

Programmazione e Robotica

Scratch – Programmazione a blocchi (Teacher)

Pietro Melchioro



| | |
|-------------------|--|
| Abstract | <p>Imparare a programmare, programmare per imparare! La programmazione a blocchi, o programmazione visuale, è il modo più semplice e immediato per avvicinarsi al mondo del coding. 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'uso a scuola. |
| Calendario | 2 ore |
| Location | In presenza presso il Digital Innovation Hub di Vicenza (Via E. Fermi, 134) |
| Materiali | PC/MAC/Chromebook per connessione internet |
| Target | Docenti di ogni ordine e grado |