

Il pensiero logico e computazionale



Introdurre il pensiero computazionale
in un'attività disciplinare

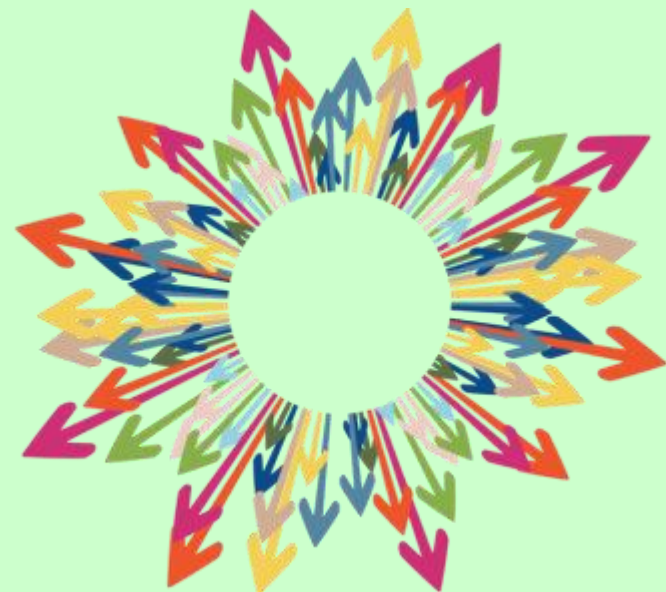
«...È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. L'educazione ad **agire consapevolmente** tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee. ...»

Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari

Obiettivi :

- Comprendere un problema in modo diretto
- Comprendere che esistono più soluzioni ad un problema
- Comprendere l'importanza dell'errore
- Avere la libertà di sbagliare
- Imparare per tentativi e strategie
- Imparare dagli altri
- Condividere ciò che si è imparato

Inclusione degli alunni DSA e DVA affidando compiti di supporto ed assistenza o direttamente compiti operativi nelle diverse fasi di coding.

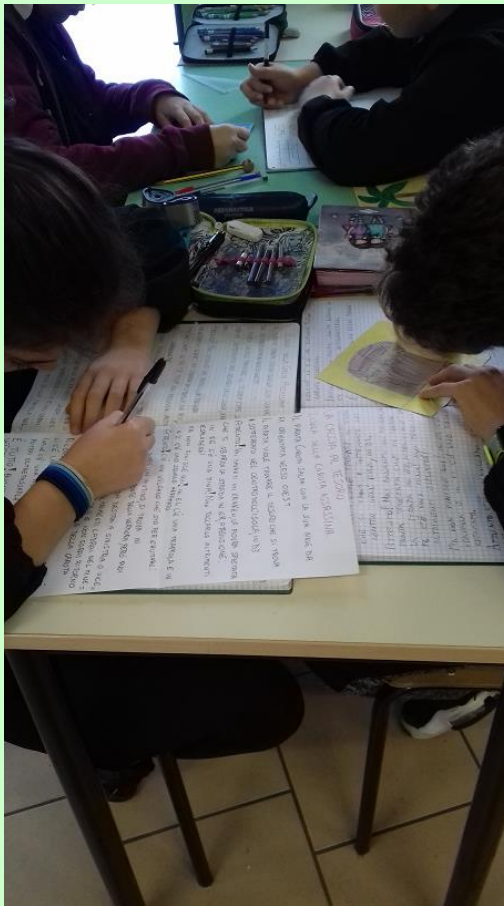




L'ISOLA MISTERIOSA



Gli alunni hanno costruito una mappa per raggiungere il tesoro nascosto in un'isola misteriosa.



Ogni gruppo ha progettato un percorso leggendo la mappa dei compagni e utilizzando tre sole indicazioni: avanti, destra, sinistra.





Il percorso è stato verificato con l'ausilio di robotica educativa programmando «Mind Designer».



Classe 5[^]A

PAVIA LONGOBARDA

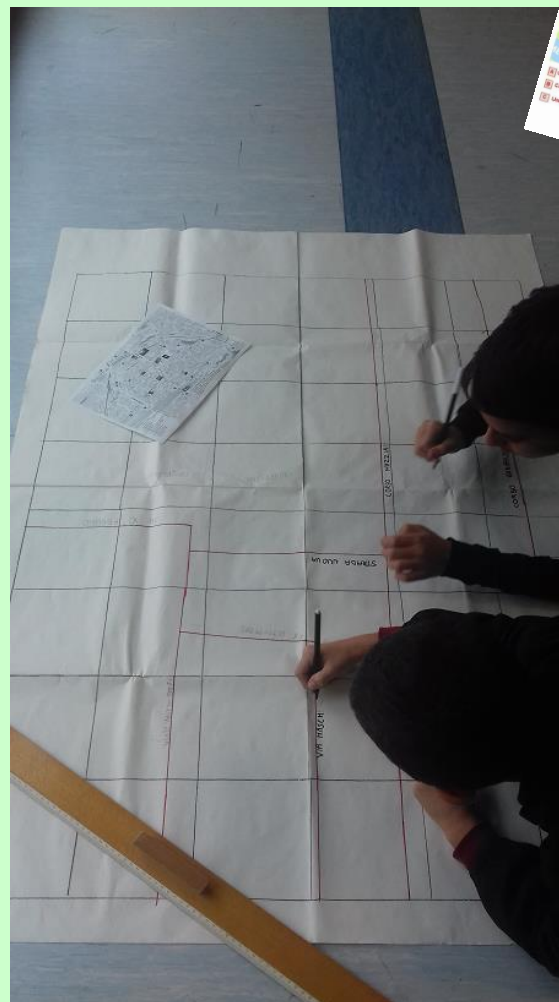
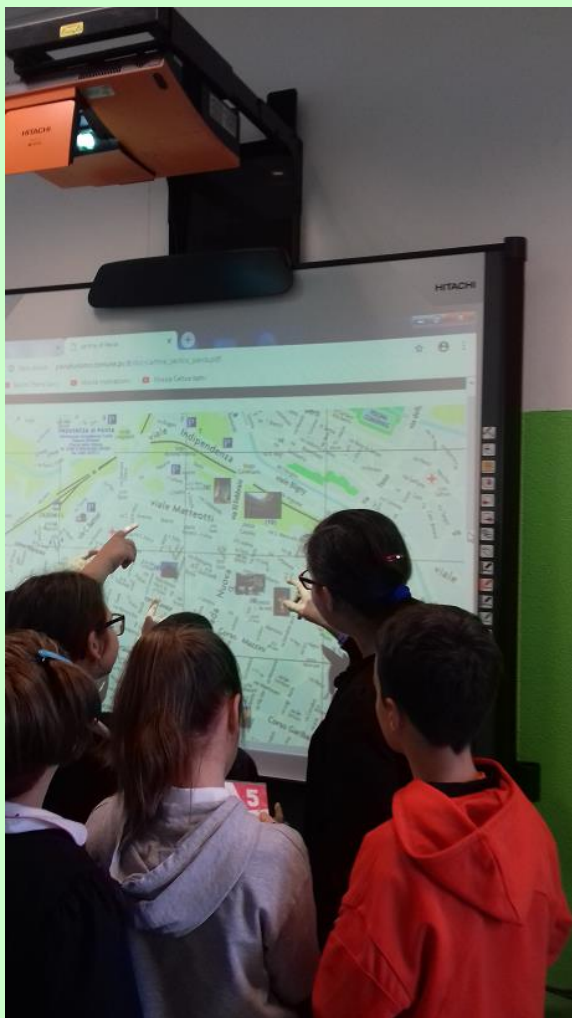
Guida turistica per un giorno



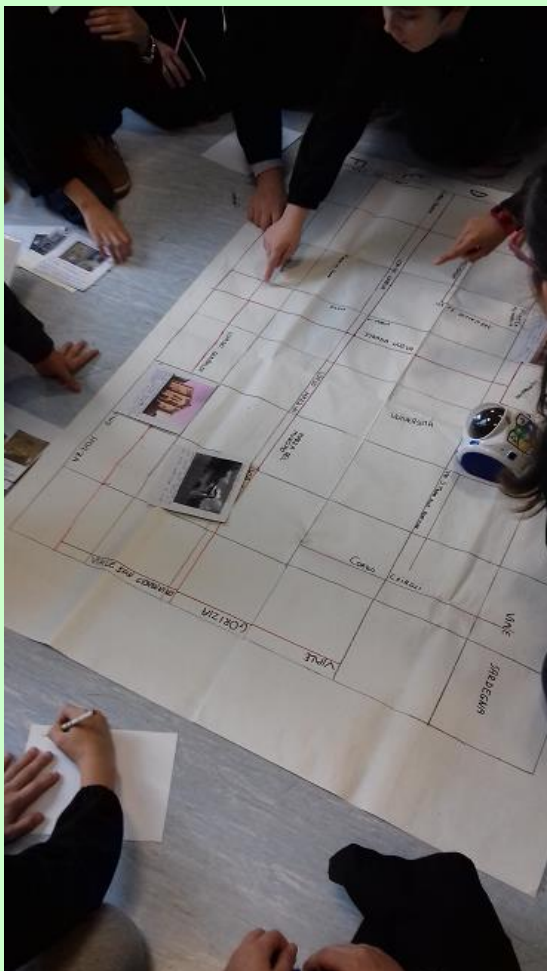
Gli alunni hanno progettato un percorso per far conoscere i principali monumenti longobardi della città ricercando notizie e preparando tessere su cui sono stati riportati gli edifici.



Successivamente hanno riprodotto su griglia il centro storico di Pavia orientandosi con la mappa della città.



Quindi il percorso è stato verificato con l'ausilio di robotica educativa programmando «Mind Designer».



Classe 5^AB

Lavoro svolto dagli alunni delle classi 5^A e 5^B
della scuola primaria di Marzano
con l'insegnante Patrizia Garzetti

