

Compiti base e compiti avanzati nelle verifiche di informatica (programmazione)

Visto che la programmazione del calcolatore parte sempre da un problema da risolvere, il differente sviluppo delle abilità logiche può rendere molto difficile, per alcuni ragazzi, la risoluzione dei problemi appena essi si differenziano da quelli conosciuti. Può dunque capitare che anche ragazzi studiosi e motivati possano non capire come risolvere un problema, con conseguenti esiti negativi per quanto riguarda la valutazione. Sono situazioni indubbiamente frustranti.

A volte vengono superate e dunque ciò che era difficile capire nella classe prima diventa più semplice in seconda. A volte rimangono, e dunque bisogna prenderne atto nel decidere il proprio futuro.

Per agevolare i ragazzi con questo tipo di difficoltà, nelle verifiche di informatica spesso verranno dati due tipi di problemi:

- quello **avanzato** è un problema in cui l'alunno dimostra di saper operare anche in ambiti più complessi, collegando le conoscenze più recenti a quelle acquisite precedentemente. Su questi problemi il punteggio a disposizione è più elevato
- quello **base** è un problema centrato, ove possibile, sugli argomenti più recenti e dove vengono evitate elaborazioni complesse. Su questi problemi il punteggio a disposizione è più basso.

Se un alunno non si sente ancora sicuro può scegliere il problema base sapendo però che in sede di valutazione quadrimestrale chi negli ultimi problemi ha scelto il problema base non otterrà un voto finale maggiore di 8.

Come vengono valutate le verifiche di Algoritmi e Programmi avanzata (a) e base (b)

In genere io valuto prima la prova avanzata; se questa non è stata fatta o se vi sono errori tali da dimostrare che non è stata capita, valuto la prova base.

Nei compiti vengono valutate le seguenti voci il cui punteggio è legato alla loro importanza (visto che nella prova base i procedimenti di risoluzione sono più brevi e più semplici, i punteggi sono più bassi):

compito del 04-02-13

<i>obiettivo</i>	<i>che cosa viene valutato</i>	<i>che cosa viene osservato per poter valutare</i>	<i>punteggio p. avanzato</i>	<i>punteggio p. base</i>
dato un problema ne individua la procedura di risoluzione	se è stato capito il problema e compresi tutti i passaggi che servono per risolverlo	il grafo di scomposizione e la procedura in linguaggio di progetto	8	4
realizza il grafo di analisi	se si è capito come realizzare il grafo di scomposizione	solamente se la scomposizione è corretta e i nomi dei dati sono scritti in modo chiaro	1	0,5
sa classificare i dati	se si è capita la classificazione dei dati presenti nel testo di un problema	le sigle collocate nel grafo di scomposizione (dpe, dpi, dpu, dc)	1	0,5
utilizza il linguaggio di progetto	se i nomi dei dati e la sintassi (ciò che si vuole ottenere = ciò che si fa per ottenerlo) sono corretti	la procedura scritta in linguaggio di progetto	2	1
Utilizza il linguaggio BASIC	se gli ordini e la sintassi del linguaggio Basic sono corretti	il programma	6	3
Realizza una comunicazione con operatore e programmatore	se viene curata la comunicazione con l'operatore e il programmatore	solo il programma		

Ogni errore determina la perdita di una parte del punteggio su quella voce. Comunque ogni errore va a carico di una sola delle cinque voci elencate.

Di conseguenza nelle verifiche di informatica/programmazione è insufficiente solo chi non ha capito che cosa si sta facendo; in tutte le altre situazioni si perdono punti ma non si va sotto la sufficienza. Questo serve per non penalizzare troppo chi sbaglia dandogli la possibilità di recuperare facilmente. Infatti si parte dall'idea che voi, avendo scelto questo corso, puntiate ad imparare e a fare il lavoro nel modo migliore.