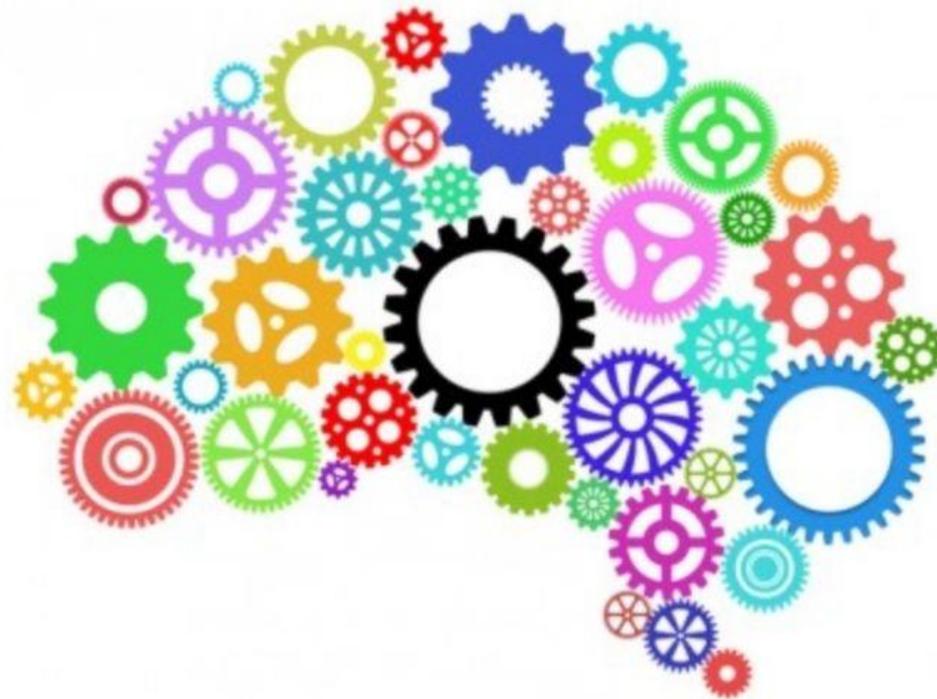


ImpariAMO il

coding



Referente di progetto: prof.ssa Nadia Gardina

IL PROGETTO IN SINTESI

SCOPO

Avvicinare gli studenti ai principi della programmazione informatica, attraverso l'ambiente di programmazione gratuito SCRATCH che utilizza un linguaggio costituito da blocchi di codice visivi



DESTINATARI

Gruppo misto di alunni:
15 alunni provenienti dalla Classe 1°A e 2°A della SSIG «Virgilio» di Costa



OBIETTIVI DI PROCESSO

- Sviluppare le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.
- Pensare in maniera algoritmica.
- Riuscire a scomporre un problema complesso in diverse parti.
- Diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Trovare strategie per acquisire nuove competenze



RISULTATI

I ragazzi hanno imparato a:

- Comporre e utilizzare semplici blocchi di codice.
- Fruire in autonomia dell'ambiente di programmazione Scratch



ATTIVITÀ

- Proiezione di immagini, foto, filmati e animazioni relative all'uso di Scratch.
- Esercitazioni guidate e in libera esplorazione del programma
- Ideazione ed elaborazione di progetti con Scratch.

ARTICOLAZIONE DELLE LEZIONI



Introduzione al pensiero computazionale (dall'algoritmo al coding, i diagrammi a blocchi); conoscere il programma Scratch - interfaccia grafica – barre dei menu e degli strumenti – area dello stage – gli sprite (gli script degli sprite- i costumi – esportare uno sprite – sfondi e sprite personalizzati); attività di sperimentazione

LEZIONE 1



Conoscenza e utilizzo di altri blocchi di Scratch (aspetto – suono – penna – sensori - operatori); attività di sperimentazione

LEZIONE 2



Conoscenza e utilizzo di altri blocchi di Scratch (variabili - liste); interazione tra sprite; attività di sperimentazione

LEZIONE 3



Ideazione e progettazione di una propria attività (individuale o di piccolo gruppo)

LEZIONE 4



Ultimazione dei progetti e condivisione al gruppo di partecipanti

LEZIONE 5

Alcuni lavori della giornata

RAGAZZI ALL'OPERA! (EVIDENZE)



Vittoria



Emma

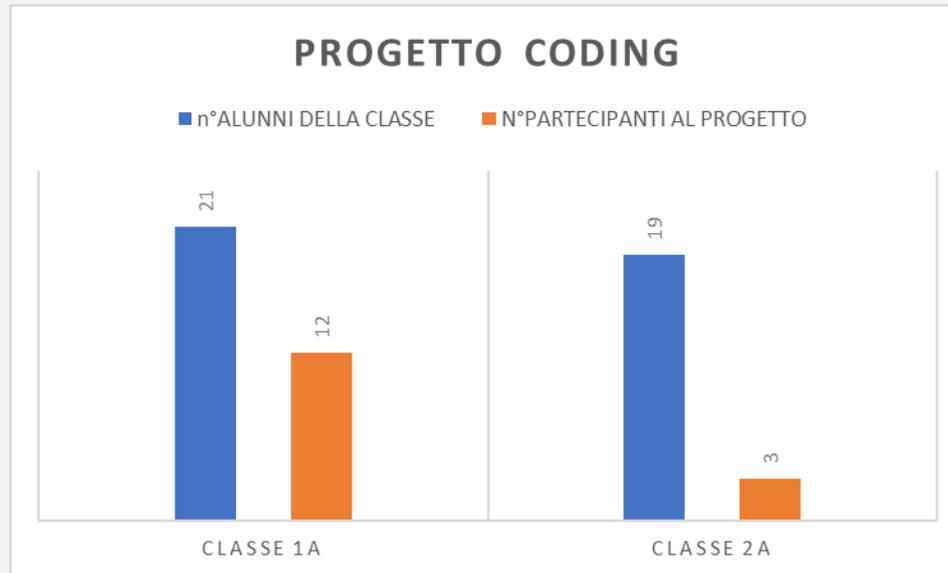


Maria Vittoria



CONCLUSIONI (ESITI)

Il progetto ha conseguito un'ampia partecipazione, specie tra i ragazzi di classe prima, nonché un elevato gradimento, comunicato verbalmente in varie circostanze dai partecipanti.



Lo svolgimento del progetto è stato occasione di:

- arricchimento formativo, apprendimento di linguaggi tecnico-specialistici, acquisizione di abilità di codifica e decodifica di messaggi informativi;
- sperimentare la pratica «dell'imparare a imparare»
- sperimentazione di metodologie di lavoro innovative;
- miglioramento delle capacità di lavorare in sinergia, mettendo a disposizione le proprie capacità specifiche per un fine comune;
- rinnovata socialità (dato il gruppo misto)

