

Prof. Alessandro Chiarioni – ATTIVITA' PROPOSTE IN RELAZIONE ALLE 2 ORE DI POTENZIAMENTO DI TECNOLOGIA.

Le vere attività legate alle 2 ore di potenziamento dell'insegnamento di tecnologia sono le seguenti:

1) attività di introduzione a fogli di calcolo e struttura computer utili per ECDL alle classi III A, III B e III E.

Le attività già proficuamente avviate l'anno scorso si svilupperanno in meno ore e prevedono la creazione, l'elaborazione e l'archiviazione di fogli di calcolo xls. Occuperà meno ore rispetto all'anno scorso in quanto quest'anno ci sono anche altre attività con le prime descritte in seguito.

L'attività come l'anno scorso si svolge in compresenza dividendo le classi in due gruppi alternati.

L'attività è segnata in indaco sul cronoprogramma.

2) attività sul pensiero computazionale che si applicherà alle due prime I B, I E e alle terze III A, III B, III E.

Queste attività sono indicate in verde sul cronoprogramma. Le due attività sono leggermente differenziate tra terze e prime.

Le prime si applicheranno solo alla Piattaforma Programma il futuro in compresenza con l'intera classe.

In questo modo:

- a) gli alunni delle classi prime si inseriscono (se provengono da altri istituti) o si aggiornano (se provengono dal San Girolamo) all'interno del percorso sul pensiero computazionale che è ancora in via di organizzazione all'interno dell'IC San Girolamo già alla primaria; in particolare eseguiranno gli esercizi del corso 3 dedicato alle scuole medie;
- b) inoltre in questo modo alcuni docenti colleghi si avvicinano all'attività in aula d'informatica (utilizzo delle macchine e del proiettore, server e miniserver, Dashboard e salvataggio in J, piattaforme sul pensiero computazionale, gestione problematiche frequenti in aula, etc) e al pensiero computazionale in generale (che in altra forma è un'attività di problem solving e sviluppo di logicità). L'attività si svolge solo con I B e I E in quanto ID e IC possono svolgere la stessa attività in Tecnologia, mentre la IA anche solo in Matematica al di fuori del potenziamento.

Le classi terze invece faranno un breve aggiornamento su Programma il futuro che propone problemi ed esercizi con soluzione chiusa, ma poi convergeranno su Scratch che invece dà più spazio alla creatività.

Le terze lavoreranno in compresenza dividendo la classe in due gruppi come l'anno scorso.

Tutto ciò quindi contribuisce a generare un percorso sul pensiero computazionale variegato e strutturato dall'inizio della primaria alla fine della secondaria.

Tecnologia 2017 2018

Allego cronoprogramma che è ovviamente preventivo e che a consuntivo potrà subire lievi modifiche a causa di scioperi, malattie, permessi, uscite esterne e sostituzioni/supplenze.

			SETTEMBRE			OTTOBRE					NOVEMBRE				DICEMBRE			GENNAIO				FEBBRAIO				MARZO				APRILE				MAGGIO				GIUGNO	
sett.			3^	4^	5^	1^	2^	3^	4^	5^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	5^	1^							
1^ di			13	18	25	2	11	16	24	30	6	13	20	27	4	11	18	8	15	22	29	5	15	19	26	5	12	19	26	4	9	16	23	2	7	14	21	28	4
n. gg			3	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	3	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	5	4	6	6	6	5	6	
1A						compresenza Matematica I B																																	
1B					1		1		1		1		1		1																							6	
1C																																							
!D						compresenza Matematica I E																																	
1E				1		1		1		1		1		1																								6	
																												2 gruppi		2 gruppi									
3A			1	1	1	1	1	1						1		1							1	1				1	1	1		1	1	1			16		
3B				2 gruppi											1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	18		
3C																		2 gruppi			compresenza Arte IIID							2 gruppi						2 gruppi					
3D												2 gruppi						2 gruppi				1	1			2 gruppi				2 gruppi						2			
3E									1	1	1	1	1		1			1	1	1	1	1		1	1		1	1			1		1	1	1	1	24		
INTERVENTI	prime		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	seconde																																						
	terze		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
			1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72		
																																					72		

Legenda

- Modellazione 3D Ninnoleria per III E e III D
- ECDL: xls e gestione file PC
- pensiero computazionale
- classi I: programma il futuro
- classi III: Scratch