

**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.