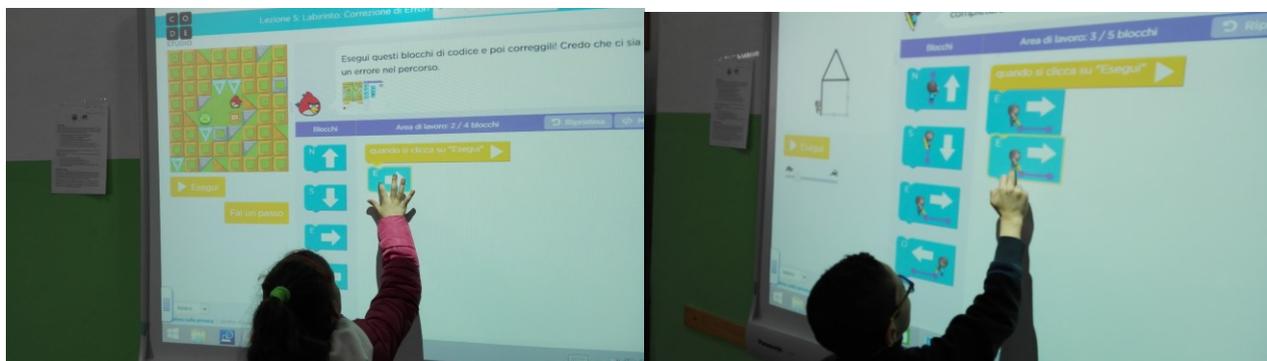


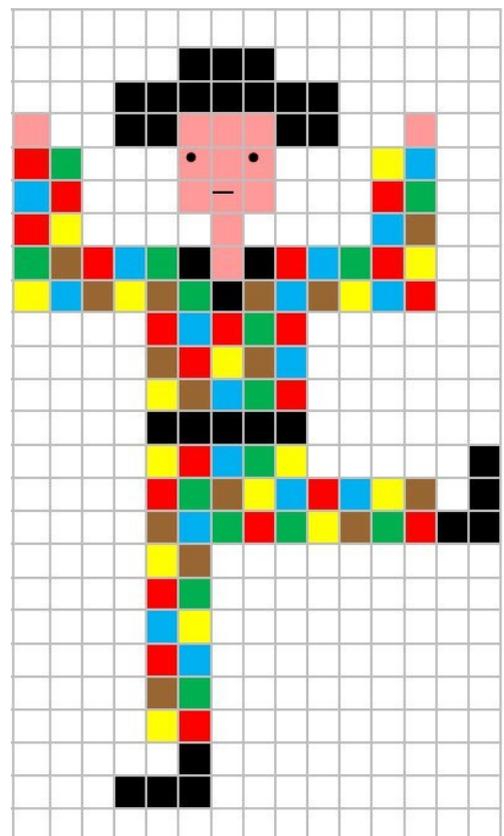
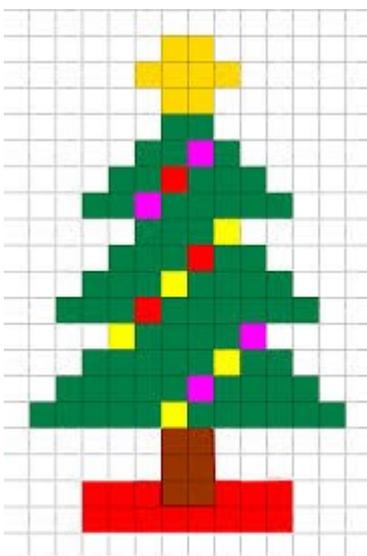
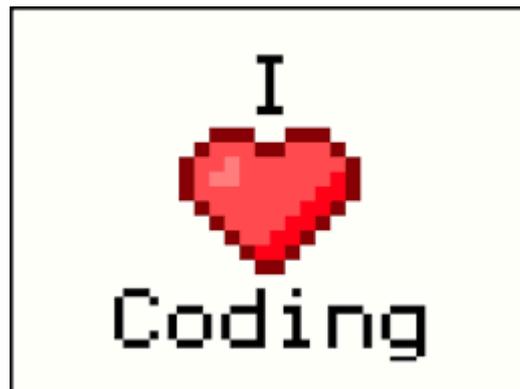
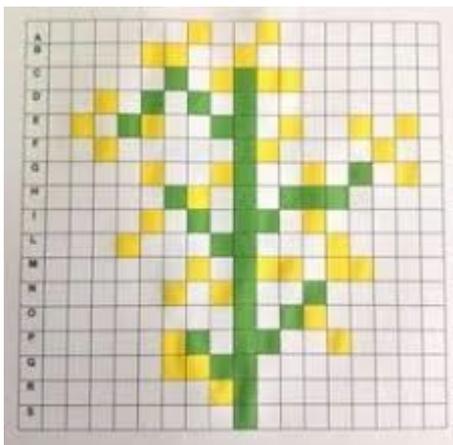
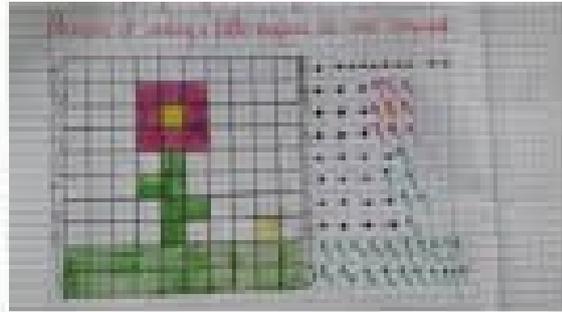
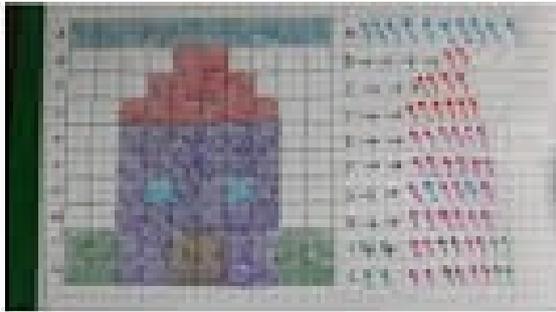
Esperienze di Coding

Proseguono le attività di coding nel nostro Istituto che hanno visto come protagoniste nelle ultime settimane le classi terze e quarte dei plessi Dusmet e Gemellaro

I bambini hanno infatti compreso attraverso alcune esperienze di tipo ludico-creativo i principi basilari della programmazione a blocchi e del pensiero computazionale: sulla piattaforma code.org nella sezione dedicata all'Orchestra del Codice hanno imparato a fornire istruzioni e comandi ai personaggi di Angry Bird e di Star Wars perché svolgessero percorsi e missioni di difficoltà via via crescente. Il coding si sta diffondendo nelle scuole italiane come disciplina trasversale, che intende promuovere lo sviluppo delle competenze di problem solving, nonché dello spirito di originalità e di creatività nei bambini, proponendosi quindi come un valido strumento educativo che vada ad integrare il modello tradizionale di fare lezione.



Esempi di Pixel Art





Plickers è un'applicazione che si integra molto bene con qualsiasi modalità di insegnamento, spendibile in tutte le discipline e molto utile anche come strumento per l'inclusione. Le lezioni diventano più interessanti, coinvolgenti e interattive. Inoltre, grazie al forte potenziale visivo, Plickers promuove un apprendimento particolarmente efficace e condiviso.

Gli alunni delle classi quinte e quarte del nostro Istituto hanno avuto modo di lavorare con PLICKERS in occasione delle verifiche di fine anno scolastico.

