

Scratch

Passaggio 1: familiarizzare con Scratch Esplora il sito web di Scratch (scratch.mit.edu) ed esamina le risorse disponibili, tutorial ed esempi di progetti. Acquisisci familiarità con l'interfaccia di Scratch, che consiste in un'area scenica, una tavolozza di blocchi e una selezione di sprite/personaggio.

Page 9 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 2: Presentare Scratch agli studenti
Inizia presentando Scratch ai tuoi studenti. Spiegare che si tratta di una programmazione visiva

linguaggio che consente loro di creare storie, giochi e animazioni interattive.

Mostra loro alcuni esempi di progetti creati da altri utenti di Scratch per suscitare il loro interesse e dimostrare le possibilità.

Pagina 10 Passaggi per l'utilizzo di Scratch Passo 3: Navigazione e funzioni di base Insegna agli studenti come navigare nell'interfaccia di Scratch, incluso come selezionare gli sprite, aggiungere e modificare blocchi di codice ed eseguire i propri progetti. Presentateli ai diversi categorie di blocchi disponibili nella tavolozza dei blocchi, come movimento, aspetto, suono e controllo.

Pagina 11 Passaggi per l'utilizzo di Scratch Passaggio 4: iniziare con progetti semplici
Incoraggiare gli studenti a iniziare con progetti semplici per acquisire familiarità con Scratch. Ad esempio, possono creare un biglietto di auguri interattivo o un'animazione di base. Guida attraverso il processo di selezione degli sprite, aggiunta e modifica di blocchi di codice e testare i loro progetti.

Pagina 12 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 5: Integrare l'apprendimento dei contenuti
Aiutare gli studenti a vedere il valore educativo di Scratch integrandolo in specifici aree tematiche. Ad esempio, possono creare quiz interattivi per rivedere i contenuti, simulare esperimenti scientifici o progettare simulazioni per comprendere la storia eventi. Collaborare con gli insegnanti dell'area disciplinare per identificare argomenti o concetti che possono essere rafforzato o esplorato attraverso i progetti Scratch.

Pagina 13 Passaggi per l'utilizzo di Scratch Passaggio 6: fornire istruzioni passo passo
Suddividere i progetti complessi in istruzioni passo passo per gli studenti. Spiegare chiaramente gli obiettivi e i requisiti di ciascun progetto. Offrire supporto fornendo codice iniziale o modelli su cui gli studenti possono basarsi. Questo può aiutarli a superare sfide iniziali e creare fiducia.

Pagina 14 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 7: Incoraggiare la creatività e la risoluzione dei problemi
Promuovi la creatività degli studenti dando loro spazio per sperimentare ed esplorare idee diverse all'interno dei loro progetti. Incoraggiare le capacità di risoluzione dei problemi sfidando gli studenti

per trovare soluzioni alle sfide di programmazione o implementare funzionalità specifiche utilizzando i blocchi di Scratch.

Pagina 15 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 8: Collaborazione e condivisione tra pari
Promuovi la collaborazione tra gli studenti incoraggiandoli a condividere i loro progetti Scratch con i compagni di classe. Possono fornire feedback, scambiare idee e imparare dalle creazioni degli altri. Organizza vetrine o presentazioni in cui gli studenti possono dimostrare i loro progetti alla classe o anche ai genitori.

Pagina 16 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 9: Valutare l'apprendimento degli studenti
Sviluppare rubriche o criteri per valutare i progetti degli studenti in base a specifici obiettivi di apprendimento e aspettative. Valutare le capacità di programmazione, la creatività, la risoluzione dei problemi degli studenti e la loro capacità di integrare la conoscenza dei contenuti nei loro progetti.

Pagina 17 Passaggi per utilizzare Scratch Passo 10: Apprendimento e crescita continui
Incoraggia gli studenti a continuare a esplorare Scratch in modo indipendente o in piccoli gruppi.
Fornire risorse per ulteriore apprendimento, come tutorial avanzati o sfide.
Celebra i loro progressi e la loro crescita e mostra i progetti in corso alla comunità scolastica.

Pagina 18 Passaggi per utilizzare Scratch
Seguendo questi passaggi, puoi presentare Scratch ai tuoi studenti e guidarli nell'usarlo come strumento per l'espressione creativa, la risoluzione dei problemi e l'apprendimento dei contenuti.
Ricordati di fornire supporto continuo, promuovere una mentalità di crescita e festeggiare risultati degli studenti lungo il percorso.