



Pensare senza computer: coding unplugged per l'infanzia e la scuola primaria

Destinatari

Docenti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria (classi I e II).

Non sono richieste competenze digitali pregresse.

Durata e modalità

10-20 ore

A distanza con incontri online sincroni.

Obiettivi

- Introdurre il pensiero computazionale senza tecnologia.
- Sviluppare abilità logiche, sequenziali e spaziali attraverso il gioco.
- Progettare attività di coding unplugged da realizzare in sezione o aula.
- Stimolare creatività, cooperazione e problem solving nei bambini.
- Integrare il coding nella progettazione didattica curricolare.

Approccio pedagogico

- Didattica esperienziale, manipolativa e ludica
- Approccio laboratoriale e cooperativo
- Integrazione tra gioco, movimento, narrazione e logica
- Valorizzazione della routine come spazio educativo
- Inclusione e differenziazione per età e sviluppo

Contenuti

- Cos'è il coding unplugged e perché proporlo fin dalla prima infanzia.
- Attività motoria, grafica e narrativa per sviluppare abilità computazionali.

- Sequenze, algoritmi, cicli e condizioni senza uso del digitale.
- Giochi, percorsi, storie e routine codificate.
- Strumenti e materiali semplici per attività quotidiane.

Attività replicabili

- Percorsi motori codificati e mappe spaziali.
- Storie da scomporre e ricostruire in sequenze logiche.
- Giochi con frecce, simboli e comandi (robot umano, griglie a terra, carte).
- Attività cooperative con ruoli e turni per sviluppare il linguaggio algoritmico.
- Attività interdisciplinari con arte, musica, narrazione.

Tutte le attività proposte sono senza schermo, inclusive e facilmente adattabili all'età e al contesto.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti