

**Agenzie**  
MODI APS

**Ordini scolastici**  
Scuola primaria,  
Scuola secondaria I grado

**Classi**  
Scuola prim. classe IV,  
Scuola prim. classe V,  
Scuola sec. I grado classe I,  
Scuola sec. I grado classe II,  
Scuola sec. I grado classe III

**Anno scolastico**  
2024/25

## 104 - Corri su scratch

### Finalità

Lo scopo dell'itinerario è quello di fornire agli studenti strumenti e competenze utili a realizzare progetti di coding con Scratch, una piattaforma educativa online pensata per avvicinare al mondo dell'informatica e della programmazione i più giovani, consentendo loro di realizzare animazioni e giochi interattivi.

Con questo laboratorio, intendiamo lavorare su diverse competenze digitali come la logica, alla base della programmazione con Scratch, il pensiero computazionale, l'impostazione e l'organizzazione di un progetto complesso e il problem solving (analisi e risoluzione dei problemi).

Competenze che risultano ormai indispensabili in ogni percorso didattico, essendo applicabili ad ogni ambito curriculare. Nelle varie fasi del laboratorio, gli alunni si troveranno di fronte ad un problema che può essere risolto in diversi modi, l'attività gli permetterà di trovare il modo migliore, più semplice e creativo per risolvere il problema.

**L'itinerario si svolge in collaborazione con la Palestra Digitale Makeit Modena**

### Referente

Maria Donzello  
Telefono: 3342494477  
E-mail: [info@associazionemodi.it](mailto:info@associazionemodi.it)

### Modalità di prenotazione

Adesione.  
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

### Caratteristiche

**Titolo:** Laboratorio

**Descrizione:**

L'approccio con la programmazione (coding) si sviluppa creando, con alunne e alunni, un semplice gioco per introdurre gli elementi base del linguaggio Scratch e della sua interfaccia grafica. Il gioco scelto per l'itinerario è una rivisitazione del famoso videogioco "Chrome Dino".

Lo scopo del gioco è controllare un personaggio, che corre in uno scenario in cui compaiono una serie di ostacoli da schivare saltando o restando fermi, e, in questo modo, guadagnare sempre più punti. Nel caso in cui si venga colpiti o si colpisca un ostacolo, si perde e il gioco termina.

Attraverso la realizzazione di questo gioco, gli alunni lavoreranno con istruzioni di movimento, situazioni, messaggi e interazioni. Verranno inoltre introdotti concetti non banali, come coordinate e variabili, coinvolgendo gli alunni in una sfida non semplice, ma che, con la guida dell'esperto, verrà analizzata e risolta nel modo più semplice e logico.

Verrà fornito agli insegnanti il materiale per accedere e registrarsi a Scratch.

**Dove:** A scuola, in laboratorio o aula dotata di PC

**Tempi:** Un incontro di 2 h

**Costo:** Gratuito

**Obbligatoria:** Sì

---