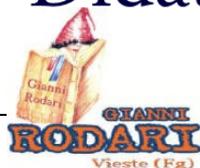




Direzione Didattica Statale



MODULO Buone Pratiche

Titolo dell'esperienza	IMPARARE A PROGRAMMARE
Docente/i	Santoro Michela, Protano Porzia
A.S. - classe/i	2017/2018- 2A e2B
Motivazioni (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	Pensare in maniera algoritmica per trovare una soluzione e svilupparla.
Finalità, obiettivi e contenuti scelti	Stimolare e sviluppare il pensiero computazionale; Applicare la logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi per risolvere problemi anche nella vita reale.
Percorso (Come si è sviluppata l'esperienza? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento? Quali collaborazioni se ci sono state, si sono rivelate più interessanti?)	Conversazioni; Lettura del codice; Disegnare seguendo il codice; Programmare un codice in base al disegno; Giochi al computer (Scratch, Bee Bot) Giochi motori guidati
Risorse e strumenti (Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari? In quale maniera i colleghi, se più di uno, hanno collaborato e con quali ruoli?)	Cooperative Learning Didattica laboratoriale Attività manipolative artistiche Problem solving Learning by doing
Valutazione (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)	La valutazione è stata fatta attraverso delle esercitazioni pratiche al computer e osservando gli elaborati disegnati da ogni bambino.
Risultati e ricaduta sul resto della didattica (I risultati della valutazione finale hanno eventualmente suggerito degli spunti di cambiamento per un rinnovamento dell'esperienza? Quali ricadute nella didattica corrente o nei comportamenti degli alunni?)	Gli alunni hanno usato attivamente e consapevolmente gli strumenti informatici ed hanno imparato ad usare semplici linguaggi di programmazione.