

PROGRAMMA CORSO “CODING”

Modulo 1:

1. Presentazione degli obiettivi e dei moduli del Corso.
2. questionario su bisogni e aspettative
3. Introduzione al coding e analisi dei suoi contesti di applicazione.
4. Presentazione della piattaforma code.org
5. Pianificazione e realizzazione di attività su code.org

Modulo 2:

1. Attività “unplugged” sulle basi del coding
2. Pianificazione e realizzazione di attività di coding “unplugged”
3. “giochi” programmabili per scuola infanzia, primaria, secondaria1°

Modulo 3:

1. Conoscere l’ambiente di programmazione Scratch junior (interfaccia, sprite, area dei blocchi)
2. Pianificazione e realizzazione di attività di coding
3. Scottie go

Modulo 4:

1. Conoscere l’ambiente di programmazione Scratch (interfaccia, sprite, area dei blocchi)
2. Pianificazione e realizzazione di attività di coding

Modulo 5:

1. Conoscere l’ambiente di programmazione Scratch (interfaccia, sprite, area dei blocchi)
2. Pianificazione e realizzazione di attività di coding in relazione alle aree disciplinari