Titolo del progetto
CODING: “UN PENSIERO INNOVATIVO”

Responsabile del progetto
prof.: M. MELONI

Sintesi del progetto
Utilizzare software informatici per conoscere in modo diverso e giocoso la programmazione. Insegnare ai ragazzi alcuni elementi per la programmazione: alla fine della scuola i ragazzi dovrebbero essere in grado, non di usare un computer ma di produrre piccoli programmi come videogiochi o brevi sequenze.

A) Obiettivi generali
Si ricerca di ampliare il curriculum personale dei fruitori del progetto con l’utilizzo di *software* che permettono di entrare nel merito e nella logica della programmazione e informatica con l’ausilio della programmazioni base, entrando nelle metodologie dell’informatica e degli apparati tecnologici in genere, il tutto al fine di poter ottenere un arricchimento professionale, stimolando e formando il fruitore degli apparati informatici/tecnologici ad una maggior cognizione logica/funzionale degli stessi cercando di poter sfruttare le maggiori potenzialità rispetto al loro utilizzo quotidiano/comune.

B) Destinatari
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado che in questo periodo di vita scolastica riescono a mostrare grande interesse per tutto ciò che riguarda l‘ambito informatico/tecnologico**.**

C) Attività principali
Verranno sviluppate attività di laboratorio informatico legato principalmente alla programmazione informatica con l’utilizzo di *software* adeguati, quali *Scratch*, legata strettamente al pensiero computazionale.

D) Tempi di attivazione
Gennaio – Giugno

E) Risultati attesi
Avviare i discenti verso approcci informatici come forma di gioco: imparare (giocando) i concetti base di informatica e del pensiero computazionale.

F) Modalità di verifica
Capacità di elaborare piccole programmazione con il linguaggio del *Coding* attraverso l’utilizzo di *software* appropriati realizzando un prodotto con contenuti minimi, ma funzionale come per esempio un video gioco, gioco di logica/società.

G) Modalità di documentazione
Rilascio di attestano di partecipazione al corso.

H) Risorse necessarie (Materiale didattico, luoghi ecc.)
Per effettuare il corso in oggetto si necessiterà di aula informatica con computer per partecipante, con connessione *on-line*.

I) Risorse professionali

Per l'espletamento del corso sono necessari: una figura professionale di ambito informatico quale programmatore o equipollente ed un tutor per la fase di coordinamento.

J) Costo indicativo - Badget spesa.

Euro 400,00 legate all' utilizzazione dell'aula informatica.