**Consegna 2**

**1)Qual è il tema/concetto informatico oggetto dell’attività?**

1) Il tema/ concetto informatico oggetto dell’attività sono i numeri binari, operazioni, conversioni, imparare a leggerli e applicazioni al mondo dell’informatica.

**2)Quali sono gli obiettivi formativi?**

2) Gli obbiettivi formativi individuati sono:

**Ambito algoritmi**

O-P3-A-1. riconoscere gli elementi algoritmici in operazioni abituali della vita quotidiana (p.es.: lavarsi i denti, vestirsi, uscire dall'aula...);

O-P3-A-2. comprendere che problemi possono essere risolti mediante la loro scomposizione in parti più piccole.

**Ambito programmazione**

O-P3-P-2. ordinare correttamente la sequenza di istruzioni;

O-P3-P-3. utilizzare i cicli per esprimere sinteticamente la ripetizione di una stessa azione un numero prefissato di volte;

**Ambito dati e informazione**

O-P3-D-1. scegliere ed utilizzare oggetti per rappresentare informazioni familiari semplici (es. colori, parole, ...);

O-P3-D-2. definire l'interpretazione degli oggetti utilizzati per rappresentare l'informazione (legenda).

**Ambito consapevolezza digitale**

O-P3-N-1. riconoscere usi dell’informatica e delle sue tecnologie nella vita comune;

**3)Suddividete l’attività in fasi e per ogni fase** [**individuate snodi  e indicatori**](https://informatica.i-learn.unito.it/pluginfile.php/345846/mod_resource/content/1/Progettazione%20di%20attivit%C3%A0%20didattiche.pdf)

3)Suddividiamo l'attività nelle 4 fasi

**1)CONSEGNA:**

In questa prima fase viene introdotta l'attività, vengono spiegate infatti le regole. Nasce quindi una discussione sul regolamento e di conseguenza domande e dubbi.

**2)SVOLGIMENTO:**

In questa fase viene svolta l'attività, gli studenti hanno a disposizione per capire meglio l'esercizio 6 facce di dado, ognuna delle quali ha il doppio del valore alla sua sinistra, quindi in ordine: 1,2,4,8,16,32. E questo lo definirei come snodo dell'attività, cioè assimilare la figura grafica del dado ad un numero reale.

**3) DISCUSSIONE:**

In questa fase l'insegnante risponde alle domande verificando i risultati degli studenti.

**4)CONCLUSIONE:**

anche se non è presente esplicitamente in questo capitolo, la conclusione sta nel fatto di verificare che le competenze acquisite dagli studenti siano uniformi e corrette, prima di passare ad un argomento successivo.

**4) Quali ingredienti delle varie teorie/metodologie** [**viste nelle lezioni precedenti**](https://informatica.i-learn.unito.it/pluginfile.php/347662/mod_resource/content/1/Teorie%20dell%E2%80%99apprendimento.pdf) **trovate in questa attività?**

4) in questa attività abbiamo avuto modo di trovare dei concetti visti precedentemente nelle lezioni. Ad esempio come citato prima, la suddivisione in fasi dell'attività, per avere una visione generica più organizzata e mirata nel caso ci fossero delle problematiche da correggere. Inoltre sono presenti degli snodi, sotto forma di esempio grafico, come punto chiave di apprendimento dell'attività. Quest'ultima osservazione si potrebbe leggere in chiave di Costruttivismo cognitivo, ovvero "active learning", cioè il fatto di far fare pratica agli studenti per favorire l'apprendimento.

**5) Riuscite a individuare nel testo dell’attività suggerimenti per il /la docente? secondo voi quali altre indicazioni devono essere integrate volendo rendere il documento una guida “completa” rispetto a snodi e indicatori?**

5) Il testo dell’attività appare abbastanza chiaro e semplice, soprattutto considerando il target (bambini dai 6 anni in su), pertanto non siamo riusciti ad individuare alcun suggerimento.