



CODING E BEBRAS DELL'INFORMATICA



Durata del corso

25 ore



Docenti

Cedola M. C., Torregrossa
T., Verrengia A.



Destinatari

*prime e seconde
corso o*

TITOLO	Coding e Bebras dell'informatica
Obiettivi formativi ed educativi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica ➤ per affrontare e risolvere un problema ➤ Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale) ➤ Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree) ➤ Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene ➤ richiede l'esattezza in ogni dettaglio) ➤ introdurre, all'interno del percorso curricolare di ambito scientifico-tecnologico, concetti semplici ma basilari di informatica ➤ Migliorare la comprensione della lingua inglese
Competenze chiave	<p>Competenza matematica e competenze di base di scienze e tecnologia</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Imparare ad imparare</p>
Destinatari	Alunni classi prime e seconde corsi O ed N
Docenti coinvolti N°	Cedola M. C., Torregrossa T., Verrengia A.
Attività e strategie	<p>Lezioni ed esercitazioni disponibili sui siti dedicati:</p> <p>http://www.programmailfuturo.it/ Giochi online</p> <p>https://bebras.it/</p> <p>Svolgere problemi di logica</p> <p>Simulare gare</p>
Risultati attesi (es. migliorare.... Saper.....)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acquisire le "Competenze Chiave per la Cittadinanza Attiva"; competenze nella capacità di interagire con le attuali Tecnologie Digitali, in modo da garantire al futuro Cittadino Comunitario un efficace e produttivo inserimento e integrazione nell'attuale tessuto economico, civile e culturale ➤ Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione ➤ Acquisire la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse
Indicatori di risultato (esiti finali misurabili)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partecipazione alla Settimana Mondiale del Coding ➤ Partecipazione alla gara internazionale on line (risolvere in 45 minuti 15 problemi)

Target atteso (percentuali del successo degli obiettivi da raggiungere %)	100%
Metodologie	Cooperative learning, problemsolving
Strutture/attrezzature	Pc, lim, tablets
Tempi	A.S. Ottobre-dicembre
Verifica/valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nelle settimane successive alla gara sul sito Bebras verranno pubblicate le soluzioni di tutti i quesiti, e le squadre partecipanti potranno rivedere tutti i quesiti svolti con l'indicazione dei punteggi ottenuti e delle risposte corrette con le relative spiegazioni, assieme a qualche ulteriore riferimento per approfondire. ➤ Per il coding la verifica è conseguente al superamento dell'esercitazione.
Prodotto finale	Attestati di partecipazione ai corsi suddetti