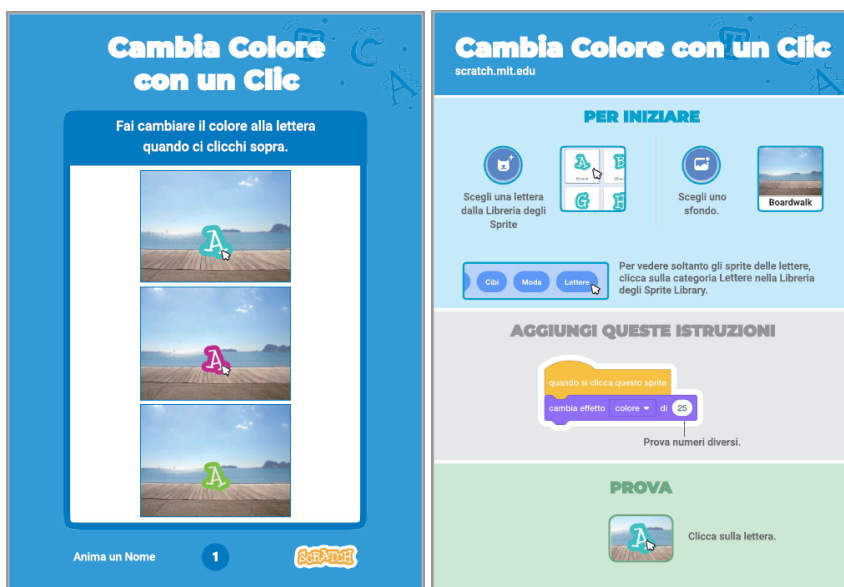


GUIDA DOCENTE

Carte di Scratch

Con l'ausilio delle carte di Scratch, puoi organizzare e condurre un'attività di laboratorio di programmazione.

Le carte forniscono un modo semplice e veloce per imparare a programmare. Ogni carta mostra qualcosa che puoi fare. Sul retro della carta è descritto come farlo.



Struttura del laboratorio

Ti consigliamo di strutturare il laboratorio in tre parti:



IMMAGINA
10 minuti

Introduci il tema e stimola gli studenti a immaginare idee.



CREA
40 minuti

Poi, aiutali mentre lavorano con i loro ritmi.



CONDIVIDI
10 minuti

Alla fine del lavoro riunisci tutti per condividere e riflettere.

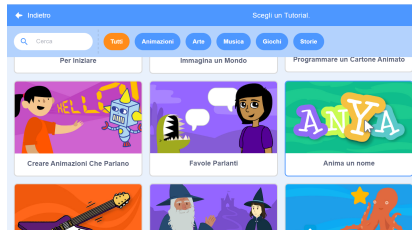
Questa guida è un adattamento delle guide per educatori nella sezione "idee" del sito di Scratch. C'è una guida per ogni attività, questa contiene solo le indicazioni comuni a tutte le attività.

Preparati al laboratorio

Usa questa checklist per preparare il laboratorio.

☐ Consulta il tutorial

Per ogni set di carte, c'è un tutorial. Prima del laboratorio familiarizzati con il tutorial dell'attività che vuoi proporre. scratch.mit.edu/info/tutorials



☐ Stampa le carte

Stampa le carte da usare in laboratorio. Assicurati di avere un set di carte per ogni computer che userai. scratch.mit.edu/info/cards



☐ Assicurati che tutti gli studenti abbiano un account

Usa il tuo account docente per creare quelli degli studenti della tua classe. Per richiedere un account docente vai a: scratch.mit.edu/educator

☐ Controlla PC, portatili e tablet

Disponi i computer in modo che ci sia un computer per studente o coppia di studenti. Assicurati che i computer funzionino e siano collegati a Internet.

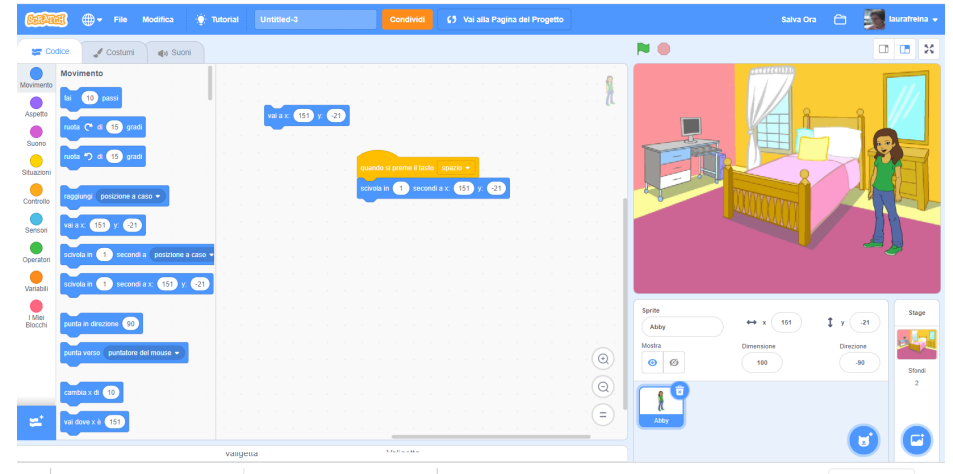
☐ Usa la LIM o un proiettore

Mostra esempi di come partire a usare Scratch. Alla fine del laboratorio condividi i lavori fatti.

Condividi i progetti



Prima di terminare assicurati che tutti gli studenti abbiano salvato i loro progetti. Se appare la scritta "salva ora" cliccala per non perdere le ultime modifiche.



Chiedi a tutti gli studenti di condividere i loro progetti cliccando sul pulsante condividi

