



scoprire · trasmettere · emozionare · motivare

Storytelling con Scratch

Progettato da	STEM*Lab Campania
Obiettivi educativi	<ul style="list-style-type: none">• Acquisizione di competenze di base di programmazione (a blocchi)• trasferimento di un approccio logico-consequenziale nei confronti di problemi da risolvere
Risultati attesi	Realizzazione di un piccolo videogame o animazione da parte degli allievi in maniera piuttosto autonoma
Caratteristiche (capacità del laboratorio in termini di) e metodologie applicate	<ul style="list-style-type: none">• Coding• Coding a blocchi• Problem solving• Logica e approccio computazionali
Destinatari e n. partecipanti	A seconda del grado di complessità che si vuole raggiungere, il laboratorio può essere realizzato con allievi che frequentino almeno la classe quinta della primaria, ma comporta un grado di coinvolgimento maggiore con alunne della scuola secondaria di primo grado. Fino a venti alunne dotate ognuno o in coppia di un pc.
Preparazione	Non è necessaria alcuna preparazione specifica
Durata del laboratorio	4/6 h
Strumenti e materiali	Un PC e connessione internet
Breve descrizione delle modalità di realizzazione del laboratorio (fasi nelle quali è articolato,	Nella prima fase del laboratorio vengono illustrati i comandi e le funzionalità base di Scratch, necessarie a poter realizzare, poi,



Segui il progetto su:
Facebook: @stemlabitalia
Blog: percorsiconibambini.it/stemlab
E-mail: comunicazionestemlab@consorziokairos.org



scoprire · trasmettere · emozionare · motivare

azioni specifiche previste e tempi)	l'animazione/storia/videogame; nella seconda fase, gli alunni, in gruppi o a coppie, vanno a realizzare la storia che hanno immaginato.
Eventuali attività online	–
Note/punti di attenzione/riferimenti per approfondire	–



Segui il progetto su:
Facebook: @stemlabitalia
Blog: percorsiconibambini.it/stemlab
E-mail: comunicazionestemlab@consorziokairos.org