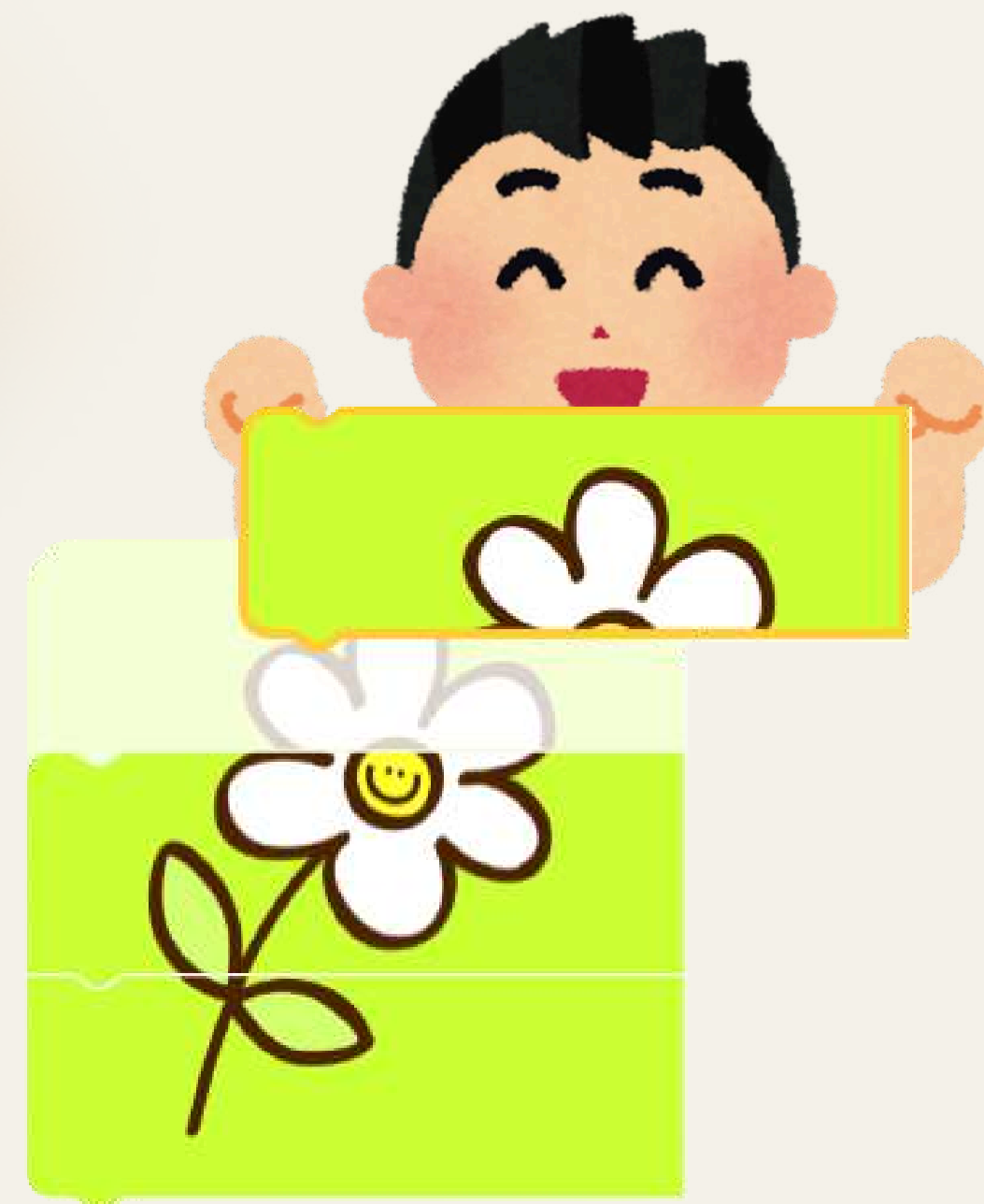


STRUMENTI DIGITALI

"DRAG AND DROP"

Code.org: il primo passo nel coding

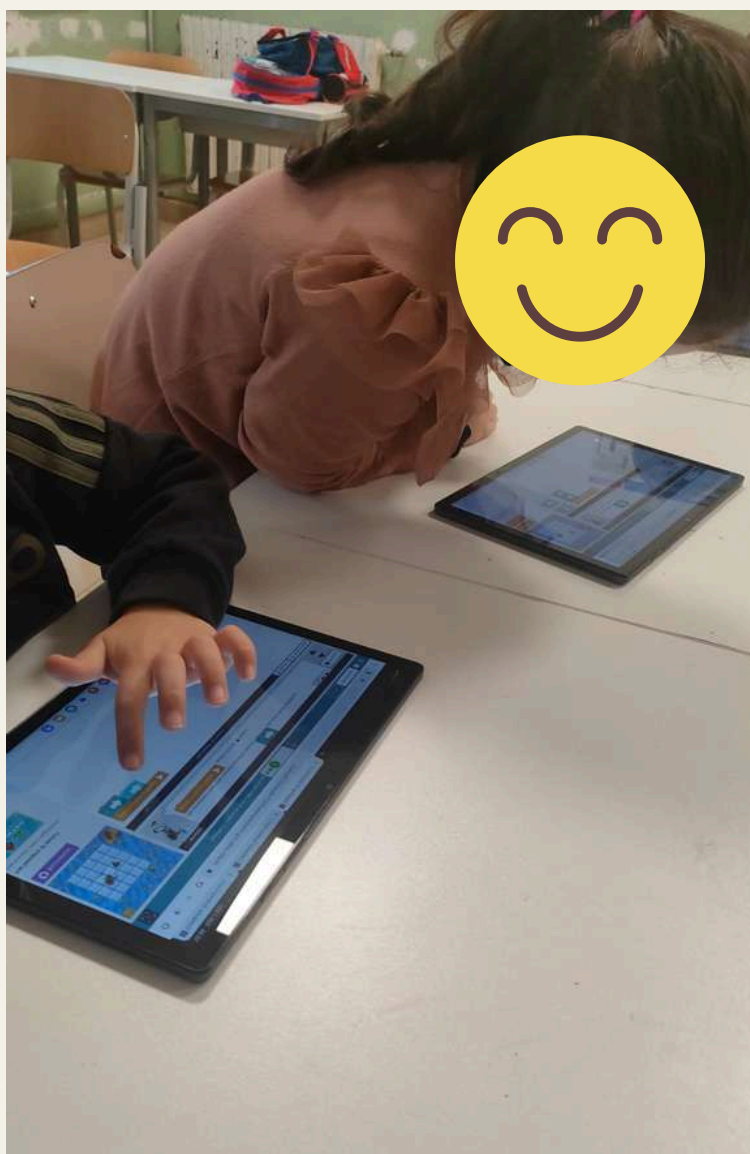
- Punto di partenza ideale per scoprire la programmazione
- Approccio semplice e immediato
- Attività di trascinamento e linguaggio visuale
- Sviluppo di competenze logiche e creative
- Imparare divertendosi





STRUMENTI DIGITALI

"DRAG AND DROP"

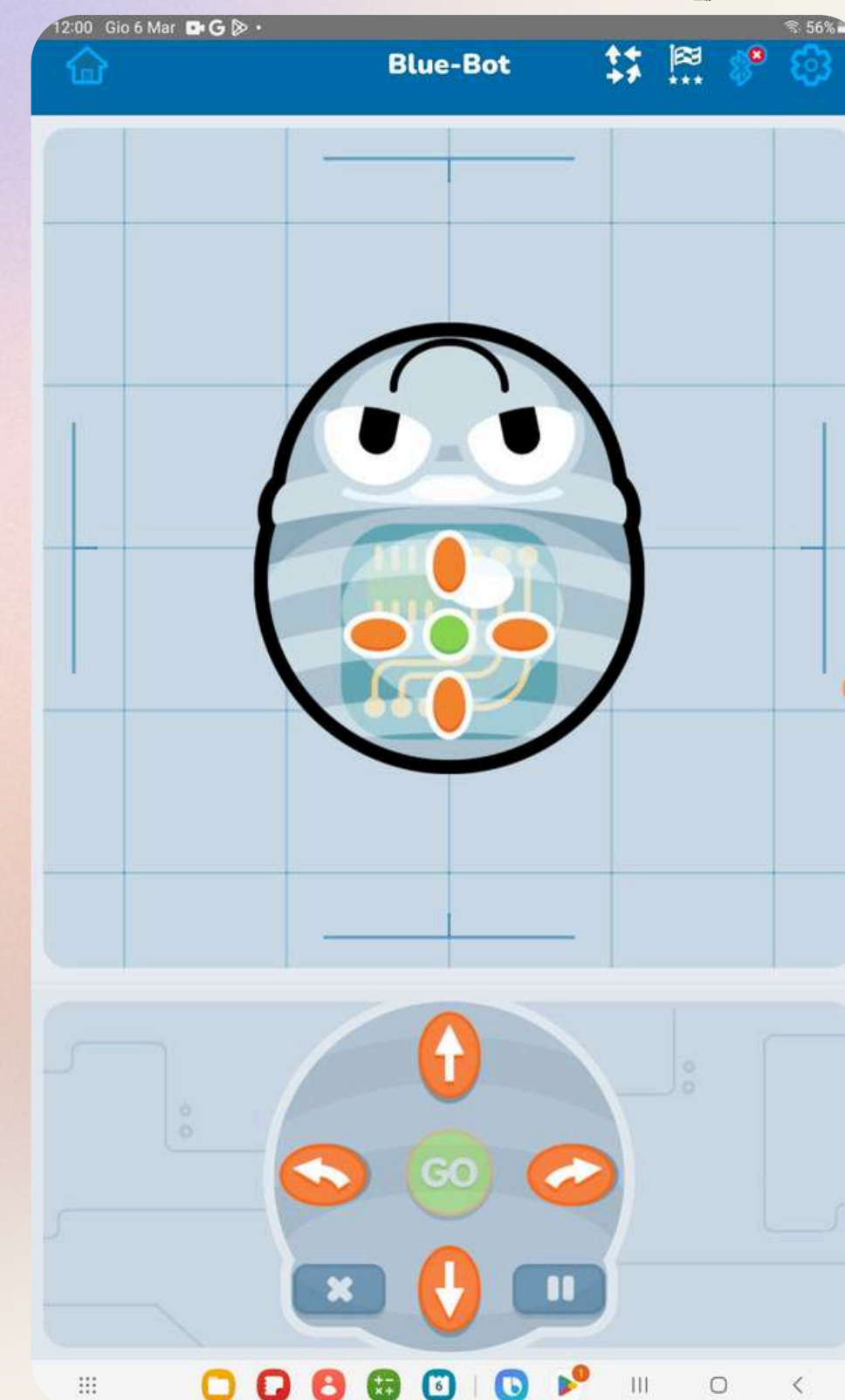




STRUMENTI DIGITALI

BLUE-BOT

- I bambini hanno costruito sequenze di istruzioni (es. "vai avanti", "gira a destra")
- Hanno potuto verificare in tempo reale gli effetti delle loro scelte
- In caso di errore, hanno sperimentato la correzione e il miglioramento
- Un percorso che stimola problem solving e pensiero critico





STRUMENTI DIGITALI

BLUE-BOT





RISULTATI E OSSERVAZIONI

Differenze di approccio:

- Bambine: metodiche, concentrate, autonome ma sensibili al clima di gruppo
- Bambini: impulsivi, esecutivi, competitivi, partecipazione intensa





RISULTATI E OSSERVAZIONI

- Alternanza di proposte → mantiene viva attenzione e motivazione
- Ambiente laboratoriale → favorisce sperimentazione, collaborazione, abilità trasversali





RISULTATI E OSSERVAZIONI

- Attività come “**Io Robot**” hanno stimolato coinvolgimento collettivo e desiderio di provare ruoli diversi
- **Schede progressive** → accompagnano i bambini verso sfide crescenti





RISULTATI E OSSERVAZIONI

BENEFICI INTEGRATI DI BLUE-BOT E CODE.ORG:

- Pensiero computazionale: sequenze, algoritmi e logica passo-passo
- Apprendimento attivo: esperienze ludiche e interattive con feedback immediato
- Competenze trasversali: collaborazione, problem-solving, autonomia, introduzione alla robotica





RISULTATI E OSSERVAZIONI

Benefici osservati:

- Maggiore autonomia con le tecnologie
- Comprensione più chiara di concetti spaziali e computazionali di base
- Sviluppo di problem solving e collaborazione





CODING, LOGICA E MOVIMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: UN PERCORSO LABORATORIALE TRA CARTA , CORPO E DIGITALE

Mariarosaria Cianelli



Grazie! 

