

IL CODING DELL'ACQUA

laboratorio/gioco
sul pensiero computazionale
PROGETTO CEAS

A cura della classe 2^B a.s. 2022-23

Obiettivi

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti ambientalmente sostenibili.
- Sviluppare competenze logiche e linguaggio computazionale.
- Stimolare l'elaborazione di soluzioni a problemi legati all'utilizzo dell'acqua.
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione come strumento per conoscere ed approfondire.

..l'attività si è sviluppata utilizzando le metodologie del cooperative learning e del problem solving che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli.





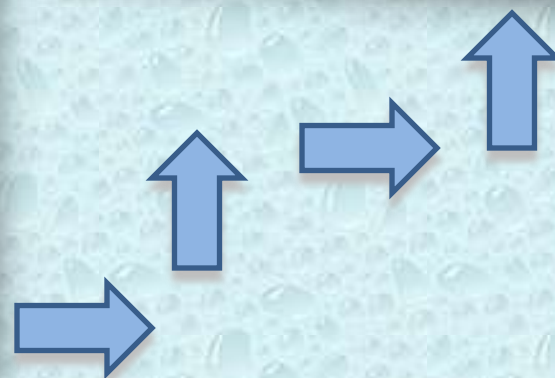
Attraverso il gioco
è stato rafforzato
l'apprendimento
di concetti e fenomeni e
stimolati comportamenti
ambientalmente sostenibili.



...raccontiamo ai compagni quali comportamenti sono per noi corretti e quali da evitare per non sprecare l'acqua!



...l'attività ha poi previsto l'utilizzo del coding che ha permesso di affrontare il tema dell'acqua in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa dal solito, basata sulle competenze logiche e computazionali.



..dopo aver stabilito
il percorso lo
abbiamo
riprodotto
programmando
i robottini
Blue-bot





Il progetto ci ha insegnato
tante cose importanti
e ci è piaciuto molto!