

Coding e Game Design con Scratch



Presentazione e descrizione del corso

Questo corso offre un'introduzione divertente e coinvolgente alla programmazione utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visuale progettato per bambini, adolescenti e principianti. Scratch offre un

ambiente interattivo e intuitivo che permette agli utenti di creare facilmente giochi, storie animate e simulazioni, mentre imparano concetti fondamentali di programmazione.

Competenze acquisite a fine corso

1. Conoscenza ambiente scratch
2. Progettazione di giochi e storie interattive

Aree di competenza Digicompedu Coinvolte

Area 2: Risorse Digitali

Area 3: Pratiche Insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado

Materiali utilizzati

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

Modalità di fruizione

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

Struttura unità Formativa

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

Tipologia	Attività	Contenuto	Ore Min./Max	Modalità possibili
Abbinabile	Modulo 1: “Introduzione a Scratch e concetti di base”	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di Scratch e del concetto di programmazione visuale • Introduzione all’interfaccia di scratch: sprite, stage, blocchi di codice. • Fondamenti della programmazione: sequenze, movimento e costumi • Esercitazioni pratiche: creazione di un semplice progetto per comprendere i concetti introdotti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 2: “Programmazione Avanzata con Scratch”	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti dei concetti di programmazione: variabili, condizioni, cicli • Utilizzo dei blocchi di programmazione avanzati per creare progetti più complessi • Esercitazioni pratiche: sviluppo di progetti 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 3: “Introduzione al Game design, ideazione e progettazione di un gioco”	<ul style="list-style-type: none"> • Basi del game design • Sviluppare un concept di gioco • Creare la storia e i personaggi • Definire le meccaniche di gioco • Collisione degli sprite con elementi di gioco • Effetti sonori e musica di sottofondo • Livelli e sfide 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 4: “ Narrazione e storytelling”	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di storie interattive • Dialoghi e sceneggiature • Personaggi 	2	Sincrono
Abbinabile	Modulo 5: “Collaborazione e condivisione”	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro in gruppo • Condivisione di progetti 	3	Sincrono
Abbinabile	Modulo 6 “:Progetto finale e approfondimenti”	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un gioco completo • Risoluzione di dubbi e domande • Approfondimenti 	3	Sincrono

Elaborato Finale

Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

acquistinretepa

CSC-GROUP-SCRATCH-11