



## DAL PENSIERO COMPUTAZIONALE AL CODING

Il corso si rivolge alle alunne e agli alunni delle classi IV e V

**Venerdì:** h. 14.00 – 15.00 primo gruppo                      h.15.00-16.00 secondo gruppo  
N°25 lezioni **dall'11 ottobre all'8 maggio**  
Numero bambini per sessione: 10/12  
Costo € **370**

### OBIETTIVO

Obiettivo del corso è avvicinare i bambini al coding, insegnando a esprimere la loro creatività con un nuovo strumento, a trovare soluzioni originali ed efficienti ai problemi, ma soprattutto mostrar loro la bellezza e la possibilità di dar vita ai propri progetti e alle loro idee partendo dal nulla, da una semplice pagina bianca.

Si inizierà accompagnando i bambini alla comprensione di un problema d'informatica utilizzando il metodo computazionale. Affrontare un problema mediante il **pensiero computazionale** significa riformularlo in modo da poterlo risolvere efficientemente in modo automatico attraverso: Analisi, Schematizzazione, Scomposizione, Programmazione, Valutazione.

In seguito, i bambini inizieranno a stendere delle procedure di **Problem Solving** nell'analizzare e progettare un video gioco ideato da loro stessi e che programmeranno con Scratch.

Il software scelto è **Scratch** il cui utilizzo è completamente grafico perché opera con una sorta di mattoncini colorati che uniti insieme costituiscono la struttura del programma.

*L'atto dell'imparare a programmare avviene costruendo storie interattive, video giochi multimediali.*

"Scratch insegna ai giovani a pensare in maniera creativa, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in maniera collaborativa — queste sono tutte capacità essenziali per chi vive nel 21° secolo.

Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del MIT. È reso disponibile in maniera completamente gratuita."

<https://scratch.mit.edu/about>

### COMPETENZE SVILUPPATE

problem-solving  
programmazione  
creatività

Il corso sarà tenuto dalla prof.ssa Maria Cristina Congiusta: **Docente Scuola Superiore - Formatore - Digital Learning Specialist**

**Docente di Informatica e Matematica - Istituto Maria Ausiliatrice**

laurea in Scienze dell'Informazione presso l'Università degli Studi di Milano

### Digital Educator

presso H-FARM Education nell'ambito dei DIGITAL CAMPUS  
Docente corso Coding, Pensiero Computazionale, Scratch, Phytion  
**Consulente senior nel Digital Learning e nella formazione**

La professoressa Congiusta sarà coadiuvata da un tecnico informatico con competenze nell'utilizzo di Scratch.

Numero lezioni: 25 da un'ora ciascuna.

Numero bambini per sessione: 10/12