



Anno scolastico:
2015-2016

Il giorno sabato 28 Maggio presso la sede distaccata di San Giovanni al Natisone si è tenuta un'attività di coding a cura dell'associazione CoderDojo FVG.

All'attività hanno partecipato gli studenti della classe 3^A della scuola media di San Giovanni, accompagnati dai loro insegnanti (proff. E. Altini e B. Bayram), e gli allievi delle classi 1^AMME F -1MME G che hanno intenzione di proseguire gli studi all'indirizzo di Telecomunicazione e Informatica.

Lo scopo del CoderDojo è quello di avviare i ragazzi al pensiero computazionale e alle competenze tecnico informatiche: insegnare ai ragazzi che esiste un potenziale utilizzo delle nuove tecnologie che va ben oltre l'utilizzo passivo, trasformandoli in utilizzatori attivi in grado di adattare strumenti e tecnologie ai propri bisogni.

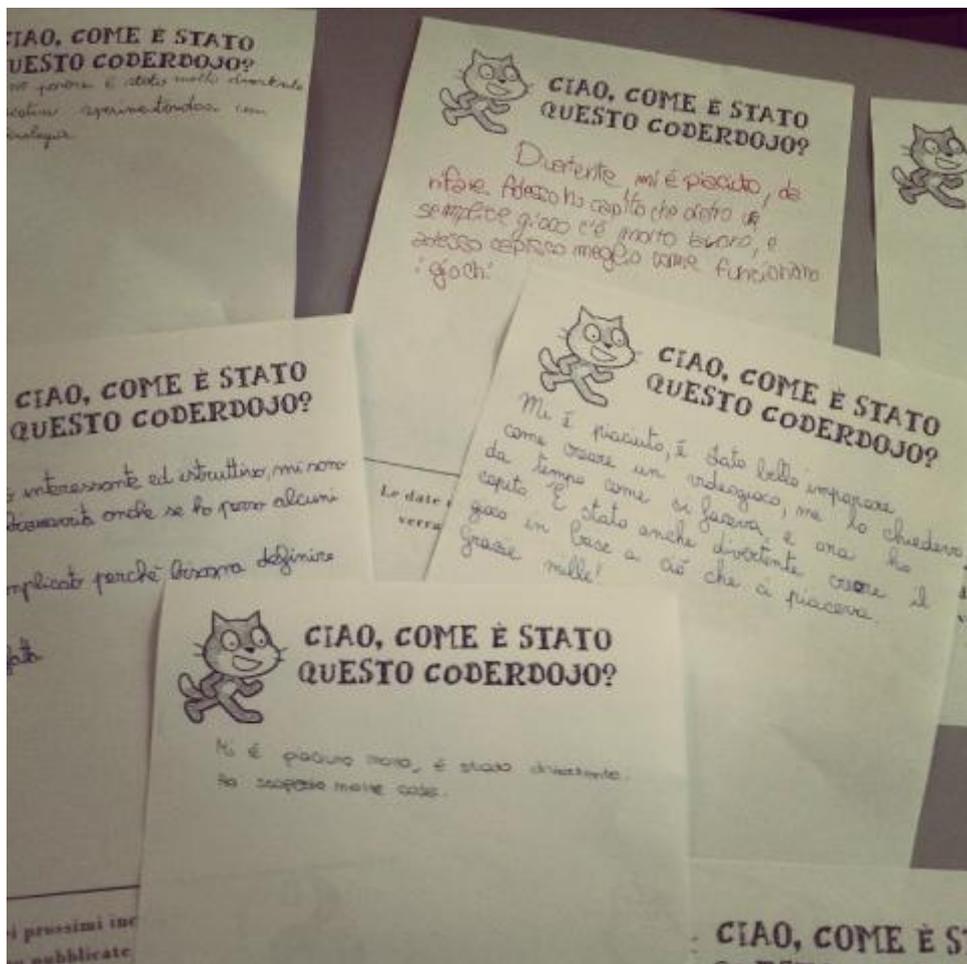
Assieme al mentor dott. G. Zuliani e alla prof.ssa A. R. Colella gli studenti si sono cimentati attraverso un percorso di learning-by- doing, nella creazione di semplici giochi utilizzando il linguaggio Scratch.

Alla fine dell'attività sono state raccolte alcune risonanze in linea con gli obiettivi del CoderDojo, che qui di seguito riportiamo:

Divertente mi è piaciuto, da rifare. Adesso ho capito che dietro a un semplice gioco c'è molto lavoro e adesso capisco meglio come funzionano i giochi

Mi è piaciuto è stato bello imparare come creare un video gioco, me lo chiedevo da tempo come si faceva ... E' stato anche divertente creare il gioco in base a ciò che ci piaceva. Grazie mille!





Indicizzazione Robots:

SI

Sedi:

- [Sede Associata S.Giovanni al Natisone](#)

Contenuto in:

- [News](#)

Tags:

- [SCRATCH](#)
- [CoderDojo](#)

Inviato da admin il Mar, 31/05/2016 - 09:23

Source URL (modified on 31/05/2016 - 09:25): <https://web.malignani.ud.it/comunicazioni/news/coderdojo-presso-la-sede-di-san-giovanni-al-natisone>