Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)



## Paese, Città/Regione

**Paese:** Italy
**Città:** Roma/Lazio

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:** Liceo Democrito
**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:** Public Institution
**Specify:** Fondo di Istituto

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
**Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso**

## Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Apprendimento attivo e sviluppo delle abilità di coding

**Project Summary (max. 2000 characters):**

Lo sviluppo delle capacità di coding è una parte propedeutica e fondante per tutte le attività del laboratorio di robotica.
Il progetto prevede la somministrazione delle basi di programmazione utilizzando come approccio iniziale, durante il primo trimestre dell'a.s., la piattaforma di sviluppo grafico Scratch. Grazie a queste basi, gli studenti saranno in grado di passare agevolmente nel trimestre successivo alla programmazione con editor di testo.

Agli studenti viene chiesto di mettersi alla prova nel progettare e realizzare in autonomia videogiochi educativi rivolti a coetanei, che utilizzino i costrutti e le strutture logiche apprese. Questa sfida ha il triplice scopo di stimolare le capacità di coding, di motivare gli studenti nel produrre materiali didattici che verranno utilizzati dai compagni di classe e anche di ripensare alle materie di studio in modo attivo e consapevole.

Il progetto di informatizzazione di base con Scratch è condotto e coordinato dalla prof.ssa D. Falciai.

## Da quando è funzionante il vostro progetto?

2012-09-29 22:00:00

## Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo è la diffusione delle competenze di coding utilizzando come primo approccio una piattaforma grafica intuitiva ed accattivante e proponendo attività stimolanti in particolare per studenti del biennio del Liceo, come ad esempio la realizzazione di videogiochi educativi da sottoporre ai compagni di classe. Questo tipo di approccio potrebbe essere esteso con successo anche agli studenti delle scuole medie.
Le attività si svolgono in aula di informatica della scuola una volta a settimana, ma gli studenti sono invitati a proseguire il lavoro durante la settimana casa lavorando sul proprio pc.

## Risultati

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Nell'a.s. 2
Promessi
Torino. Il
dell'alunn

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Il numero
numero d
postazion
portando

## Sostenibilità

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:** Da 1 a 3 anni
**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:** Meno di 10.000 Euro
**What is the source of funding for your project?:** Altro
**Il progetto è economicamente autosufficiente?:** No
**Since when?:** 2015-07-30 22:00:00

## Trasferibilità

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:** No
**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

E’ auspicabile che le attività di sviluppo di contenuti digitali vengano sempre più incoraggiate in ogni disciplina come attività pratica curriculare a sostegno di un apprendimento attivo. Chiunque vorrà proporre a propri studenti il progetto di coding con Scratch, rimarrà stupito dalla facilità con cui i giovani riescono ad apprendere le basi e a diventare in breve tempo autosufficienti, mettendo eventualmente in difficoltà l’insegnante stesso per la rapidità di sviluppo e la complessità raggiunta. Mai come in questo caso si comprende pienamente quale sia il ruolo del docente dei nativi digitali, quello di indirizzare e creare opportunità di apprendimento.

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:** Sì

## Informazioni aggiuntive

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** PC obsoleti dell'aula di informatica; ancora in attesa d
**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Riuscire a trasformare i giochi sviluppati con Scrato
esperto informatico che suggerisca il modo più sen

liceo [1] scratch [2] videogiochi didattici [3] informatica [4]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

---

**URL di origine:** https://www.gjc.it/progetti/videogiochi-educativi-con-scratch

**Collegamenti**
[1] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/liceo
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scratch
[3] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/videogiochi-didattici
[4] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/informatica