

## Documentazione attività a.s. 2017/2018

<b>Docente:</b>	<b>PROF. MASSIMO CONFORTI</b>
<b>Titolo:</b>	<b>COME SCALARE UNA MONTAGNA</b>
<b>Destinatari (classe):</b>	<b>1<sup>^</sup> IeFP</b>
<b>Discipline coinvolte:</b>	<b>INFORMATICA E MATEMATICA</b>
<b>Strumenti utilizzati:</b>	<b>COMPUTER, EXCEL, SCRATCH, PADLET</b>
<b>Durata del lavoro:</b>	<b>6 ORE</b>
<b>Lo spazio di scoperta:</b>	Utilizzo di vari strumenti (excel) e applicativi didattici (Scratch, padlet) per “costruire” il pensiero computazionale negli alunni.
<b>Descrizione dell’attività:</b>	Utilizzando Scratch gli alunni dovevano implementare una soluzione per raggiungere la vetta di una montagna scalando il versante a picco (90 gradi) oppure salendo dal versante più agevole (30 gradi).
<b>Coinvolgimento degli studenti:</b>	Solo alcuni (4) alunni si sono dimostrati interessati al lavoro e hanno fatto del loro meglio per portarlo a termine. Considerando la classe, la percentuale di partecipazione è abbastanza alta. Sono emerse soluzioni di fantasia e divergenti. Esperienza nel complesso positiva.