

Denominazione Scuola: Liceo Scientifico "Nino Cortese" // Titolo Buona Pratica: Baby scienziato VS CoronaVirus					
DATI SCUOLA		Prov.	Istituzione Scolastica	ORDINE DI SCUOLA	
Dirigente scolastico	Daniela Tagliafierro	CASERTA	Statale	Secondaria II grado	
Link istituto	www.liceoscientificocortese.edu.it			Indirizzo per le scuole II grado	Liceo Scientifico
Codice:	CEPS090004			AMB. DI RIFERIMENTO	
<b>DESCRIZIONE ATTIVITÀ</b>			<b>Azione didattica (attività svolta con la classe o gruppi di studenti)</b>		
<p>Cortese VS CoronaVirus è un gioco, decisamente semplice nell'uso, pensato dagli studenti per i bambini, dove un baby scienziato, spostandosi a destra o a sinistra, deve raccogliere i virus per poterli analizzare e trovare il giusto vaccino, coprendosi con mascherine che in base alla tipologia offrono un punteggio maggiore o minore.</p> <p>L'attività ha avuto come finalità quella di acquisire competenze in ambito di pensiero computazionale (saper definire delle variabili, saper utilizzare strutture come selezione ed iterazione, saper gestire gli eventi e corrispondenti risposte ad essi), ma anche competenze trasversali (saper lavorare in gruppo, condividere le conoscenze, utilizzare piattaforme di condivisione).</p> <p>Per la realizzazione abbiamo utilizzato prima la piattaforma mBlock, usata nella prima parte dell'anno scolastico per la parte relativa alla programmazione dei robot mBot, poi è stato necessario trasportare il programma sulla piattaforma Scratch per difficoltà di mBlock nella pubblicazione del progetto finale.</p> <p>Le prime due lezioni, sono state svolte con un brainstorming sulle caratteristiche che il gioco avrebbe dovuto prevedere. Poi si è passati a definire i dati necessari e condividendo i lavori di ogni studente sulla piattaforma Moodle con una cartella condivisa. Nelle lezioni successive si sono affrontati i problemi principali riscontrati in programmazione ed insieme alla classe si è cercata la soluzione migliore e/o più semplice da implementare.</p> <p>Il compito del docente è stato quello di spiegare quali fossero le soluzioni, solo quando il problema si poneva, usando la metodologia del learning by doing.</p> <p>Al termine dell'attività il docente ha sintetizzato le soluzioni proposte dai diversi studenti e mettendo insieme le parti migliori di ogni progetto presentato.</p>			Fascia di età (solo per le azioni didattiche)		14-18 anni
<b>RISULTATI RAGGIUNTI</b>					
La classe ha acquisito elementi di programmazione con una metodologia diversa da quella che avrei utilizzato normalmente, cioè senza fare alcuna lezione frontale classica dove spiegare tutto prima e poi mettersi al lavoro. L'uso del learning by doing ritengo abbia dato i suoi frutti in buona parte della classe perché hanno acquisito le conoscenze ed anche le competenze di base del coding.					
<b>PUNTI DI FORZA</b>			<b>EVENTUALI CRITICITÀ E SUGGERIMENTI</b>		
L'uso del gioco come pretesto per introdurre i concetti di programmazione sarà fondamentale per i prossimi anni in cui la classe dovrà affrontare la programmazione con linguaggi meno "simpatici" ma che possiedono comuni strutture di programmazione. Riteng			Le criticità sono da individuare nel fatto che se alle prime due lezioni dove si trattava di pensare a cosa realizzare l'intera classe ha partecipato attivamente, più lezioni venivano svolte, mancando anche la possibilità di lavorare in gruppo in presenza, sono diminuiti i contributi proposti.		
<b>Link di riferimento per il materiale da utilizzare</b>			<b>Sostenibilità e replicabilità</b>		
<b>Link doc di riferimento</b>			L'esperienza può essere facilmente replicata in altro contesto scolastico simile?	SI	
<b>Link altro materiale</b>			Sono previsti costi per implementare l'attività?	NO	

<b>Link video o social</b>	<a href="https://scratch.mit.edu/projects/389853214">https://scratch.mit.edu/projects/389853214</a>	Sono previsti prerequisiti o competenze specifiche da parte dei docenti?	SI
NOTE		Sono previsti prerequisiti o competenze specifiche da parte degli studenti ?	NO
<b>Competenze specifiche</b>	Pprogrammazione con Scratch		
Gradimento da parte degli studenti nel caso di attività didattica (i valori vanno da "1" per nulla gradito a "10" completamente gradito): « <b>Gradimento_da_parte_degli_studenti_nel_»</b>			