

SCHEMA PROGETTUALE

LINEA: 18: Programma e invento con l'I.A.

Ambiti disciplinari: Informatica

Destinatari: Secondarie di primo grado e classi prime e seconde della secondarie di secondo grado.

Finalità: Introduzione ai concetti di base della programmazione finalizzati allo sviluppo di applicazioni ludico-educative, dal disegno della veste grafica allo sviluppo del codice con Scratch e App Inventor. Illustrazione delle fasi per la realizzazione di applicazioni che utilizzino Machine Learning for Kids, introducendo i concetti di base sul tema dell'Intelligenza Artificiale.

N° studenti: 3.000

Metodologia didattica e tipo di intervento:

Per tutte le classi iscritte: attività laboratoriali, in presenza, di tipo learning by doing (6 ore per classe).

Materiale didattico: Guida digitale per Scratch vers. 3.0; Guida digitale per App Inventor; Guida digitale sul tema dell'I.A.

Modalità di iscrizione Min 3 classi (ca. 60 stud.), max 6 classi (ca. 120 stud.)

Ente promotore: Associazione Dschola, le scuole per le scuole

Contatti referente per le scuole:

mail: alberto.barbero@vallauri.edu

telefono: 333 - 4252106 (Prof. Barbero Alberto - pomeriggio)