

SCHEDA DI CODIFICAZIONE DEI PERCORSI DIDATTICI UD n. 1

Scuola media A. Fiori FORMIGINE (MO) Classe II Insegnanti AA.VV.  
 Titolo UTILIZZO E POTENZIALITA' DELL'INFORMATICA  
 Disciplina INFORMATICA MATEMATICA EDUCAZIONE TECNICA

competenze cognitive (1) contenuti disciplinari	tass.(2)	PROCEDURE DIDATTICHE							valutazione (10) verifica finale
		attività (3)	materiale (4) di lavoro	spazi (5)	org. cl. (6)	misurazione formativa (7)	recupero (8)	tempi (9)	
Analizzare con strumenti diversi (questionario, ricognizione obiettiva, articoli e saggi) gli usi del computer nella società contemporanea e il problema dell'interazione uomo macchina.	3.1.1.1.	Discussione nel gruppo classe per individuare l'utilizzo e le potenzialità dell'informatica nella società.		A	G C			2 ore quindicinali per tutto l'anno scolastico.	
		Elaborazione, da parte dei ragazzi, di un questionario da sottoporre ad operatori di età e settori diversi. (pag. 13)	Questionario	A	G C I				
Presentare sistematicamente le informazioni raccolte utilizzando diagrammi.	3.1.2.1.	Raccolta, analisi dei dati emersi dal questionario e loro rappresentazione grafica con diagrammi.		A	P G I			Controllo dei quaderni di lavoro individuali e della padronanza dei cartelloni collettivi.	
		Visite ad alcuni servizi del terziario (Centrale dei vigili urbani, Uffici Comunali, Banche, Ospedali, Ufficio di collocamento, Segreteria della scuola).	Fotografie Cartelloni Questionario	F	G C				
		Raccolta di articoli da quotidiani e riviste e loro analisi.	Quotidiani Riviste	A	P G				
		Rielaborazione e sintesi delle informazioni.	Cartelloni	A	P G I				

SCHEDA DI CODIFICAZIONE DEI PERCORSI DIDATTICI UD n.2

Scuola media A. Fiori FORMIGINE (MO) Classe II Insegnanti AA.VV.  
Bianca Rosa.

Titolo APPRENDERE UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE LOGO E UTILIZZARLO PER IMPOSTARE SEMPLICI PROGRAMMI  
Disciplina INFORMATICA MATEMATICA EDUCAZIONE TECNICA

competenze cognitive (1) contenuti disciplinari	tass.(2)	PROCEDURE DIDATTICHE							valutazione (10) verifica finale
		attività (3)	materiale (4) di lavoro	spazi (5)	org. cl. (6)	misurazione formativa (7)	recupero (8)	tempi (9)	
Riconoscere la struttura dell'elaboratore nelle sue varie parti	1.1.2.	Letture di un manuale di istruzioni per comprendere quali sono le parti principali dell'elaboratore e il significato di alcune sigle o nomi.	Manuale di istruzioni. Elaboratore	A L	P G I			2 ore quindici per tutto l'anno scola- stico.	
Comprendere e trasformare un procedimento in azioni logiche, descrivendole in modo sintetico e comprensibile.	3.1.2.1.	Risoluzione di problemi aritmetici o concreti con il metodo TOP DOWN e costruzione di grafi ad albero.		A	P G I				
Eseguire i principali comandi LOGO.	1.2.2.	Esercitazioni sul quaderno e a computer sui comandi (pag. 4).	Quadernone Elaboratore	A L	P G I	Autocorrezione dei programmi realizzati con l'uso dell'e- laboratore.			
Applicare i comandi conosciuti per definire ed utilizzare primitive e sottoprocedure.	2.2.2.	Esercitazioni, sul quaderno e a computer, relative a figure geometriche (pagg. 5-6)	Quadernone Elaboratore	A L	P G I				
Realizzare programmi al computer utilizzando primitive e sottoprocedure.	2.2.1.	Immissione nella memoria del computer di sottoprocedure definite, per snellire la soluzione di un problema scomponendolo in sottoproblemi (pagg. 8-9).	Elaboratore	L	P G I				Test: realizzazione di programmi in linguaggio LOGO su figure geometriche, in base a consegne da parte dell'insegnante (da pag. 10 a pag. 12).

Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena:

<https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Utilizzo e potenzialità dell'informatica e apprendimento del linguaggio LOGO

Sottotitolo:

Collocazione: I 16



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)