

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 4 - Pianificare e sviluppare istruzioni comprensibili da parte di un sistema informativo, risolvendo specifici problemi

1 - SVILUPPARE ISTRUZIONI PER UN SISTEMA INFORMATICO

Grado di complessità 4

1.4 LIVELLO DIGCOMP 5

Operare attraverso istruzioni per un sistema informatico nella risoluzione di un problema diverso o per svolgere compiti diversi (Livello DigComp 5)

Grado di complessità 3

1.3 LIVELLO DIGCOMP 4

Elencare indicazioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico (Livello DigComp 4)

Grado di complessità 2

1.2 LIVELLO DIGCOMP 3

Elencare indicazioni di routine per un sistema informatico per risolvere problemi di routine o svolgere compiti di routine (Livello DigComp 3)

Grado di complessità 1

1.1 LIVELLO DIGCOMP 1 E 2

Elencare semplici indicazioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice (Livello DigComp 1 e 2)

ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 4

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Personal computer
- Smartphone
- Dispositivi video e audio
- Principali applicazioni (Pacchetto office o open office)
- Strumenti di Open Source per la programmazione
- Linguaggi di programmazione (es. Ruby, Python)
- Editor di testo per la programmazione

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di utilizzo di strumenti di Open Source per la programmazione
- Tecniche di utilizzo di linguaggi di programmazione
- Tecniche di utilizzo degli editor di testo per la programmazione

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Sviluppo di istruzioni per la programmazione di un sistema informatico
- Risoluzione di eventuali semplici problemi di programmazione

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Conoscenza degli strumenti di Open Source per la programmazione
2. Conoscenza dell'utilizzo di linguaggi di programmazione
3. Conoscenza dell'utilizzo degli editor di testo per la programmazione

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: simulazione della creazione di un elenco di istruzione per un sistema informatico
2. Prova prestazionale: simulazione della risoluzione di un debug di un programma
3. Colloquio tecnico di descrizione di alcuni linguaggi e di alcuni strumenti Open source per la programmazione

ADA.QE.01.03 - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

FONTI

DigComp 2.1