



SCUOLA PRIMARIA

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.3. Programmazione

METODOLOGIA ADOTTATA

- Peer tutoring
- Cooperative learning
- Learning by doing
- Problem solving

DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

Attività:

- Adottare strategie risolutive simulando la programmazione informatica (programmazione unplugged)
- utilizzare percorsi di programmazione visuale a blocchi online su "code.org" e "programma il futuro"
- realizzare attività di "pixel art"
- progettare semplici attività di programmazione con Lego Education We Do e Cody Roby
- Seguire semplici istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema, per svolgere un compito, per realizzare contenuti digitali

Prodotto:

- Scrivere algoritmi per la risoluzione di un percorso di programmazione
- Programmazione di un robottino



Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Lavoro individuale, di coppia, di piccolo gruppo, di classe

STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

Dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico che presentano percorsi di programmazione visuale a blocchi e di robotica (code.org e "Programma il futuro", "Scratch" e "Blockly", Lego Education, We Do, CodyRoby...)
Schede di programmazione in pixel art.

TIPOLOGIA DI PRODOTTI

App e percorsi utilizzando i percorsi disponibili su "Programma il futuro"

TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Tipologia di prova:

Completare un percorso di programmazione su code.org e/o su Programma il Futuro.

Valutazione: vedi rubrica di valutazione

SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Uso e gestione di tecnologie/programmi/piattaforme... per la collaborazione on line;
- Coding e pensiero computazionale;
- Principi di robotica educativa.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Attività

Gli alunni:

- mettono in atto strategie risolutive simulando la programmazione informatica (programmazione unplugged)
- seguono percorsi di programmazione visuale a blocchi online su code.org e "Programma il futuro", "Scratch" e "Blockly"
- Svolgono attività di "Pixel Art"
- Svolgono attività di programmazione robotica con Lego Education We Do, CodyRoby
- Seguono semplici istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema e svolgere un compito e nella realizzazione di contenuti digitali

IN VIA DI
ACQUISIZIONE

L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite:

- Acquisisce una semplice conoscenza delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico

BASE

L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:

- Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico
- Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito

INTERMEDIO

L'alunno in situazioni note e non note, in modo autonomo e organizzando il proprio lavoro:

- Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico
- Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito

L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo, anche guidando gli altri:

- Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico
- Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito
- Risolve problemi legati alla realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi