Progetto STEAM per la scuola dell'infanzia

Titolo: il coding con Cappuccetto Rosso

Obiettivi e finalita' STEAM:

- Stimolare il pensiero computazionale.
- Sviluppare la percezione spaziale.
- Mettere in atto strategie risolutive.
- Eseguire percorsi seguendo comandi.
- Dare le istruzioni ai compagni.
- Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica.
- Giocare per sviluppare varie competenze.
- Apprendere i linguaggi basilari della programmazione.
- Seguire istruzioni per la realizzazione di un prodotto concreto.

Componente STEAM	**Campi di esperienza : traguardi di competenze**
Il se' e l'altro	Il bambino/a gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri,sa argomentare, confrontarsi,sostenere le propie ragioni con adulti e bambini.
Corpo in movimento	Il bambino/a prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori,li applica nei giochi individuali e di gruppo,anche con l'uso di piccoli attrezzi ed e' in grado di adattarli a situazioni ambientali all'interno della scuola.
Immagini,suoni,colori	Il bambino/a utilizza materiali e strumenti,tecniche espressive e creative; esplora le potenzialita' offerte dalle tecnologie.
Discorsi e parole	Il bambino/a esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione tecnica e specifica sull'argomento proposto.
Conoscenza del mondo	Il bambino/a si interessa a piccoli strumenti tecnologici e non,sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

Materiali Necessari

- Libro di Cappuccetto Rosso.
- Cerchi.
- Griglia a terra per coding.
- Immagini plastificate rappresentanti i personaggi della storia di Cappuccetto Rosso.
- Tessere plastificate rappresentanti fasi della storia di Cappuccetto Rosso.
- Strumenti musicali didattici.
- Tessere plastificate CodyFeet.
- Bracciali CodyFeet.
- Sagome cartonate di Cappuccetto rosso…..

Fasi di Lavoro (Attività)

1. Fase Narrativa e Investigativa (Discorsi e parole)

- **Lettura e Conversazione:** Lettura della storia di Cappuccetto Rosso divisa in fasi .e conversazione guidata
- **Osservazione:** Osservazioni delle immagini dei vari personaggi (Conoscenza del mondo)
- **Classificazione:** Classificazione per forma, dimensione, habitat (Conoscenza del mondo).

2. Fase della Concezione di se' stessi e Coding(Il se' e l'altro & Corpo in movimento)

- **Attivita' di mimo:** Interpretazione dei singoli personaggi utilizzando le varie espressioni(viso,cammino,voce).
- **Coding Unplugged:** Percorso su griglia o sul pavimento con indicatori frecce(Es.Cappuccetto Rosso deve raggiungere la casa della nonna evitando il lupo) con istruzioni "Avanti","Gira a destra","Gira a sinistra" ecc……

3. Fase Costruttiva e Creativa (Immagini,suoni e colori)

- **Costruzione:** Costruzione di sagome cartonate dei vari personaggi della storia con materiali da riciclo(Cappuccetto rosso,Lupo;Nonna….).
- **Creazione:** Creazione tessere CodyFeet con immagini che rappresentano le azioni della storia(Es. "Raccogliere i fiori", "Attraversare il bosco", "Parlare con il lupo".
- **Realizzazione:** Realizzare braccialetti rossi per mano destra,gialli per mano sinistra raffiguranti le tessere del CodyFeet.

4. Fase Musicale e Ritmica (Corpo in movimento & Il se' e l'altro)

- **Riproduzione:** Riproduzione a ritmo musicale dei vari percorsi proposti(Con battito mani,piedi….)
- **Ritmo e Movimento:** Imitazione del passo del lupo e dei vari personaggi della storia(Cappuccetto rosso,lupo,cacciatore)con strumenti ritmici (tamburelli, maracas, legnetti…). Esecuzione di canti con accompagnamento ritmico e mimico/gestuale.

Verifiche

- Attivita' ludiche e motorie.
- Giochi nel piccolo e grande gruppo.
- Osservazione diretta dei bambini.