



SCUOLA MATERNA SAN MATTEO

Anno Scolastico 2026/2027

IL PROGETTO

“Imparare a pensare è fondamentale per imparare ad apprendere.” — Maria Montessori

Il Laboratorio di Coding è un percorso didattico e pratico che introduce le basi della programmazione informatica e del pensiero computazionale, come strumento di gioco e di crescita per sviluppare la logica e la risoluzione di problemi, senza l'uso di computer.

COS'È IL CODING E A COSA SERVE?

Definizione: è l'arte di dare istruzioni semplici, chiare e ordinate a un computer o a un oggetto programmabile per fargli compiere un'azione.

Pensiero computazionale: è la capacità di risolvere problemi complessi dividendoli in parti più piccole e facili da gestire.

Algoritmo: è la sequenza ordinata di passaggi e regole che porta alla soluzione del problema.

PERCHÉ È IMPORTANTE?

Questo percorso stimola logica e creatività, aiuta a ragionare in modo strutturato trovando soluzioni originali ed è un “linguaggio universale” che favorisce l'inclusione, trasformando lo studio in un gioco dove tutti sono partecipanti.

OBIETTIVI DIDATTICI E FINALITÀ

Sviluppo spaziale e della lateralità

Consolidare l'orientamento nello spazio attraverso i concetti topologici riferiti a sé e agli oggetti.

Pensiero algoritmico

Imparare a dividere un'azione complessa in una sequenza ordinata di piccoli passi semplici.

Problem Solving

Capire che lo sbaglio è solo un momento del percorso per trovare una nuova soluzione.

Socializzazione e cooperazione

Lavorare in piccoli gruppi per raggiungere una meta comune.

CAMPI D'ESPERIENZA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Cosa fa il bambino: attraverso delle indicazioni direzionali, si muove nell'ambiente, sperimentando i concetti spaziali con il proprio corpo.

Traguardi di sviluppo: sviluppa la coordinazione motoria, impara a orientarsi nello spazio circostante e consolida la lateralità (destra/sinistra) rispetto a sé e agli altri.

IL SÉ E L'ALTRO

Cosa fa il bambino: lavora in coppia o in piccoli gruppi per decidere il percorso, impara a gestire la frustrazione quando incontra l'ostacolo e collabora per trovare la soluzione.

Traguardi di sviluppo: sviluppa il senso di cooperazione e la capacità di lavorare in squadra; impara a vedere l'errore non come un fallimento, ma come una normale opportunità di apprendimento e confronto. Sviluppa le prime abilità di problem solving.

LO SPAZIO E L'ORDINE

Cosa fa il bambino: conta i passi necessari per raggiungere un obiettivo e ne intuisce la sequenza temporale (prima faccio questo, poi quest'altro).

Traguardi di sviluppo: colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti e persone; formula piani di azione ordinati; impara a contare.

IL LINGUAGGIO E LE PAROLE

Cosa fa il bambino: racconta e verbalizza ad alta voce le istruzioni di un percorso, come affrontarlo e qual è l'obiettivo.

Traguardi di sviluppo: arricchisce il proprio lessico; impara a dare e seguire istruzioni verbali chiare; sviluppa la capacità di descrivere un'azione o una sequenza di eventi.

GLI INCONTRI • 1–5

Impariamo il coding con il corpo, il gioco, i colori e i simboli!

1

Il gioco del “Re dei comandi”

I bambini si muovono nella stanza solo quando l’insegnante dà loro i comandi “avanti” o “indietro” e il numero di passi da fare, cercando di raggiungere un tesoro nascosto.

2

Destra e Sinistra con i colori

Mettiamo un braccialetto rosso sulla mano destra e uno blu sulla sinistra. Giochiamo a toccare la parete con la mano destra o sinistra a seconda del comando.

3

Scheda didattica

Una mini-griglia stampata: i bambini devono tracciare con il pennarello la strada per far uscire un topolino da un labirinto.

4

Il linguaggio dei simboli

Mostriamo fogli con frecce che indicano quattro direzioni. In base alla freccia mostrata, si esegue l’azione: salto in alto, ci si abbassa, salto a sinistra o a destra.

5

Pixel Art

Attraverso una legenda i bambini colorano una griglia di quadratini. Cosa apparirà?

GLI INCONTRI • 6–10

Dalle sequenze alla missione finale con un vero robot!

6

Ritaglia e programma

I bambini seguono una linea tratteggiata per ritagliare forme geometriche o tessere.

7

Gioco “Acqua e fuoco”

I bambini, a gruppi di 3, individuano un oggetto all’interno della classe. Ogni gruppo dovrà far trovare l’oggetto a un altro gruppo attraverso le indicazioni “acqua” se sono lontani e “fuoco” se sono vicini.

8

Scheda didattica

Riconoscere e completare una successione logica di forme, colori o simboli.

9

Il racconto guidato

I bambini eseguono comandi dell’insegnante, che riproducono azioni quotidiane, al fine di creare una storia fantastica, usando anche materiali e giochi di sezione prescelti.

10

Un vero robot per la missione finale!

Verrà in sezione il robot “Doc”, che farà divertire e giocare i piccoli Programmatori!

MAESTRA FRANCESCA OSTUNI

Scuola Materna San Matteo • A.S. 2026/2027