

TABELLA CODING A

(capacità di progettare, pianificare e prevedere percorsi)

Riferimento QdR	Obiettivi	Esempi di esercizi	Giochi /attività
Individuare la situazione-problema operativa	<ul style="list-style-type: none"> ● Ipotizzare il significato di una situazione didattica proposta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporre in modo “muto” l'esperienza didattica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione arancia, spremiagrumi e coltello ● Presentazione pentola, mele, zucchero ● Preparazione utensili da cucina e prolunga per spine elettriche ● Preparazione di utensili e semi da giardino ● Presentare Farina, uova, zucchero e utensili da cucina
		<ul style="list-style-type: none"> ● Porre domanda-stimolo di fronte ad una situazione-problema data 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prepararsi per yoga ● Avere la necessità di lavarsi le mani ● Avere la necessità di mettersi il giubbotto per andare in giardino ● Prepararsi per uscire in giardino ● Prepararsi per andare a ed. motoria ● Lavarsi la mani
Scomporre in unità di risoluzione	<ul style="list-style-type: none"> ● Separare il tutto in singoli elementi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Raccogliere idee e associazioni riferite all'esperienza presentata (brainstorming) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Indovinare quale attività o lavoro si può fare osservando un gruppo di oggetti ● Pensare a tutti i comandi che serviranno e disegnarli in cartoncini.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Essenzializzare il singolo step 	<ul style="list-style-type: none"> ● Separare le varie azioni utilizzando post-it 	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettere in ordine temporale i singoli elementi (passi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dare un ordine temporale alle idee 	<ul style="list-style-type: none"> ● Si raccolgono tutti i disegni e si prova a metterli in sequenza temporale. ● Riordinare una sequenza data di immagini o disegni
Elaborare una strategia risolutiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Verbalizzare la procedura sotto forma di comandi da seguire in successione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dare comandi verbali alla maestra-robot 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gioco del “comandare il robot-maestra”
	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare in modo essenziale con simbologie 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare un algoritmo: rappresentare con le “forme” la procedura ● Usare la sequenza per creare l'algoritmo: assegnare ad ogni immagine/disegno la forma giusta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gioco delle frasi-forme

Valutare la strategia adottata	<ul style="list-style-type: none"> ● Attribuire un giudizio al comando dato\ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire il comando dato da parte della maestra-robot 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gioco della maestra-robot
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e correggere gli errori (debugging) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riformulare correttamente il comando cercando di dare una motivazione ● Osservare l'esecuzione del comando e valutarne la correttezza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Circle-time
	<ul style="list-style-type: none"> ● Confrontarsi con la possibilità di errore (feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare i fattori critici e apportare miglioramenti alla strategia ● Osservare il contesto-realtà e riformulare (correggere) la sequenza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Circle-time

TABELLA CODING B

(applicare l'algoritmo ad uno strumento robotico educativo all'interno di un reticolo)

Riferimento QdR	Obiettivi	Esempi di esercizi	Attività
Individuare la situazione-problema	<ul style="list-style-type: none"> ● Ipotizzare il significato di una situazione didattica proposta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Porre domanda-stimolo di fronte ad una situazione-problema data 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare il punto di partenza e il punto di arrivo
Scomporre in unità di risoluzione	<ul style="list-style-type: none"> ● Separare il tutto in singoli elementi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Raccogliere idee e associazioni riferite all'esperienza presentata (brainstorming) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensare a tutti i comandi che serviranno
	<ul style="list-style-type: none"> ● Essenzializzare il singolo step 	<ul style="list-style-type: none"> ● Separare le varie azioni utilizzando le frecce direzionali 	
Elaborare una strategia risolutiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettere in ordine temporale i singoli elementi (passi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dare un ordine temporale alle idee creando un algoritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riordinare in una sequenza temporale le frecce direzionali
	<ul style="list-style-type: none"> ● programmare il robot 	<ul style="list-style-type: none"> ● Inserire la sequenza di comandi nel robot 	<ul style="list-style-type: none"> ● Digitare la sequenza di comandi direzionali nel robot
Valutare la strategia adottata	<ul style="list-style-type: none"> ● Attribuire un giudizio al comando dato 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare il robot che esegue il comando programmato 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il robot esegue l'algoritmo
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e correggere gli errori (debugging) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare l'esecuzione del comando e valutarne la correttezza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Circle-time
	<ul style="list-style-type: none"> ● Confrontarsi con la possibilità di errore (feedback) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare i fattori critici e apportare miglioramenti alla strategia ● Osservare il contesto-realtà e riformulare (correggere) la sequenza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Circle-time