

Published on Istituto Comprensivo BRIGATA SASSARI (https://old.icbrigatasassari.edu.it)

Home > Printer-friendly PDF > Coding unplugged e coding su computer

## Coding unplugged e coding su computer



Coding unplugged e coding su computer (PON-FSE 2014/2020 - "Competenze di base 2a edizione" Progetto: "Competenze di base 2").

**Destinatari:** Classi 1^e 2^. E'un laboratorio di coding, per la promozione del pensiero computazionale, e anche di un primo approccio alla robotica educativa. Si prevede l'introduzione ai fondamenti della programmazione/coding con l'acquisizione e/o rafforzamento di elementi logicidi base e l'uso delle piattaforme web, quali light-bot (<a href="http://lightbot.com">http://lightbot.com</a>) the foos (<a href="http://www.thefoos.com">http://www.thefoos.com</a>), run marco (<a href="https://www.allcancode.com">https://www.allcancode.com</a>), scratch (scratch.mit.edu) e blockly (<a href="https://blockly-games.appspot.com">https://blockly-games.appspot.com</a>). Con la robotica educativa gli alunni impareranno a programmare e a far funzionare dei robot.. Con la robotica educativa gli alunni impareranno a programmare e a far funzionare dei robot.

Il modulo mira allo sviluppo del "pensiero computazionale" che, come si sa, è sì strettamente collegato ai principi della programmazione e dell'informatica, ma è massimamente utile per sviluppare le capacità logiche e di risoluzione dei problemi. Il percorso, proposto in forma laboratoriale, sarà condotto utilizzando anche la piattaforma del Progetto «Programma il Futuro », progetto elaborato dal CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) e dal MIUR e promosso in seno al Piano Nazionale Scuola Digitale.

URL Sorgente (modified on 31/01/2020 - 19:44): <a href="https://old.icbrigatasassari.edu.it/progetto/coding-unplugged-e-coding-su-computer?page=3">https://old.icbrigatasassari.edu.it/progetto/coding-unplugged-e-coding-su-computer?page=3</a>