



Bozza/ES1

Docente:..... Direzione didattica/IC:.....

Scuola: infanzia primaria secondaria primo grado Sezioni o classi:.....

Progetto n. 1: App didattica per il conteggio rapido.

“Contare per gruppi”

Problema didattico che si vuole risolvere

Difficoltà di conteggio da parte di alunni con bisogni educativi speciali. Assenza di strategie di conteggio non sequenziali; fissità funzionali e spaziali; altro.....

1. Ipotesi di intervento attraverso il coding:

Costruzione di una semplice App. digitale interattiva che sviluppi abilità di conteggio rapido.

- Far cliccare su uno sprite che fa comparire all’avvio una quantità a caso – tra 1 e 8 – di copie di se stesso (oltre la sua già presente) sullo stage.
- Far chiedere dallo sprite all’utente : “Quanti siamo ?”
- Prevedere, dopo l’input-risposta dell’utente, due feedback : di conferma o meno della correttezza della risposta data.
- Modificare il tipo di sprite e il campo di casualità per una nuova versione dell’App.
- Prevedere l’inserimento del nome - se l’utente è in grado di scriverlo – ed eventualmente associarlo ad un file audio corrispondente e d utilizzarlo con il feedback scelto.

2. Competenza/e attese:

L’alunno/a incrementa l’abilità di conteggio per gruppi e la sa applicare in contesti nuovi con precisione e rapidità all’interno di uno “spazio” a lui adatto (insieme numerico)

3. Abilità computazionali prevalenti:

- Ragionamento logico*
- Scomposizione*
- Riconoscimento di modelli*
- Astrazione*
- Elaborazione di algoritmi*
- Coding*
- Valutazione*
- .
- .
-

4. Algoritmo/i

Sprite protagonista: (Riportare in forma testuale)

Altri :

5. Linguaggio :

Nome: Scratch 2

Versione: 2 – Off line.

Prodotto finale : App. eseguibile Video

Dispositivo: LIM Tablet PC Altro

Sistema operativo: Android iOS Windows Altro ()

6. Codice utilizzato per l'App.

Script Ragazza (Avvio App):

```

quando si clicca su
pulisci
chiedi Ciao, io sono Maia. Tu come ti chiami ? e attendi
porta Nome a risposta
se Nome > allora
  dire unione di Piacere e unione di Nome e , per iniziare a giocare clicca sul gattino. per 3 secondi
  invia a tutti messaggio1
altrimenti
  dire Riprova e inserisci il tuo nome, per favore. per 4 secondi
  
```

Script Gatto:



Lo script utilizzato è stato elaborato come blocco personalizzato. (Lo spiegheremo nel prossimo incontro)

7. Proposta di percorso didattico per l'utilizzo dell'App.: sintesi

(Inseribile in un Modulo/UDA)

Introduzione : come contiamo ?

Raccolta delle risposte e prima classificazione

Come conta il gattino di Scratch ?

.....

.....

.....

Esecuzione e osservazioni del docente e degli alunni:

Costruzione di una tabella di confronto del tipo:

Valutazione (Vedere anche es.: *Rubrica coding* in Antonino Barrera Le competenze in classe 2017)

Monitoraggio e modifica dell'App sulla base di quanto emerso a seguito dell'utilizzo e in relazione alle eventuali proposte degli alunni:

8. Alcune immagini rappresentative dell' App creata.

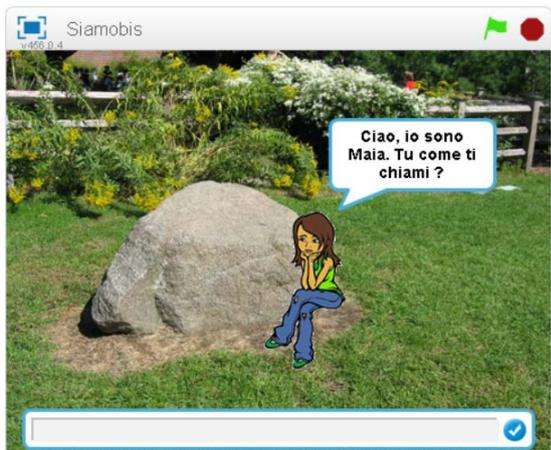


Figura 1 Avvio dell'App "Contare ...)



Figura 2 Esempio di richiesta all'utente.



Figura 3 Altro esempio di richiesta nel corso dell'utilizzo interattivo dell'App.



Figura 4 Esempio di feedback dopo risposta errata

Commenti e osservazioni dopo l'utilizzo con gli alunni:

Files allegati:.....

Eventuale indirizzo web:
 (o indirizzo pagina web della propria scuola se prevista, youtube, se caricata, ...)

Data,

Firma

Bozza scaricabile da: www.minilezionidigitali.it