

VIDEOGIOCANDO CON SCRATCH



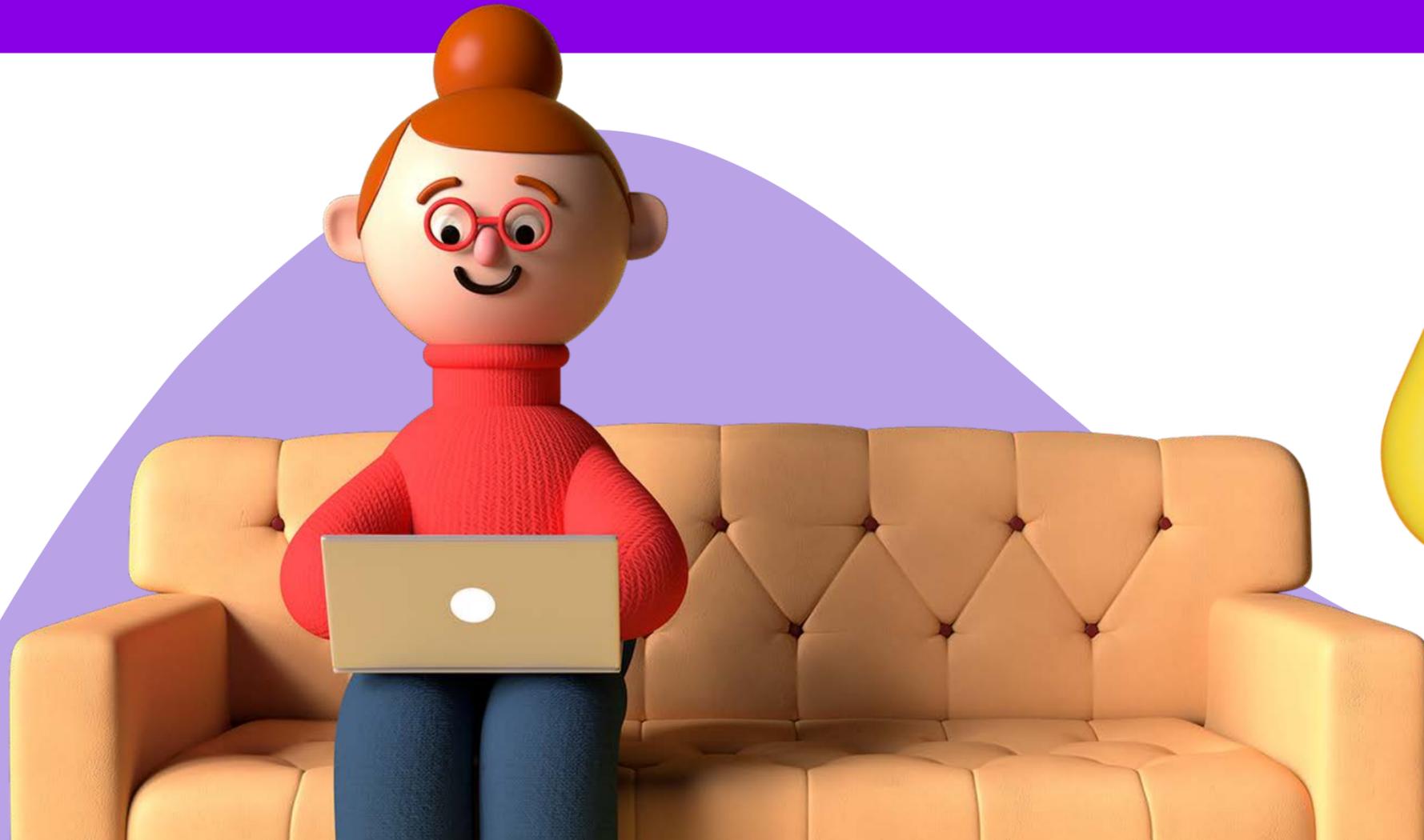
Daniela Troia
Insegnante Scuola Primaria
1° C.D. "G. Marconi"
Casamassima

INTRODUZIONE



- **Azione #17 PNSD**
- **Nuovi Scenari 2018**
- **Competenze chiave**
- **DigicompEdu**

PROBLEMA



CODING

PENSIERO

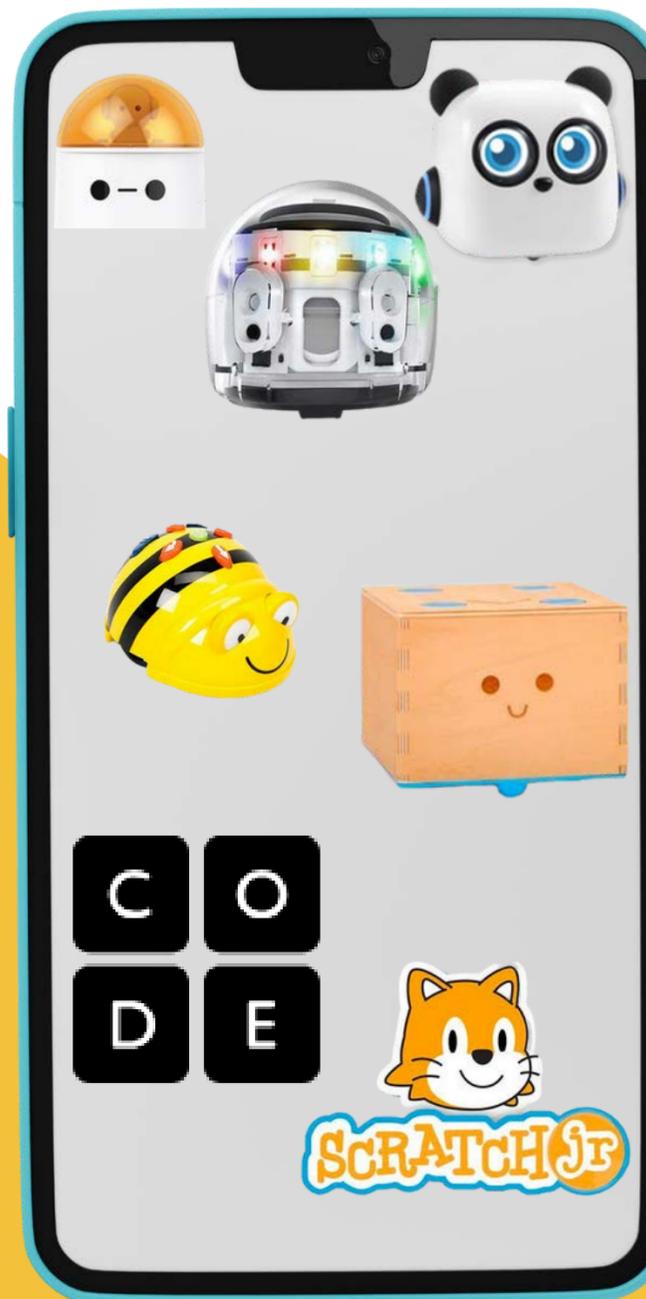
COMPUTAZIONALE

TECNOLOGIA

INFORMATICA

DIGITALE

CONTESTO



- **40 ALUNNI
CLASSE TERZA**
- **PREGRESSE
ESPERIENZE DI
CODING
UNPLUGGED E IN
DIGITALE**

ARGOMENTO

IL MARE

Luce

SALINITA'



VITA

SALVAGUARDIA



ASPETTI PEDAGOGICI E METODOLOGICI

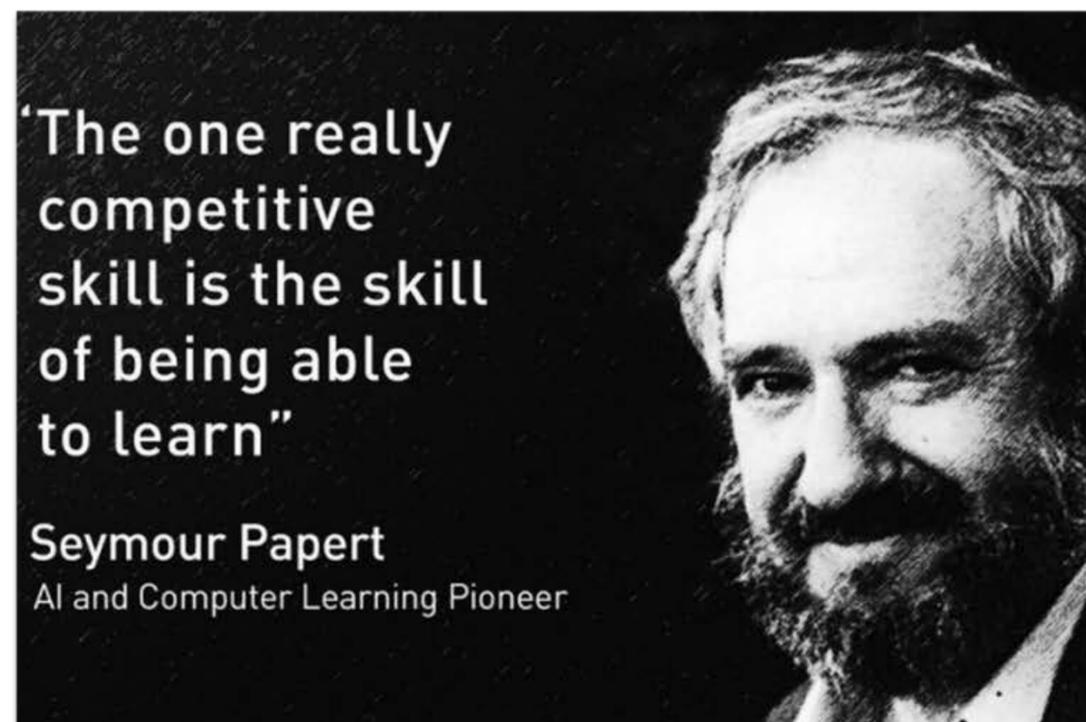
» **COSTRUZIONISMO**

» **4P**

» **SPIRALE
DELL' APPRENDIMENTO CREATIVO**



ASPETTI PEDAGOGICI E METODOLOGICI



«si apprende meglio quando si è coinvolti nella
COSTRUZIONE
di un artefatto, fisico o cognitivo, significativo per chi
apprende»

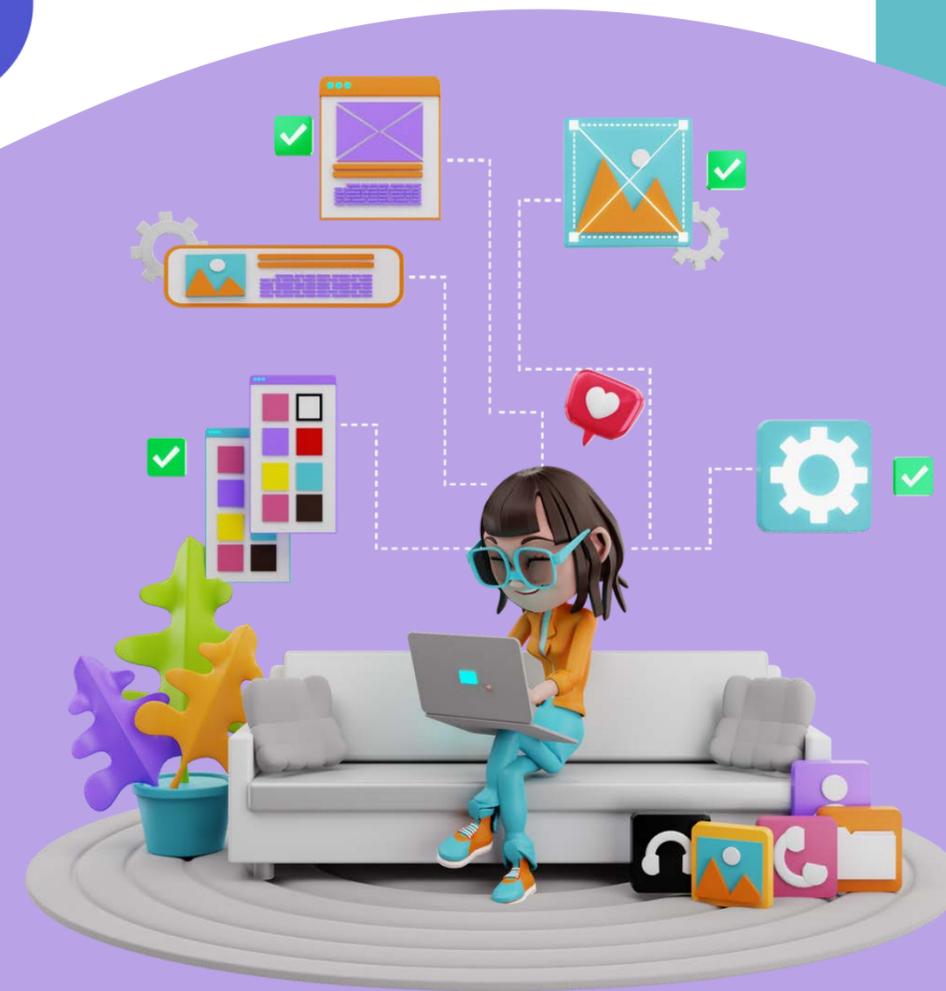


AMBIENTE DI APPRENDIMENTO



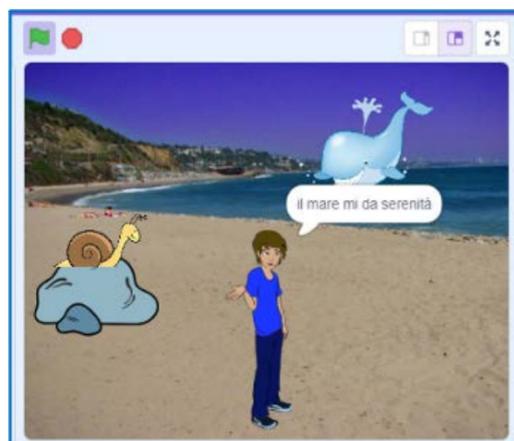
**CLASSI
VIRTUALI**

**BREAK OUT
ROOMS**





PERCORSO



#01

storytelling
su MARE
ED
EMOZIONI.

#02

videogioco
sulla
SALINITA'
DEL MARE

#03

quiz su LUCE
E VITA NEL
MARE

#04

videogioco
multiplayer su
LA
SALVAGUARDIA
DEL MARE.

STORYTELLING



#01

storytelling
su MARE
ED
EMOZIONI.



IO e IL MARE

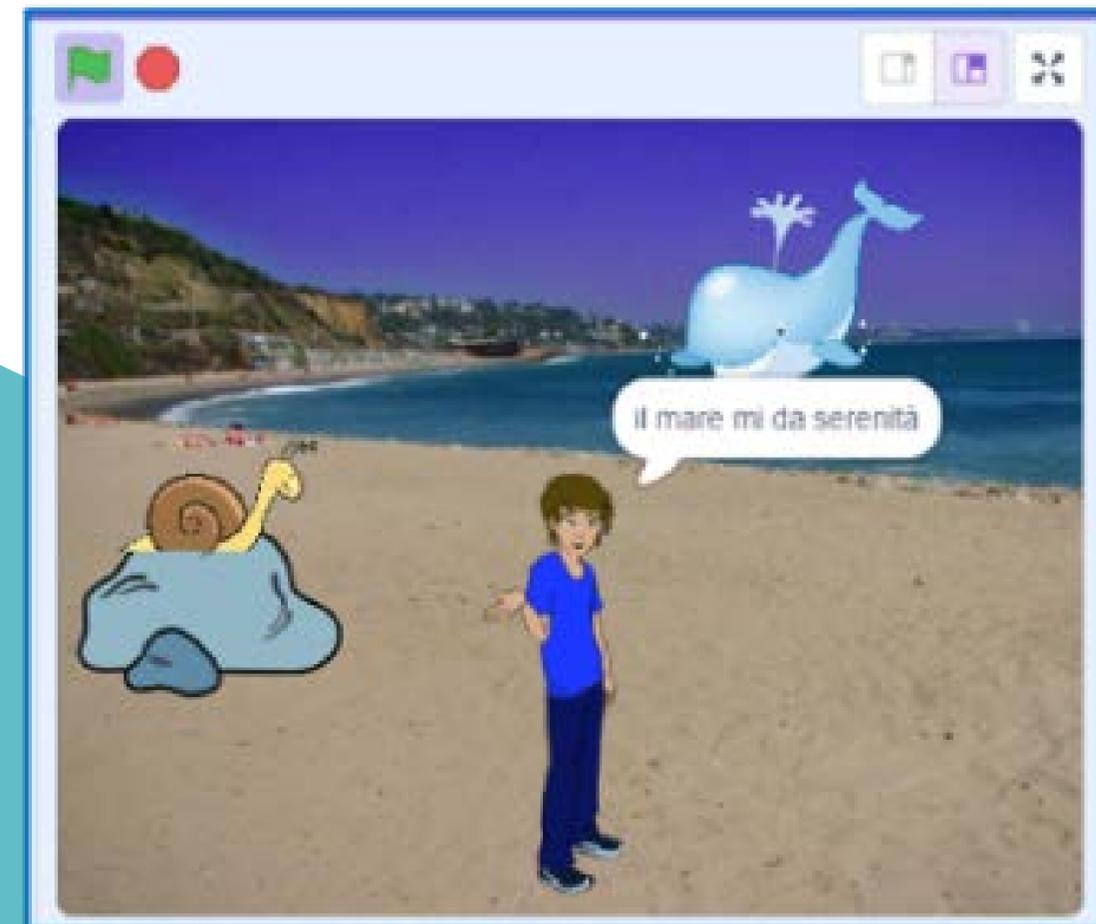
STORYTELLING



#01

SFIDA
BREVE VIDEO IN CUI TI
RACCONTI AL MARE...

eventi
ISTRUZIONI



VIDEOGIOCO



#02

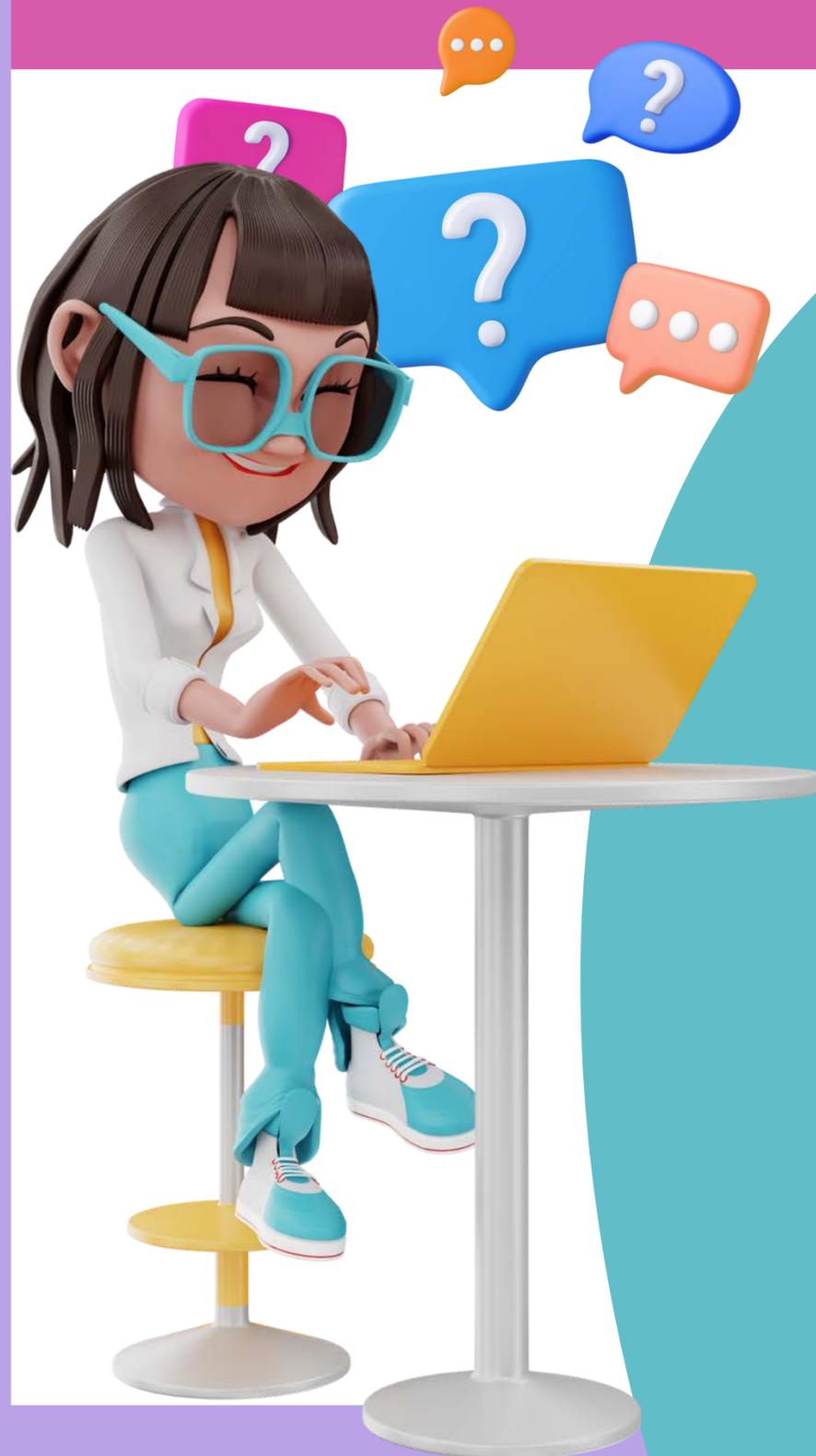
videogioco
sulla
SALINITA'
DEL MARE



[Google Maps](#)

SALATA COME IL MARE

VIDEOGIOCO



#02

SFIDA VIDEOGIOCO SULLA SALINITA' DEL MAR MEDITERRANEO

eventi
ISTRUZIONI CONDIZIONALI
sensori
OPERATORI
VARIABILI
CICLI



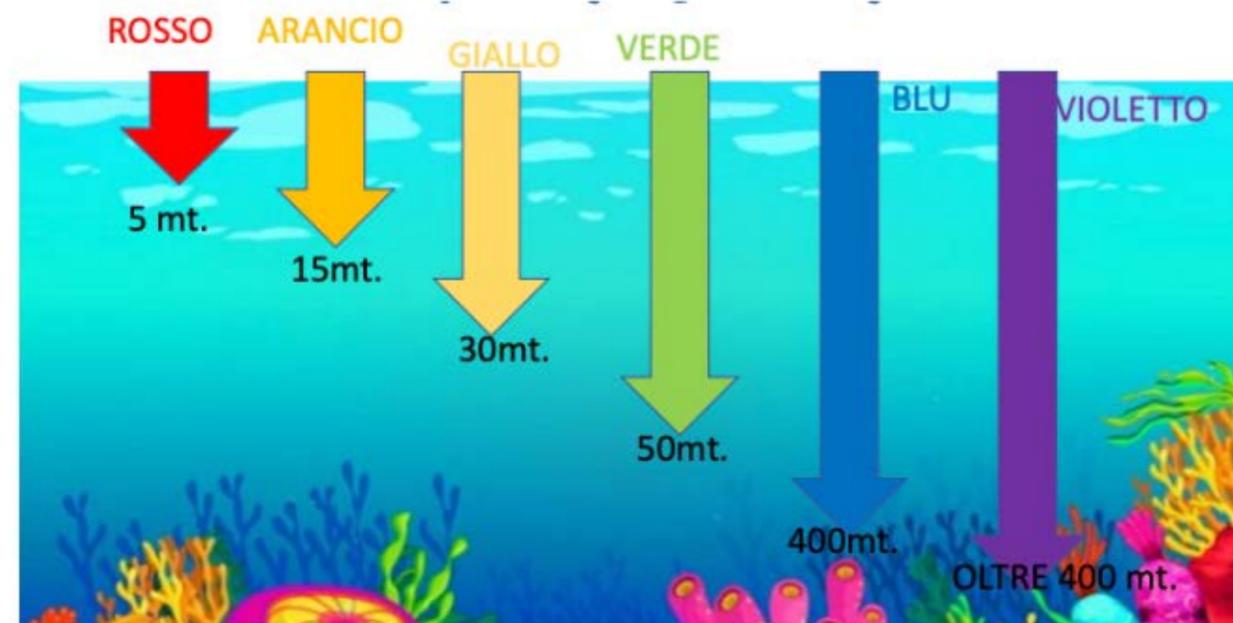
QUIZ

NEL PROFONDO BLU



#03

quiz su LUCE
E VITA NEL
MARE



QUIZ



#03

SFIDA QUIZ SULLA LUCE e LA VITA NEL MARE

**ISTRUZIONI
CONDIZIONALI
SOTTOPROGRAMMI**



VIDEOGIOCO MULTIPLAYER



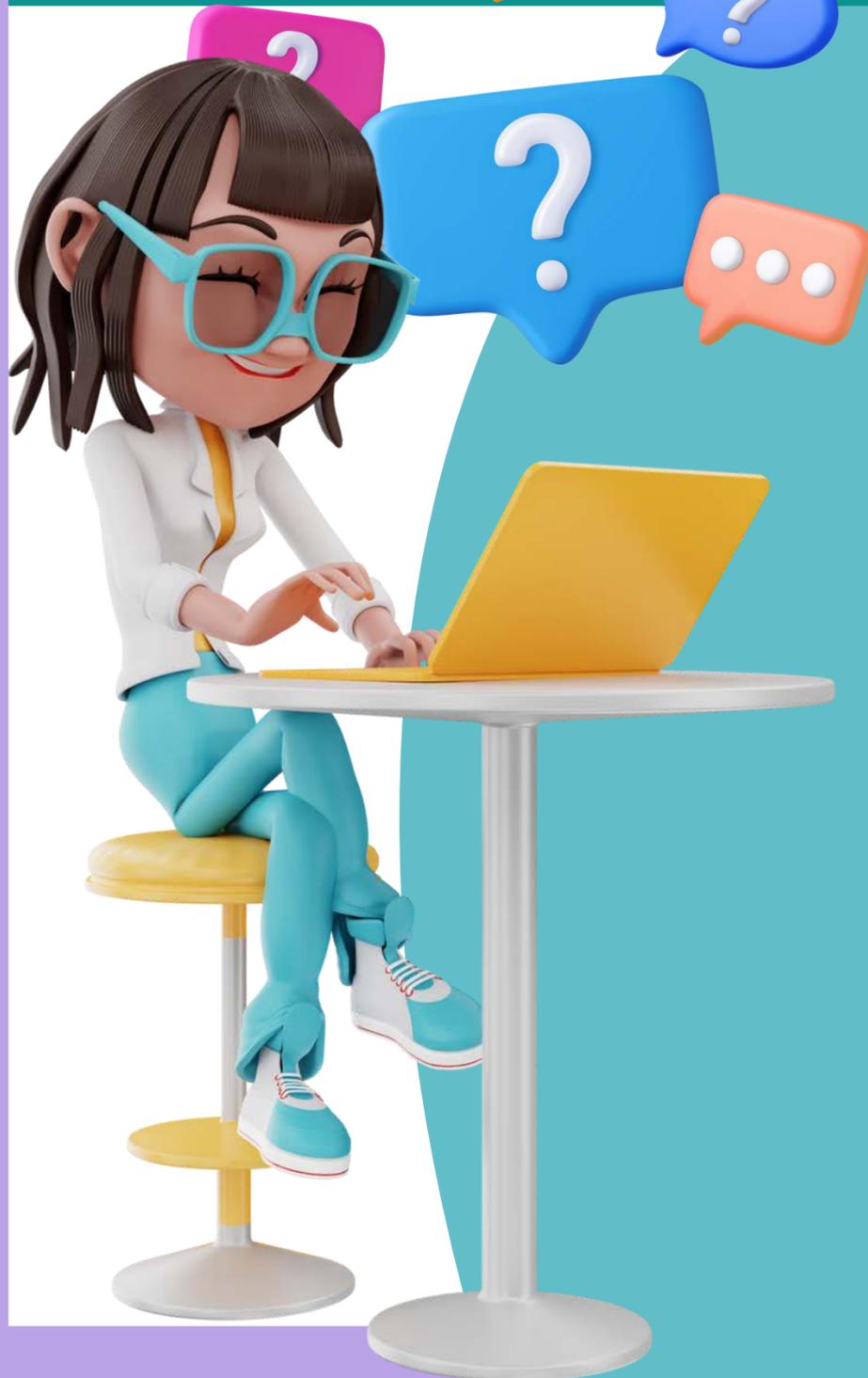
#04

videogioco
multiplayer su
LA
SALVAGUARDIA
DEL MARE.



THE WHALE AND THE SNAIL

VIDEOGIOCO MULTIPLAYER



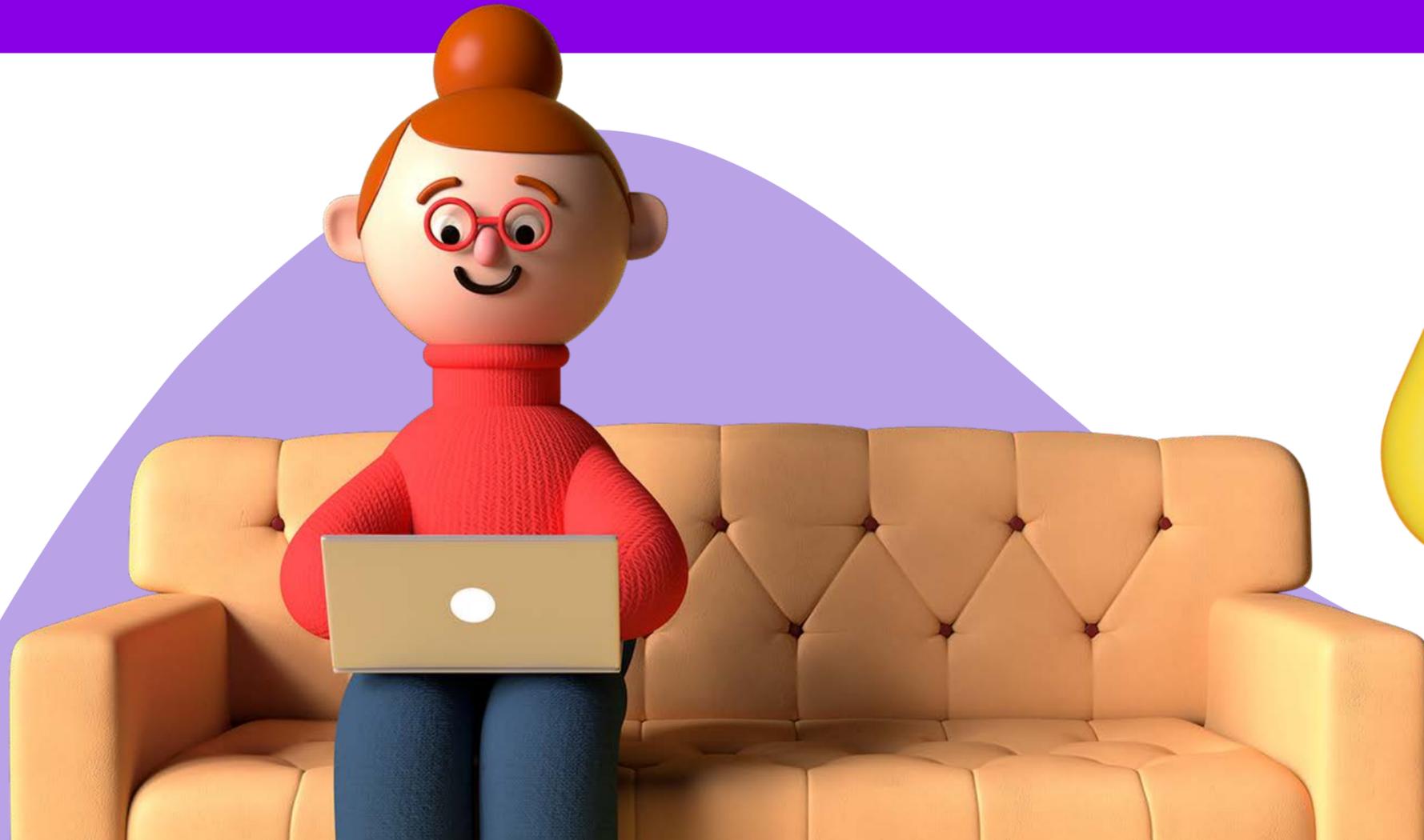
#04

SFIDA
VIDEOGIOCO
MULTIPLAYER

RIUTILIZZO
DI TUTTI
I CONCETTI
INTRODOTTI



PROBLEMA



PENSIERO

CODING

COMPUTAZIONALE

TECNOLOGIA

INFORMATICA

DIGITALE

INFORMATICA nella SCUOLA PRIMARIA

approccio
costruzionista

disciplinare

cognitiva

socio-relazionale

tecnologico-digitale

pensiero
computazionale

STRUMENTI
per
lo sviluppo del
pensiero creativo



TECNOLOGIA

CODING

DIGITALE

PENSIERO

COMPUTAZIONALE

GIURO HO FINITO

[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

thank
you



Daniela Troia
Insegnante Scuola Primaria
1° C.D. "G. Marconi"
Casamassima