



FARE CODING CON SCRATCH

Responsabili progetto: Prof. M. Ciuffreda

Docenti: docenti delle classi prime

Esperti: Mentor del Coderdojo di Ozzano Emilia, associazione no profit per la diffusione del coding

Destinatari: Classi 1^aA, 1^aB, 1^aD, 1^aE della Scuola Secondaria di I grado

Finalità:

- introdurre gli alunni ai concetti di base del coding
- sviluppare il pensiero computazionale
- sviluppare il cooperative learning

Obiettivi:

- saper utilizzare il software Scratch 2
- realizzare un progetto individualmente o in piccolo gruppo

Metodologia:

- Esperti/mentor del Coderdojo di Ozzano Emilia affiancheranno i docenti e le classi in due incontri nel laboratorio di informatica.
- I ragazzi potranno realizzare individualmente o in piccolo gruppo un progetto.