



RICONNESSIONI

FORMAZIONE PENSIERO COMPUTAZIONALE

s.chinaglia@gmail.com
silvia.chinaglia@scuoladonminzonigramsci.edu.it



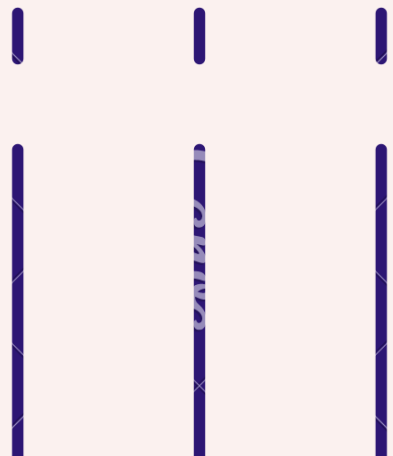
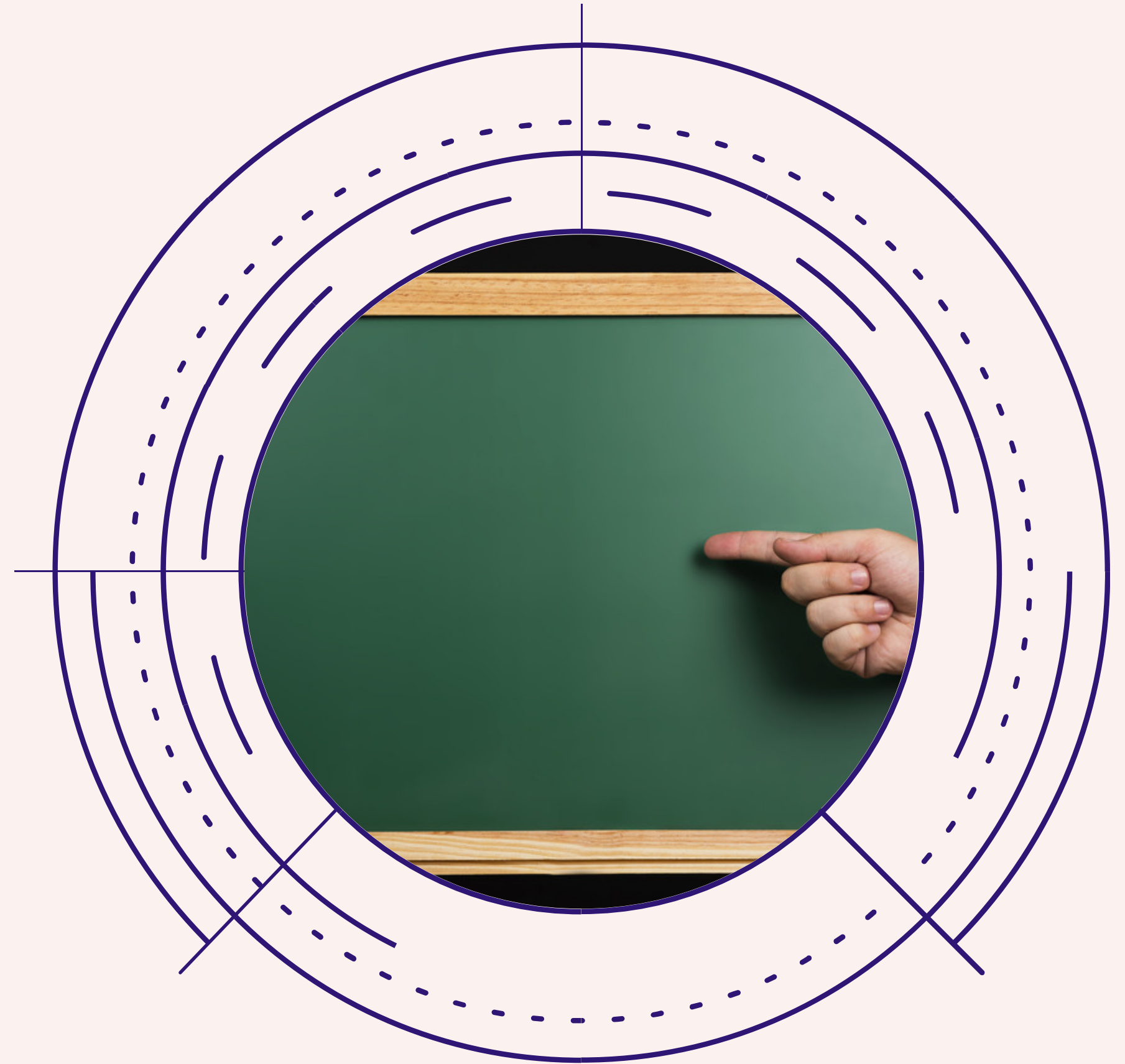


LISTA DELLE ATTIVITA'

1. presentazione del materiale
2. obiettivo
3. metodo
4. tempo

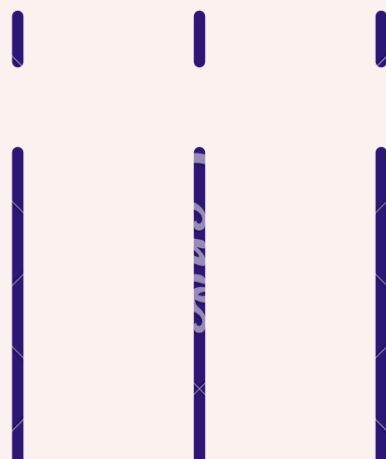
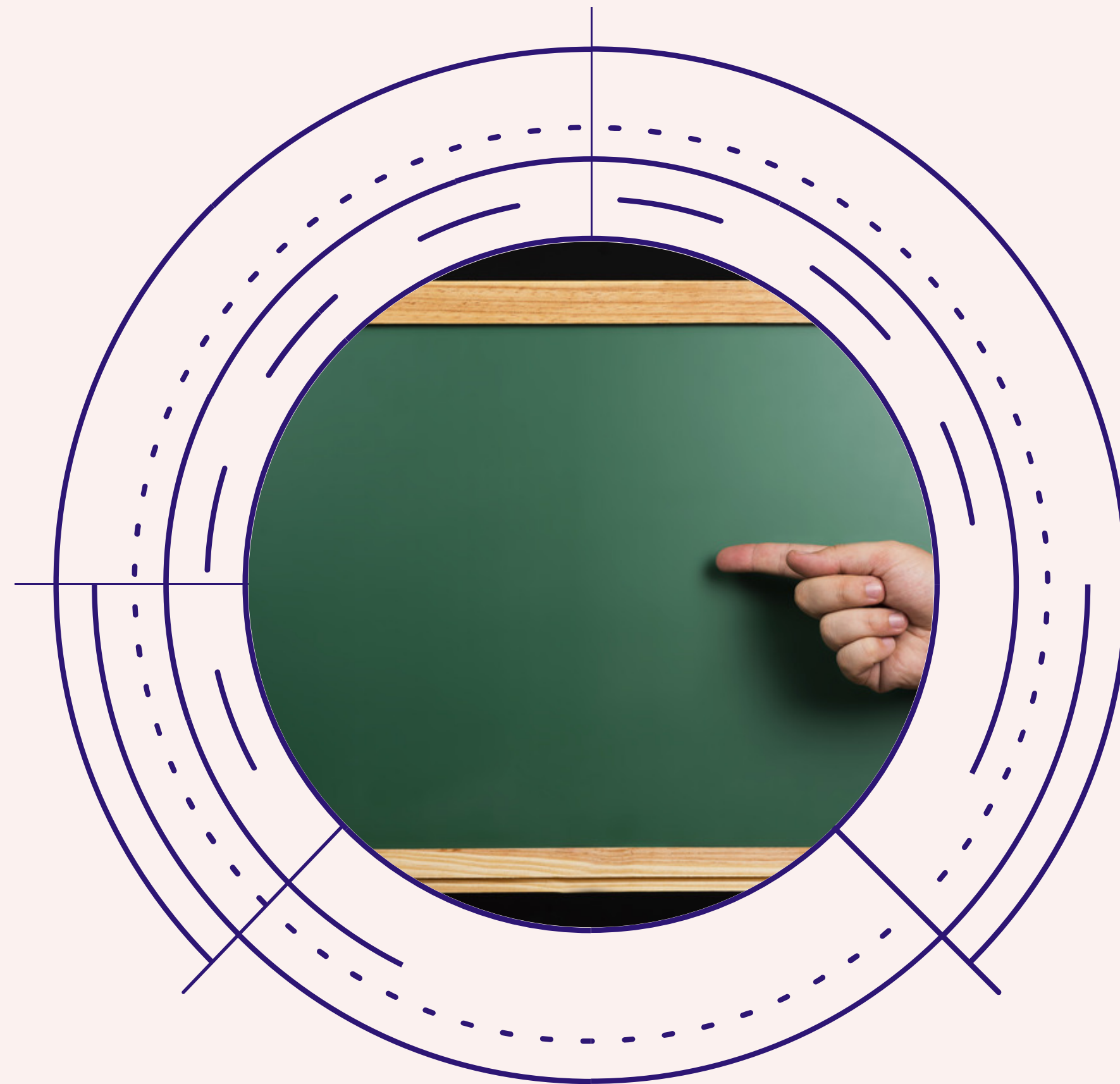
PRESENTAZIONE DEL MATERIALE

Si tratta di una attività di
coding che ho costruito per unire
competenze disciplinari e
pensiero computazionale.



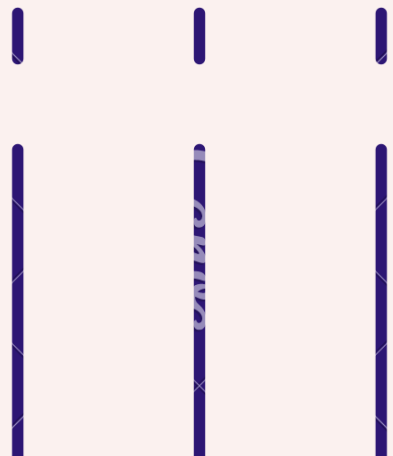
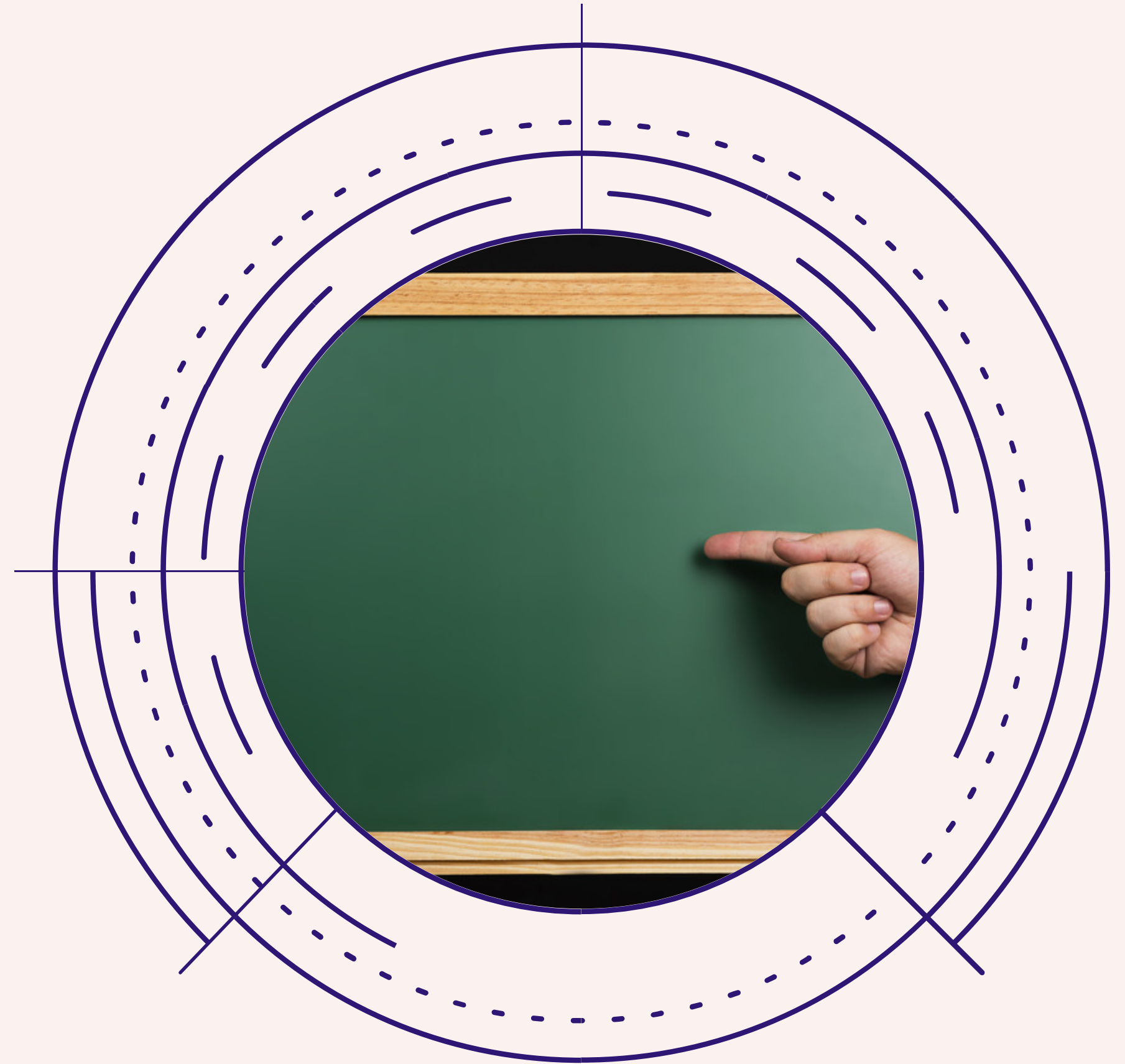
PRESENTAZIONE DEL MATERIALE

L'attività è stata adattata al
riconoscimento di AVVERBI e ad un
esercizio di riconoscimento dei
VOLUMI nella geometria solida



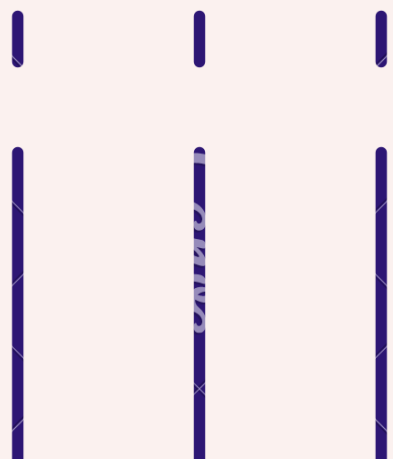
PRESENTAZIONE DEL MATERIALE

Il gioco può essere adattato a
molteplici scopi disciplinari
(quiz sul linguaggio, di logica,
di orientamento nello spazio, di
classificazione)



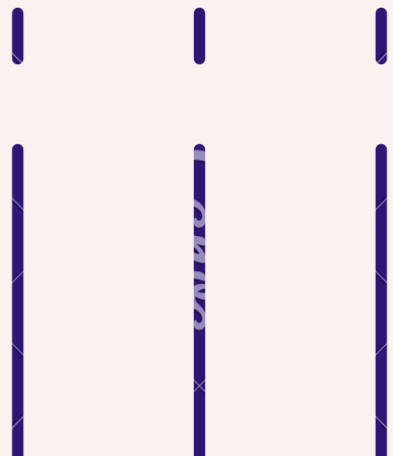
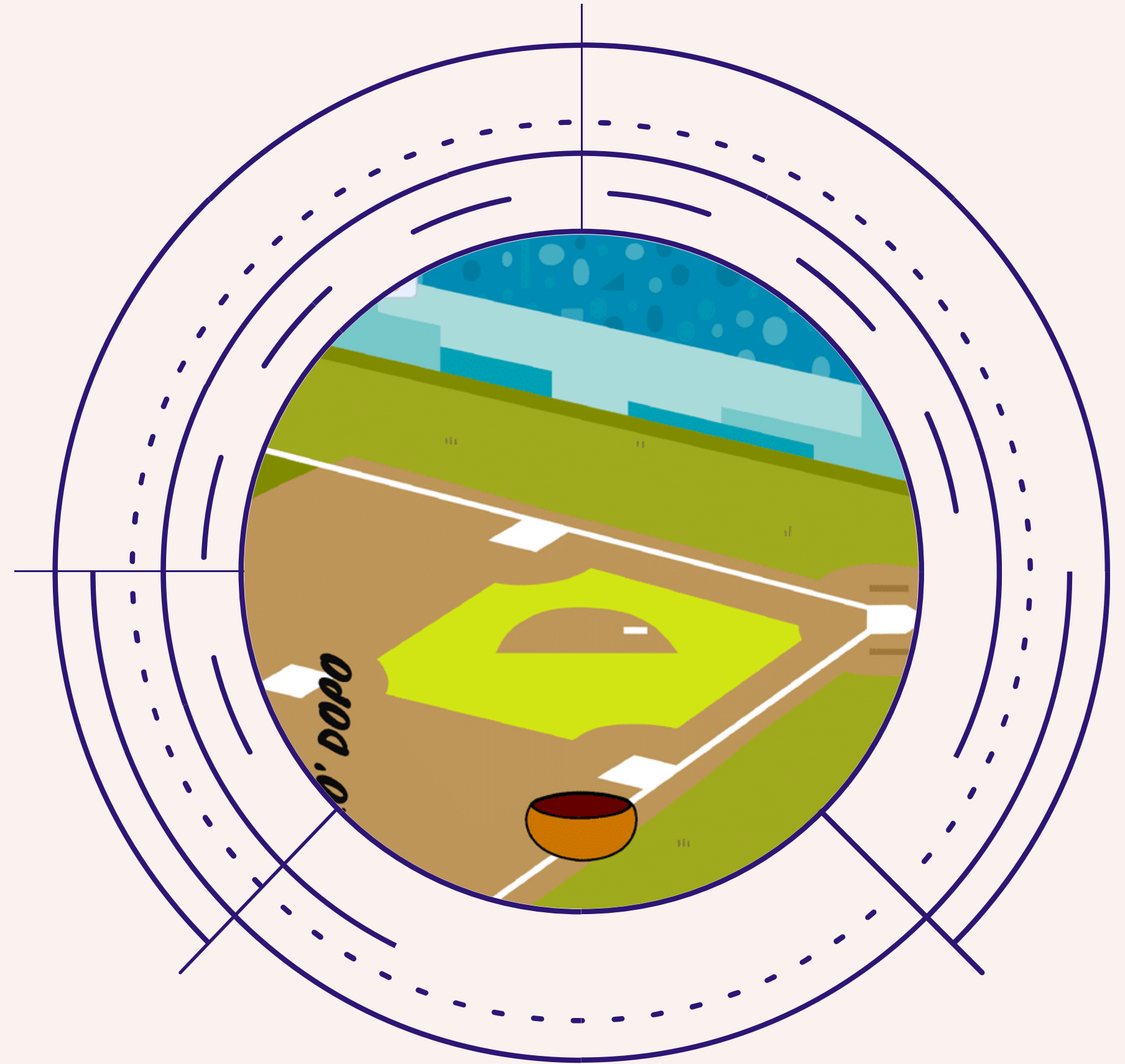
PRESENTAZIONE DEL MATERIALE

Il gioco può essere uno strumento di introduzione o di verifica relativo a qualsiasi contenuto disciplinare.



PRESENTAZIONE DEL MATERIALE

Puoi immaginare che un buon numero di allievi, incuriositi dagli strumenti del gioco e del coding, si attivi e si faccia coinvolgere anche dai contenuti.





[HTTPS://SCRATCH.MIT.EDU/PROJECTS/325963533](https://scratch.mit.edu/projects/325963533)

AVVICINARSI

alla regola, al
concetto, ai dati
perché motivati a
riuscire a costruire un
pezzo del gioco

OBIETTIVO

AUTOMATIZZARE

Reiterare la regola e
consolidare i processi,
forse è utile per chi non
automatizza quasi nulla
nell'apprendimento
(Opinioni)

METODO DI STUDIO

Cambiare l'abitudine di apprendere acriticamente, leggendo, sottolineando e ripetendo

OBIETTIVO

INTERESSE

Creare domande e risposte e lavorare sulla relazione tra queste nel gioco



METODO

usa il contenitore del
gioco già pronto

immagina quali obiettivi
vuoi raggiungere

pensa ad un contenuto
disciplinare



METODO

come nel gioco "caccia all'avverbio" lavora con la classe per preparare delle domande

guida la classe alla costruzione di risposte



METODO

prima unplugged mediante grafici, liste o tabelle

poi usando un codice (scratch o altro) per costruire il gioco a quiz

TEMPO

PER IL 3 SETTEMBRE

UNA LISTA DI 4 DOMANDE CHE VORRAI
PROPORRE ALLE TUE NUOVE CLASSI E PER
CIASCUNA DOMANDA ALMENO DUE RISPOSTE
(UNA CORRETTA E UNA NO)

TEMPO

PER IL 3
SETTEMBRE

METTERE IN TABELLA (ALLEGATA)
DOMANDE E RISPOSTE

TUTTI I MATERIALI
ALLEGATI ALLA MAIL

