

Metodologie e Tecnologie per l'Informatica - Unità didattica

Luca Barra

Anno accademico 2023/2024

INDICE

CAPITOLO 1	INTRODUZIONE	PAGINA 2
1.1	Livello di scuola, classe e indirizzo	2
1.2	Motivazioni e finalità	2
1.3	Prerequisiti	2
1.4	Contenuti	2
1.5	Traguardi e obiettivi	2
	Obiettivi di apprendimento — 2	
CAPITOLO 2	MATERIALE DIDATTICO	PAGINA 4
2.1	Materiali e strumenti necessari	4
2.2	Linguaggio	4
2.3	Materiale didattico per fasi	4
	Attività unplugged — 4 • Esercizi di programmazione — 4	
CAPITOLO 3	GUIDA PER GLI INSEGNANTI	PAGINA 6
3.1	Consigli sull'utilizzo del materiale didattico	6
3.2	Fasi dell'attività	6
3.3	Snodi e indicatori per fasi	6
CAPITOLO 4	INDICAZIONI PER LA VALUTAZIONE	PAGINA 8
4.1	Valutazione durante le lezioni/attività	8
4.2	Riguardo gli esercizi di programmazione...	8
	Block Model — 8 • Misconceptions — 8	
4.3	Rubrica valutativa	8

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Livello di scuola, classe e indirizzo

Domanda 1

A chi è rivolta questa attività?

Risposta:

Domanda 2

Può essere adattata/rivolta a studenti di diverse età e indirizzi?

Risposta:

1.2 Motivazioni e finalità

Domanda 3

Perchè si è scelta proprio quest'attività?

Risposta:

1.3 Prerequisiti

\Rightarrow ;

1.4 Contenuti

1.5 Traguardi e obiettivi

1.5.1 Obiettivi di apprendimento

Traguardi di competenze	Obiettivi di conoscenze e abilità
Test1	Test2
Test3	Test4

Capitolo 2

Materiale didattico

2.1 Materiali e strumenti necessari

⇒ ;

2.2 Linguaggio

Linguaggio scelto:

Domanda 4

Perchè si è scelto questo linguaggio?

Risposta:

2.3 Materiale didattico per fasi

2.3.1 Attività unplugged

2.3.2 Esercizi di programmazione

Capitolo 3

Guida per gli insegnanti

3.1 Consigli sull'utilizzo del materiale didattico

3.2 Fasi dell'attività

3.3 Snodi e indicatori per fasi

Capitolo 4

Indicazioni per la valutazione

4.1 Valutazione durante le lezioni/attività

4.2 Riguardo gli esercizi di programmazione...

4.2.1 Block Model

4.2.2 Misconceptions

4.3 Rubrica valutativa

