

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
2026/27

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 curricolare.

L'itinerario si svolge in collaborazione con la Palestra Digitale MakeitModena.

Referente

Maria Donzello
Tel.: 334/2494477
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 o una animazione per introdurre gli elementi base del linguaggio Scratch e della sua interfaccia grafica. La scelta della tipologia di progetto da realizzare durante l'incontro varia in base alle conoscenze della classe, optando per una maggiore complessità nel caso in cui gli alunni abbiano già dimestichezza con Scratch. Qualora la classe fosse alle prime armi con la piattaforma verrà realizzato un progetto più semplice adeguato al livello della classe.

Attraverso il laboratorio gli studenti lavoreranno con istruzioni di movimento, aspetto, situazioni, messaggi e interazioni tra i vari elementi del progetto. 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: 2 h

Costo: Gratuito

Obbligatoria: Sì
