

Docente

Gabriella Salerno

Materia

Sc della Terra, Biologia.

Tecniche utilizzate

Coding

Titolo

Ripasso degli argomenti svolti.

Motivazioni

Alla fine dell'anno scolastico ho voluto sperimentare con gli alunni un'attività di coding utilizzando il programma Scratch che permette di creare in modo semplice delle animazioni (<https://scratch.mit.edu>).

Ciò al fine di far acquisire agli alunni competenze relative al *Problem solving*. Infatti tale attività educa al pensiero computazionale: processo logico creativo che consente di scomporre un problema in diverse parti da affrontare una per volta, mettendo in ordine una serie di istruzioni.

Metodologia

Il lavoro è stato proposto alle classi I AE, II AE, II IeFP per il ripasso finale degli argomenti trattati durante l'anno. Ho proposto agli alunni di sintetizzare in una presentazione con Scratch gli argomenti che avevano apprezzato maggiormente. La classe è stata divisa in gruppi, ai quali era assegnato un computer portatile con la versione offline del programma Scratch. In due lezioni di 2 ore ciascuna i gruppi dovevano preparare una presentazione da esporre poi a tutta la classe.

Verifica

E' stata assegnata una valutazione ad ogni alunno che teneva conto dei seguenti parametri: partecipazione e capacità di relazionarsi nel lavoro di gruppo, utilizzo del programma proposto, qualità del lavoro finale, esposizione alla classe.

Risultati

Ottimi risultati sia in termini di partecipazione che di rendimento finale. L'attività mi ha permesso di utilizzare in modo innovativo le tecnologie e di sperimentare una metodologia didattica tendente all'acquisizione di abilità e competenze.