

LABORATORIO DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA (SCUOLA INFANZIA)

NOME DEL PROGETTO

RESPONSABILE DI PROGETTO

UN TOPO CON GLI OCCHIALI IN BIBLIOTECA

Rebecca Prete

SINTESI DEL PROGETTO	<p>Il laboratorio propone un percorso di avvicinamento al coding attraverso l'utilizzo di robot educativi (mTiny / Bee-Bot), integrando attività di lettura animata e narrazione interattiva. I bambini, partendo da una storia ambientata nel contesto della biblioteca, utilizzano mappe tematiche e tessere di programmazione per guidare il robot in piccole "missioni": esplorare ambienti narrativi, risolvere indizi e superare semplici sfide logiche legate ai personaggi e ai libri.</p> <p>Il racconto diventa così un'occasione per introdurre i principi del pensiero computazionale — sequenza, causa-effetto, orientamento spaziale — in modo naturale e coinvolgente.</p> <p>Il percorso si inserisce all'interno del progetto "Crescere con i libri – Nati per Leggere", valorizzando la lettura come strumento di scoperta e collegandola alla robotica educativa per stimolare curiosità, motivazione e apprendimento esperienziale.</p>	
OBIETTIVI DEL PROGETTO	<p>L'esperienza laboratoriale favorisce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'ascolto attivo e la comprensione del testo; • la partecipazione e la collaborazione tra pari; • lo sviluppo della logica e del problem solving attraverso il gioco. • Introdurre le basi della programmazione con blocchi fisici 	
AMBIENTE DI LAVORO E MATERIALI RICHIESTI	<p>Il laboratorio si svolgerà presso la biblioteca comunale di Virle Piemonte.</p> <p>Per lo svolgimento delle attività potrà essere necessario integrare l'allestimento con un tavolo di appoggio e con i robot Bee-Bot, oltre alla dotazione già fornita dall'insegnante referente del progetto.</p>	
DESTINATARI DEL PROGETTO	I bambini di 5 anni della Scuola dell'infanzia statale del Comune di Virle Piemonte	
TARIFFA	30€/ora	
CRONOLOGIA DEL PROGETTO	DURATA STIMATA:	DA GENNAIO 2026
	4 INCONTRI DA 1 ORA	
	1° Introduzione al coding: concetto di istruzioni	
	2° Introduzione al coding: concetto di sequenza e primi algoritmi	
	3° Correggere l'errore: Debug	
	4° Evitare gli ostacoli	