



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### 3.4. Programmazione

Elencare le istruzioni per un sistema informatico (realizzare attività di coding)

#### METODOLOGIA ADOTTATA

- Cooperative learning
- Learning by doing

#### DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

#### ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

##### Attività:

- Pianificare semplici righe di codice contenenti istruzioni
- Accedere al software Scratch;
- Analizzare le basi delle funzionalità del programma (script costumi suoni);
- Realizzazione una semplice applicazione

##### Prodotto:

Programmi



# Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

## ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Lavoro individuale – in piccoli gruppi o con la guida dell'insegnante

## STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

Interfacce grafiche per gamification e schede

## TIPOLOGIA DI PRODOTTI

- Brevi e semplici programmi realizzati con linguaggio a blocchi

## TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

### Tipologia di prova:

- Creazione di una storia interattiva o gioco, o altra animazione...

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

## SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Programmazione e coding

## RUBRICA DI VALUTAZIONE

### Attività

- Pianificare semplici righe di codice contenenti istruzioni
- Accedere al software Scratch;
- Analizzare le basi delle funzionalità del programma (script costumi suoni);
- Realizzazione una semplice applicazione

IN VIA DI  
ACQUISIZIONE

#### L'alunno con l'aiuto dell'insegnante:

- Elenca semplici istruzioni in codice per un sistema informatico
- Esegue il debug relativo ai propri codici

BASE

#### L'alunno in parziale autonomia:

- Elenca semplici istruzioni in codice per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un semplice compito
- Esegue il debug relativo ai propri codici

INTERMEDIO

#### L'alunno in autonomia:

- Elenca istruzioni usuali e ben definite in codice per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un semplice compito.
- Esegue il debug relativo ai propri codici

AVANZATO

#### L'alunno in completa autonomia:

- Opera con istruzioni per un sistema informatico al fine di realizzare compiti diversi
- Spiega ai compagni di classe le fasi del processo del proprio progetto e come eseguire debug relativo ai propri codici