

Titolo del progetto: Programmare con Scratch

Contesto di riferimento: classi seconde della scuola secondaria di 1° grado

- Obiettivi:*
- introdurre i ragazzi al pensiero computazionale
 - avviare alla programmazione
 - essere in grado di realizzare semplici animazioni
 - videogiochi
 - musica e arte
 - storie interattive

Caratteristiche dei destinatari:

I ragazzi di seconda hanno conoscenze e competenze adeguate per lavorare con Scratch in quanto è un programma del Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del MIT (Massachusetts Institute of Technology) ed è progetto specifico per la fascia di età 8 - 16 anni, ma è usato da persone di tutte le età.

Azioni specifiche da realizzare:

programmare e realizzare tramite PC gli obiettivi prefissati

Metodologia adottata:

dopo aver dato le indicazioni generali sul linguaggio di programmazione grafico di Scratch, viene fissato un primo semplice progetto che i ragazzi devono affrontare autonomamente coordinati dal docente ed avere poi un confronto a fine lavoro. Negli incontri successivi i temi saranno progressivamente più impegnativi

Carattere innovativo del progetto:

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale in tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi.

Risultati attesi:

far raggiungere ai ragazzi l'autonomia nel realizzare lavori con Scratch.