

## Cittadinanza e cultura digitale-2<sup>a</sup>parte: Se provo capisco

*Patrizia Pigato*

### Sintesi dell'intervento

Una delle capacità di base che la scuola può riconoscere nei bambini e favorire, consiste nell'abilità di cercare e scoprire nuove soluzioni. Un bambino che gioca ha la stessa mente percettiva del ricercatore, non ha ostacoli dettati dalla paura del giudizio ma ha lo slancio indotto dal desiderio della scoperta. Non è la risposta dell'adulto a soddisfarlo bensì lo sforzo nella ricerca di una propria soluzione.

Le esperienze che presenterò si basano sul concetto di *learning by doing*, imparare facendo, e riguardano l'uso didattico di strumenti di programmazione visuale che favoriscono il pensiero computazionale, *la capacità cioè di individuare un procedimento costruttivo fatto di passi semplici e non ambigui che porta alla soluzione di un problema complesso.*

Lo farò attraverso la condivisione di esperienze nella scuola dell'infanzia con:

- **CodyFeet**, metodo che consente di costruire percorsi a tessere quadrate e di rappresentare in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli.
- **Cubetto**, un robottino di legno che insegnerà ai bambini le basi della programmazione attraverso giochi e avventure.
- **Blue-Bot**, un robot pensato per promuovere l'uso didattico della robotica.
- **Scratch Junior**, ambiente di programmazione grazie al quale i bambini dai 5 agli 8 anni possono fare coding e imparare a programmare.