



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Videogiochi educativi con Scratch

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 personali.

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. 2014/15 uno studente di seconda del Liceo scientifico ha sviluppato videogioco sui Promessi Sposi che si è classificato al secondo posto durante lo Scratch Festival Day a Torino. Il software è stato molto apprezzato tra l'altro anche dall'insegnante di Lettere dell'alunno oltre che dai compagni.

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

Il numero di studenti che frequenta settimanalmente il laboratorio pomeridiano è limitato dal numero di postazioni funzionanti dell'aula di informatica, quindi una ventina (2 studenti a postazione); i prodotti sviluppati vengono presentati da ciascun alunno alla propria classe portando a circa 150 il numero di studenti che utilizzano almeno una volta il software.

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 di soluzioni per il prossimo a.s.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Riuscire a trasformare i giochi sviluppati con Scratch in app per smartphone; servirebbe un esperto informatico che suggerisca il modo più semplice per farlo fare agli studenti.

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: <http://2017.gjc.it/it/progetti/videogiochi-educativi-con-scratch>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/liceo>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/scratch>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/videogiochi-didattici>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/informatica>