

Coding con Scratch e robotica

Fare coding con Scratch è semplice e divertente. Scratch è un semplice ambiente di programmazione che utilizza un linguaggio di tipo grafico e visuale, a blocchi. E' un linguaggio che consente a chiunque, anche a chi non ha mai programmato, di creare, in maniera semplice ed intuitiva, delle storie interattive, dei semplici giochi e delle animazioni. Ma Scratch può essere usato per introdurre i principi della robotica e/o per affiancare le attività pratiche con i robot ed esercitarsi a programmare. Dare una sequenza di istruzioni ad un piccolo automa è infatti identico, sia che l'automata (esecutore) sia uno "sprite" (figura programmabile di Scratch) o un piccolo robot costruito in classe. L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare le studentesse e gli studenti al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Le attività del corso, che serviranno ad apprendere la programmazione a blocchi di Scratch, saranno dunque di tipo pratico/sperimentale: gli studenti, lavorando anche in gruppo, dovranno mettere in pratica le conoscenze acquisite e saranno invitati a risolvere compiti che implicano pensiero logico con l'ausilio dei robot virtuali (sprite) e robot che impareranno via a via a costruire con schemi di montaggio.

Il corso, gratuito, è organizzato in 12 lezioni, il giovedì dalle 14,30 fino alle 17,00, secondo il calendario allegato.

Tutti gli studenti potranno partecipare ma si darà priorità a chi frequenta le classi terze, poi seconde ed infine prime.

Numero massimo di partecipanti 25.

Non potranno partecipare gli studenti impegnati in altri corsi pomeridiani che si svolgeranno in contemporanea con questo corso.

I genitori che aderiscono al progetto dovranno garantire la presenza dei figli a tutte le lezioni programmate. Le assenze sono consentite solo per motivi di salute.

Le iscrizioni possono essere inviate, **entro sabato 13/11/2021**, esclusivamente attraverso questo link: <http://shorturl.at/dpE03>

Per chiarimenti è possibile rivolgersi presso la scuola media al prof. Nespoli responsabile del progetto contattandolo tramite mail: mario.nespoli@icpiola.edu.it

1	25 Novembre
2	2 Dicembre
3	9 Dicembre
4	16 Dicembre
5	13 Gennaio

6	20 Gennaio
7	27 Gennaio
8	10 Febbraio
9	17 Febbraio
10	24 Febbraio
11	3 Marzo
12	10 Marzo

Prof. Mario Nespoli
(animatore digitale)