

PROPOSTA FORMATIVA animatore digitale

Utilizzo consapevole strumenti digitali: modulo 2

CODING IN CLASSE CON SCRATCH 3.0

Destinatari: formazione personale interno

Calendario formativo:

19 marzo 2024	16.30 – 19.30	3h
26 marzo 2024	16.30 – 19.30	3h
4 aprile 2024	16.30 – 19.30	3h
9 aprile 2024	16.30 – 19.30	3h
16 aprile 2024	16.30 – 19.30	3h
23 aprile 2024	16.30 – 19.30	3h
30 aprile 2024	16.30 – 19.30	3h

Programma

Introduzione all'ambiente Scratch

Home page di Scratch 3.0

Piano cartesiano

Sprite (personaggi), stage (sfondi) e script

Istruzioni e blocchi

Blocchi interattivi

I movimenti dei personaggi

Dialogo tra due personaggi

Movimenti

Cambia sfondo

Geometria, matematica con Scratch

Storytelling – videogiochi

Cingoli 24 febbraio 2024

L'animatore digitale

Annamaria Colombari

