



Imparare programmando: creatività e logica con Scratch nella didattica

Destinatari

Docenti della scuola primaria (classi III, IV e V) e secondaria di I grado.
Non sono richieste competenze pregresse in coding o informatica.

Durata e modalità

10–20 ore

A distanza con incontri online sincroni.

Obiettivi

- Introdurre il pensiero computazionale in modo accessibile e motivante.
- Usare Scratch per progettare attività didattiche interattive.
- Collegare coding e curriculum in ottica interdisciplinare.
- Promuovere creatività, problem solving e collaborazione.
- Favorire inclusione e personalizzazione degli apprendimenti.

Approccio pedagogico

- Didattica attiva e inclusiva
- Apprendimento per scoperta e per progetti
- Valorizzazione della creatività digitale
- Integrazione delle tecnologie in ottica curricolare
- Costruzione di competenze trasversali e digitali

Contenuti

- Concetti base della programmazione a blocchi e algoritmica.
- Interfaccia e funzionalità di Scratch.
- Costruzione di storie interattive, quiz, giochi e simulazioni.

- Strategie didattiche per introdurre Scratch in aula.
- Progettazione guidata di UDA con Scratch.

Attività replicabili

- Creazione di storie animate su temi disciplinari.
- Costruzione di quiz autocorrettivi con punteggio.
- Giochi educativi su logica, scienze o storia.
- Progetti interdisciplinari con arte, musica, geometria.
- Attività inclusive con elementi visivi, audio e interazione.

Tutte le attività sono pensate per un uso guidato in aula con i tuoi studenti.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti