

Laboratorio Scratch – Programmazione a blocchi

Area Programmazione e Robotica

Nome docente del laboratorio: Monica Zambolin

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

In breve	<p>Imparare a programmare, programmare per imparare!</p> <p>La programmazione a blocchi, o programmazione visuale, è il modo più semplice e immediato per avvicinarsi al mondo del coding.</p> <p>È il primo passo per imparare a programmare partendo da zero. Con la programmazione a blocchi si possono programmare i robot, grazie ad app e software intuitivi, facili da capire e usare, proprio come un gioco. Scratch è un software di coding ed è uno strumento semplice, intuitivo e divertente nato e sviluppato per la didattica e la progettazione educativa. A scuola, gli studenti di diversa età, possono usare Scratch per creare storie interattive, animazioni e giochi nello studio di molte materie. In questo processo imparano a pensare in modo creativo, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in modo collaborativo sviluppando e affinando capacità e competenze essenziali per chiunque nella società di oggi.</p>
Attività	<p>Sarà presentato e sarà indicato il modo in cui è possibile utilizzare questo strumento nella didattica quotidiana e nelle varie discipline.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di Scratch 3.0 • Presentazione dell'interfaccia • I blocchi di programmazione • Esempi programmazione • Qualche spunto pratico per l'utilizzo a scuola.
Calendario	2 ore
Location	Presso la Scuola richiedente
Materiali	PC/MAC/Chromebook per connessione internet
Target	Studenti e studentesse della scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° Grado
Competenze Chiave Osservabili	<p>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.</p>