

Titolo del Laboratorio CODING-Laboratorio di Scratch

Area Digitale

Nome del docente Monica Zambolin

Dovrà essere compilato il questionario on-line per la verifica di fattibilità del corso



In breve	<p><i>Imparare a programmare, programmare per imparare!</i></p> <p>La programmazione a blocchi, o visuale, rappresenta l'approccio più semplice e diretto per iniziare il percorso nel mondo del coding. È il punto di partenza ideale per chi si avvicina alla programmazione senza alcuna esperienza pregressa. Attraverso questa metodologia, è possibile programmare robot utilizzando app e software intuitivi, facili da comprendere e da usare, trasformando l'apprendimento in un gioco. <i>Scratch</i>, in particolare, è un software di coding concepito e sviluppato per la didattica e la progettazione educativa. La sua semplicità, intuitività e il suo aspetto ludico lo rendono uno strumento versatile. A scuola, studenti di diverse età possono impiegare <i>Scratch</i> per creare storie interattive, animazioni e giochi, integrando l'apprendimento in diverse materie. Questo processo favorisce lo sviluppo del pensiero creativo, del ragionamento sistematico e della collaborazione, competenze e capacità fondamentali per ogni individuo nella società odierna.</p>
Attività pratiche	<p>Saranno presentati i modi in cui è possibile utilizzare <i>Scratch</i> nella didattica e per divertirsi nel tempo libero.</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentazione di <i>Scratch 3.0</i>• L'interfaccia e i blocchi di programmazione.• Programmiamo insieme. Creiamo storie, animazioni e videogiochi
Durata del laboratorio	2 ore
Location	Presso la Scuola richiedente
Materiali	PC/MAC/Chromebook, mouse e connessione internet
Target	Studenti e studentesse della scuola primaria e secondaria di 1° Grado
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 4.