

LINEA 18

PROGRAMMO E INVENTO CON L'I.A.

ambito disciplinare:

INFORMATICA

destinatari:

Scuole Primarie

Scuole Secondarie
Secondarie di I grado e classi 1 e 2
della Secondarie di II grado

Primarie e Secondarie

FINALITÀ:

Introduzione ai concetti di base della programmazione finalizzati allo sviluppo di applicazioni ludico-educative, dal disegno della veste grafica allo sviluppo del codice con Scratch e App Inventor. Illustrazione delle fasi per la realizzazione di applicazioni che utilizzino Machine Learning for Kids, introducendo i concetti di base sul tema dell'Intelligenza Artificiale.

NUMERO DI STUDENTI: 3.000

METODOLOGIA DIDATTICA E TIPO DI INTERVENTO:

Per tutte le classi iscritte: attività laboratoriali, in presenza, di tipo learning by doing (6 ore per classe).

MATERIALE DIDATTICO:

Guida digitale per Scratch vers. 3.0; Guida digitale per App Inventor; Guida digitale sul tema dell'I.A.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE:

Min 3 classi (ca. 60 stud.), max 6 classi (ca. 120 stud.)

ENTE PROMOTORE: Associazione Dschola, le scuole per le scuole

CONTATTI REFERENTE PER LE SCUOLE: mail: alberto.barbero@vallauri.edu
telefono: 333 - 4252106 (Prof. Barbero Alberto - pomeriggio)