Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Se il computer fossi io

Nome della scuola: ITE G.B: Bodoni
Paese: Parma
Regione: Emilia Romagna
Città: Parma
Link al Video di presentazione: https://youtu.be/_2BmW0ZM3-k
Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Mi chiamo Nicoletta Rossi e sono un'inseg
L'utenza del nostro istituto e' molto eteroge
per una percentuale significativa(in qualche
seconda generazione; molti studenti abitan
composizione pone problemi di omogeneiz
offre la possibilità di «fare la differenza» pe
L'Informatica, apparentemente una materia
ragazzi difficoltà date dalla presenza di un
attore dal ruolo molto particolare, che parla
rigore assoluto cui i ragazzi non sono asso
che saper «smanettare» significhi essere i
falso! L'abitudine ad un dispositivo che risp
dell'operatore, inibisce la capacità di imma
programmare. Per risvegliare la capacità d
schemi, nulla di meglio di uno dei giochi più
stato utilizzato sopratutto nelle classi del tri
stimolare la creatività ed il rigore. Non si tra
rigore permette di realizzare ciò che la crea
costose: per simulare il posizionamento di
ragazzo fuori dall'aula guidi il compagno all
una mattonella e gira destra di 90°; per sim
server realizzare una teleferica fatta con co
immaginare un protocollo di comunicazione
scambiarsi le coordinate del tesoro, una «r
di un programma potrà valorizzare sia gli s
gioco è anche strumento di inclusione e su
come attività creativa ed emotiva, esclude
anche studenti che non amano le materie t

termini di tempo sia come preparazione che come realizzazione in classe, ma ne vale comunque la pena poiché si recupera in termini di coinvolgimento, comprensione e risultati scolastici degli studenti. Inoltre i giochi possono essere riutilizzati e condivisi con i colleghi, risparmiando fatica e migliorando in creatività. Questo metodo di insegnamento ha permesso di ottenere risultati notevoli anche con classi molto difficili o eterogenee; i gruppi classe si sono integrati, spesso sono stati rimotivati studenti disamorati dalla materia, e anche il profitto è stato migliore sia nel breve periodo(voti migliori) che nel lungo(migliore capacità di affrontare argomenti successivi). Concludendo, un gioco «unplugged» in una lezione di Informatica, come ha commentato uno dei miei studenti, è «un mito»!

Allegati:
- Inventiamo un protocollo [1]
- Client server [2]
- Esempio di protocollo unplegged [3]
- Trasmissione Client Server [4]
- Esempio di gioco [5]

Disciplina/e Insegnata:
Informatica

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

Source URL: https://gjc.it/en/content/se-il-computer-fossi-io

Links
[1] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/cha1.png
[2] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/cha2.jpg
[3] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/cha3.png
[4] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/cha4.png
[5] https://gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/gioco.pdf