

CODING IN CLASSE CON SCRATCH

22 Marzo 2016 alle **ore 14.30**

Istituto Comprensivo di Alzano

Via Fratelli Valenti, 6 - Alzano Lombardo (BG)

Stiamo vivendo un presente in cui l'applicazione del computer diventa sempre più pervasiva e, di conseguenza, il software diviene sempre più importante. Per i bambini imparare a programmare fin da piccoli significa prepararsi a muoversi agevolmente in un futuro prossimo che altrimenti li vedrà solo come attori passivi.

Il pensiero computazionale può essere insegnato fin dalla scuola primaria anche attraverso strumenti open-source e gratuiti. La programmazione visuale di Scratch, il software didattico sviluppato dal MIT Media Lab è un ottimo punto di partenza per coinvolgere i bambini attraverso un approccio pratico e motivante.

De Agostini

Cedam Scuola

Cideb

Black Cat

Garzanti Scuola

Ghisetti e Corvi

Marietti Scuola

Liviana

Petrini

Valmartina

Theorema Libri

Programma

14.30 Prima parte

- ▶ Presentazione di Scratch
- ▶ Primi passi con la programmazione visuale: "costruire" il codice
- ▶ Comandi base di Scratch

15.30 Seconda parte

- ▶ Realizzazione di figure geometriche
- ▶ Simulazione di uno strumento musicale: la tastiera diventa un pianoforte
- ▶ Presentazioni multimediali e storytelling
- ▶ Gestire una sessione di Scratch in classe
- ▶ Sviluppo collaborativo: utilizzare la community online di Scratch come risorsa per l'apprendimento.

17.00 Fine lavori

Relatore

Andrea Ferraresso: informatico, CoderDojo Champion (fondatore) Fossò

De Agostini Scuola è un Ente Formatore accreditato per la formazione del personale della Scuola ai sensi della Direttiva Ministeriale n. 90/2003-Prot. n. AOODGPER.6979