

Linea 03	Programmo anch'io
Discipline	Informatica
Destinatari	Scuole secondarie di 1° grado e classi del 1° biennio delle scuole secondarie 2° grado
Finalità	Introduzione ai concetti di programmazione con l'utilizzo di Scratch (la programmazione per gioco che, con l'aspetto ludico, esercita alla logica, al ragionamento e al problem solving). Avvio alla programmazione senza dover spiegare troppi concetti teorici. L'obiettivo è di accrescere nei ragazzi la curiosità per le attività svolte e la motivazione per provarci anche da soli una volta terminati gli interventi in classe.
N° studenti	2.500
Tipo intervento	Laboratori di avvio alla programmazione con lo sviluppo di applicazioni ludico-educative (screen saver, labirinto, gioco dell'alimentazione/Pacman, gioco del Ping Pong, calcolatrice, ecc.), differenziate in base al livello istruzione; con un totale 6 ore per classe è possibile fornire agli studenti elementi utili per la produzione di semplici applicazioni
Materiale didattico	Guida per docenti e per studenti
Novità 2017/18	Rafforzamento offerta formativa con 2 interventi di 3 ore ciascuno per ogni classe (in precedenza 1 intervento di 3 ore per classe).
Numero di classi	3 oppure 6 classi per istituto
Partner	Associazione "Dschola – Le scuole per le scuole" Sito: www.associazionedschola.it Mail: info@associazionedschola.it Telefono: 333-4252106 (Prof. Barbero – pomeriggio)