



Cerca:  >>

- Home
- Scheda di Iscrizione
- Scuola dell'infanzia
- Scuola primaria
- Scuola secondaria di I grado
- Scuola secondaria di II grado
- Educazione Digitale e Scienze
- Legalità
- Intercultura e Mondialità
- Benessere e Stili di vita
- Arti, Cultura e Storia
- Ambiente ed Ecologia

**COS'E' SCRATCH?INTRODUZIONE AD UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE VISUALE**

**Titolo dell'attività:** Cos'è Scratch? Introduzione ad un linguaggio di programmazione visuale

**L'attività è gratuita e a disponibilità limitata**

**Destinatari:** Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

**Classi:** quarte e quinte della Scuola Primaria e tutte le classi delle Scuole Secondarie

**Numero massimo di alunni a incontro:** gruppo classe o due classi accorpate

**Numero di incontri e durata:** un incontro della durata di due ore

**Dove:** in classe

**Descrizione dell'attività:** L'ambiente "Scratch" è un progetto sviluppato dal MIT a partire dal 2003, utilizzato in tutto il mondo da milioni di ragazzi dai 6-7 anni in su. È un linguaggio di programmazione gratuito con un approccio orientato agli oggetti che consente di elaborare storie interattive, giochi, animazioni, arte e musica, permettendo inoltre di condividere i progetti con altri utenti del web. È caratterizzato da una programmazione con blocchi grafici di costruzione "a incastro" creati per adattarsi l'un l'altro solo se inseriti in una corretta successione, così evitando inesattezze nella sintassi

Seymour Papert, matematico, informatico e pedagogista (MIT), sostiene che la mente umana per poter imparare bene ha bisogno di creare manufatti, ovvero rappresentazioni reali del mondo con cui interagisce: il computer, sempre secondo Papert, è un ottimo strumento didattico poiché, grazie alla programmazione, può creare questi manufatti

**Obiettivi:** L'incontro si prefigge di presentare le molte, entusiasmanti possibilità dell'ambiente di programmazione Scratch. Vengono mostrate le principali funzionalità ed alcuni esempi di programmi già realizzati, evidenziandone le modalità di coding. Se il tempo lo consente e se la platea si dimostra interessata, al termine viene anche realizzato "da zero" un primo videogioco – semplice ma funzionante – e così i ragazzi si rendono conto di poter diventare produttori di tecnologia (e non soggetti passivi, banali "fruitori" di qualcosa realizzato da altri)

**Note:** È necessaria la presenza di un videoproiettore o di una LIM; se non disponibile, il relatore provvederà ad utilizzare un proprio videoproiettore portatile. Seppure non indispensabile, potrebbe essere indicato l'utilizzo di una linea veloce per connessione Internet (se non disponibile e se necessario, il relatore provvederà ad utilizzare un proprio dispositivo portatile di connessione)

**Attività ideata e realizzata da:** Il Focolare ONLUS

**Per approfondimenti:** [www.il-focolare.org](http://www.il-focolare.org) e [www.castrovinci.it/mec](http://www.castrovinci.it/mec)