

SCRATCH: ROBOTICA E CODING

Coding, introduzione generale, criticità e opportunità. Il coding attraverso il PC, l'esperienza di Scratch 3.0 come piattaforma universale per lo sviluppo di progetti cross-disciplinari.

Introduzione a Scratch 3.0, comandi di base. Sviluppo di primi progetti elementari. Comandi avanzati e sviluppo di progetti complessi. Scratch è integrato nella piattaforma CS First che permette una gestione dei progetti ottimale anche in ottica di classe. Durante il corso sarà possibile approfondire anche questo tipo di piattaforma, molto conosciuta in ambito globale.

Progetti che si possono sviluppare in aula:

- Riciclo a suon di coding, riflessioni su ambiente e raccolta differenziata
- Bullismo e cyberbullismo, impariamo a codificare le parole
- Geo-Coding, coding e geografia
- Piante e impollinatori, scienza e gioco
- A spasso tra le civiltà antiche, gli Egizi

Obiettivi

- Familiarizzare con i concetti fondamentali del coding e le sue applicazioni, analizzando le criticità e le opportunità che offre.
- Acquisire competenze nell'uso della piattaforma Scratch 3.0, inclusi comandi di base e avanzati, per sviluppare progetti cross-disciplinari.
- Esplorare l'integrazione di Scratch 3.0 con la piattaforma CS First, imparando a gestire i progetti in un contesto di classe e migliorare l'esperienza di apprendimento collaborativo.
- Promuovere l'apprendimento interdisciplinare collegando il coding a tematiche di diverse materie scolastiche, come geografia, scienze, storia e lingua italiana.

CALENDARIO

Destinatari

DOCENTI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

Durata

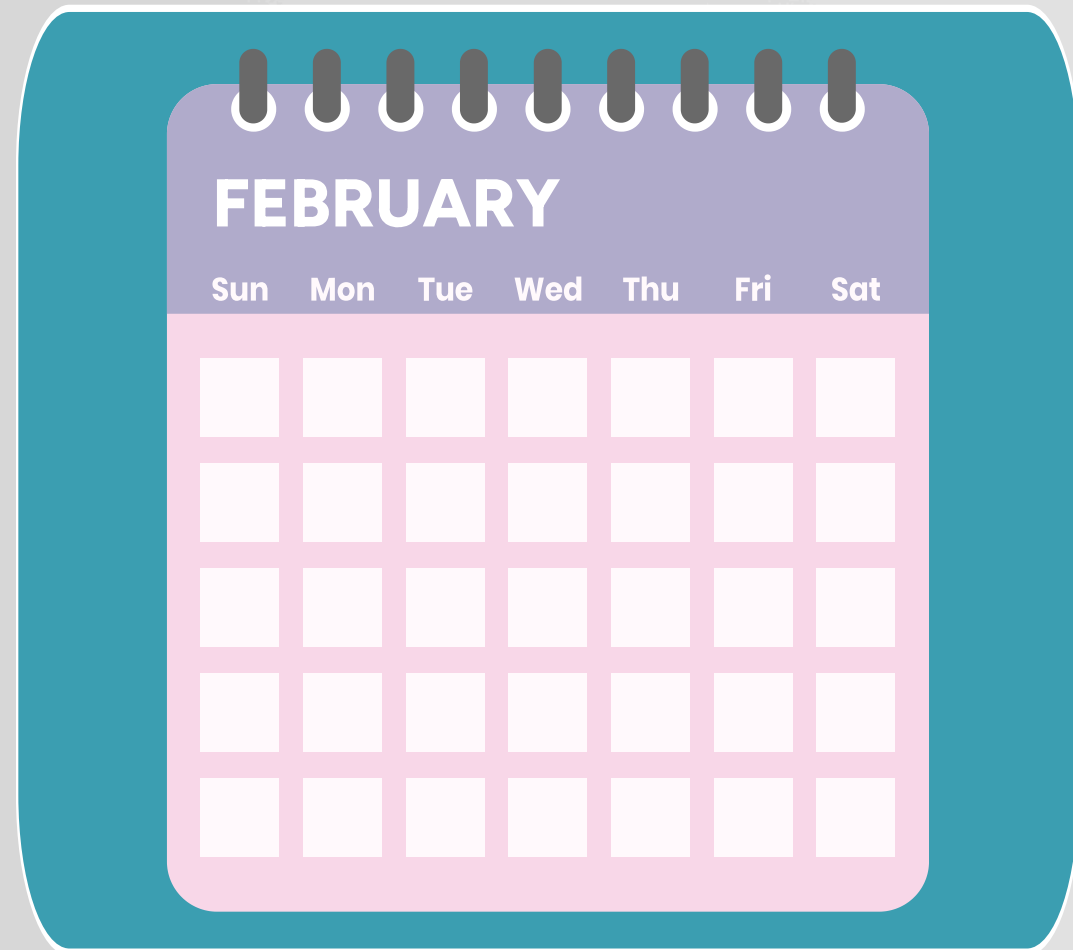
24 ORE



SCRATCH



SCRATCH: ROBOTICA E CODING



11-18-20-25-27 FEBBRAIO

4-6-11 MARZO

Dalle 16.30 alle 19.30