

Linea 03
PROGRAMMO E I NVENTO
Discipline

Informatica

Destinatari

Scuole secondarie di 1° grado e classi del 1° biennio delle scuole secondarie di 2° grado

Finalità

Secondaria di 1° grado: sviluppo di applicazioni ludico/educative con Scratch per introdurre i primi rudimenti di programmazione.
Secondaria di 2° grado: realizzazione di applicazioni su dispositivi mobili con l'utilizzo di App Inventor, focalizzando l'attenzione sull'utilizzo consapevole della rete e dei social network e acquisendo familiarità con strumenti di programmazione utili in un futuro contesto lavorativo.

n° studenti

2.340

Metodologia

Se in modalità in presenza con attività laboratoriali di tipo learning by doing (6 ore per classe).
Se in modalità online con attività di didattica a distanza (6 ore per classe) e videoregistrazioni per poter autonomamente approfondire i concetti e le esercitazioni realizzate con i formatori dell'Associazione Dschola.

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 legati 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 per studenti aggiornata alla nuova versione 3.0 di Scratch .
Guida per studenti per il linguaggio App Inventor.

Novità 2022/2023

Nessuna

**Modalità di iscrizione:
numero di classi per
istituto**

Minimo 3 e massimo 6 classi

Partner

Associazione Dschola – Le scuole per le scuole
Sito: www.associazionedschola.it Mail: info@associazionedschola.it
Telefono: 333-4252106 (Prof. Barbero Alberto – pomeriggio)