

PROGRAMMARE CON SCRATCH 3.0

IMPARARE A PROGRAMMARE È UTILE E COINVOLGENTE, E CON IL CORSO DI MYEDU, COMPRENDERE IL CODING SARÀ ANCORA PIÙ FACILE E IMMEDIATO.

IL CORSO SI ARTICOLA IN 53 LEZIONI FORMATE DA VIDEO ED ESERCITAZIONI E CORREDATE DA PROGETTI GIÀ PRONTI PER INIZIARE SUBITO A PROGRAMMARE E GIOCARE.

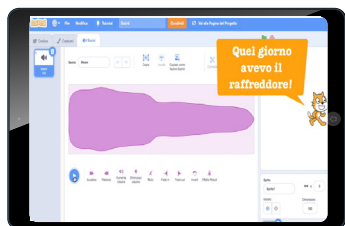


SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

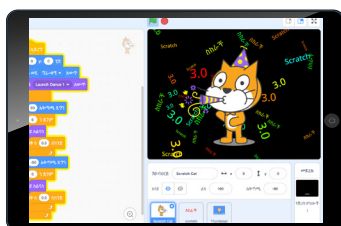
Questo corso è stato pensato come una **guida completa per programmare con Scratch 3.0**. Attraverso video tutorial, vengono spiegate tutte le funzionalità di questo coinvolgente e divertente programma di coding. La guida segue **l'utente passo a passo**, fin dalla prima apertura del programma aiutandolo nell'esplorazione dei diversi comandi e permettendogli di sviluppare divertenti attività, come **videogiochi, quiz di matematica, esperimenti interattivi** con la webcam e persino una **tastiera digitale** per poter suonare con il computer. Perché abbiamo scelto Scratch? **Scratch è il software di programmazione in assoluto più**

conosciuto e utilizzato dai ragazzi. Il gattino arancione, i blocchi colorati e la sua interfaccia sono immagini note e apprezzate dai giovani di oggi. Alla base di questo programma ci sono coinvolgimento, divertimento e gioco. Scratch è stato sviluppato dagli ingegneri del **MIT il Massachusetts Institute of Technologies**, e prende il nome da una tecnica usata dai dj negli anni 70: ovvero lo scratching dei dischi in vinile. To scratch, in inglese, significa infatti proprio graffiare. Alla base del progetto educativo di Scratch c'è l'idea che il **coding apra la mente a nuovi modi di imparare**: il motto a cui ci siamo ispirati è **"impara a programmare e programma per imparare"**.

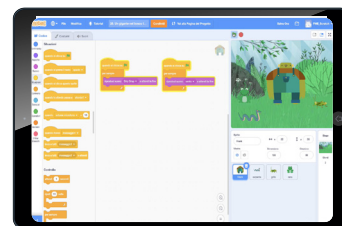
OBIETTIVI DIDATTICI E CONTENUTI



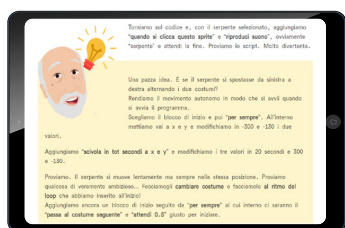
VIDEOLEZIONI



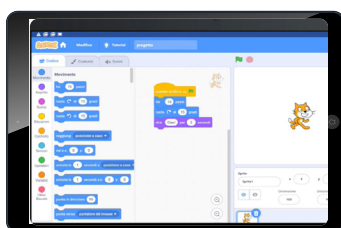
PROGRAMMAZIONE BASE DI VIDEOGIOCHI



ANIMAZIONI CHIARE E DIVERTENTI



SPIEGAZIONI SCRITTE PASSO PER PASSO



ESERCITAZIONI PRATICHE



CORSO D'AUTORE

OBIETTIVI DIDATTICI

- Imparare le basi del coding
- Imparare a programmare con Scratch 3.0
- Imparare il pensiero computazionale

CONTENUTI

- 53 videolezioni
- Ogni lezione di programmazione contiene i link alla fase iniziale e finale del progetto presentato nella lezione

AUTORE

- Marco Marinelli, autore digitale che collabora con MyEdu da oltre 5 anni