

Linea 2	Programmo e Invento
Discipline	Informatica
Destinatari	Scuole secondarie di 1° grado e classi del 1° biennio delle scuole secondarie di 2° grado
Finalità	Per gli studenti della sec. di 1° grado: sviluppo di applicazioni ludico/educative per introdurre rudimenti di programmazione con l'utilizzo di Scratch. Per gli studenti della sec. di 2° grado: realizzazione di applicazioni su dispositivi mobili con l'utilizzo di App Inventor, finalizzata a: *introdurre rudimenti di programmazione di app per dispositivi mobili; *focalizzare l'attenzione sull'uso consapevole della rete; *far acquisire familiarità con strumenti di programmazione utili in futuri contesti lavorativi.
n° studenti	2.340
Metodologia	Attività laboratoriali, in presenza, di tipo learning by doing (6 ore per classe)
Tipo di intervento	Laboratori di introduzione alla programmazione e al pensiero computazionale con lo sviluppo di applicazioni ludico-educative con Scratch (screen saver, animazioni, giochi di vario tipo, esercitazioni legate alle discipline studiate, ecc..), differenziate in base al livello di istruzione. Laboratori per la realizzazione di app per dispositivi mobili partendo dal disegno della veste grafica per poi passare allo sviluppo del codice con App Inventor, sino ad arrivare alla sua installazione.
Materiale didattico	Guida, in formato digitale, per studenti aggiornata alla nuova versione 3.0 di Scratch. Guida, in formato digitale, per studenti per il linguaggio App Inventor.
Novità 2023/2024	Nessuna
Modalità di iscrizione: numero di classi per istituto	Minimo 3 classi e massimo 6 classi per ogni istituto
Partner	Associazione "Dschola - Le scuole per le scuole" Sito: www.associazionedschola.it Mail: info@associazionedschola.it Telefono: 333-4252106 (Prof. Barbero Alberto - pomeriggio)