

Scienze e Tecnologia

Competenze digitali

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
2025/26

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.

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

Referente

Maria Donzello
Telefono: 3342494477
E-mail: 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. Lo scopo del gioco è controllare un personaggio, che corre in uno scenario in cui compaiono una serie di ostacoli da schivare per raggiungere la meta.

Attraverso la realizzazione di questo gioco, gli studenti lavoreranno con istruzioni di movimento, situazioni, messaggi e interazioni. Verranno inoltre introdotti concetti non banali, come coordinate e variabili.

La metodologia consiste nell' esplorazione, osservazione attiva, progettazione, cooperazione, ricerca di soluzioni

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

Dove: A scuola, in laboratorio o aula dotata di PC (consigliato l'uso del mouse)

Tempi: Un incontro di 2 h

Costo: Gratuito

Obbligatoria: Sì
