



Scratch

Scratch è un ambiente di programmazione gratuito e intuitivo, ideato dal **MIT (Massachusetts Institute of Technology)** per avvicinare bambini e ragazzi al mondo del **coding** in modo creativo e divertente.

Con Scratch, gli alunni non scrivono comandi complessi, ma **usano blocchi colorati** che si incastrano tra loro come mattoncini LEGO.

Ogni blocco rappresenta un'azione: muovere un personaggio, farlo parlare, cambiare scenario, riprodurre suoni o reagire a ciò che accade sullo schermo.

Mentre creano storie animate, giochi o quiz interattivi, i bambini imparano a **progettare, prevedere risultati, collaborare e riflettere sugli errori**.

Questo approccio visivo e giocoso permette anche ai più piccoli di **sviluppare il pensiero logico e la capacità di risolvere problemi**, sperimentando in un ambiente libero e stimolante.

Proprio per i più piccoli è nata l'applicazione SCRATCH JUNIOR, che prevede l'utilizzo di blocchi più semplici e possiede meno funzioni dell'ambiente Scratch (che si dimostra invece molto vario e fruibile a più livelli).

Scratch non è solo un programma di informatica: è uno **strumento educativo trasversale**, che può essere integrato facilmente in molte discipline — dall'italiano alla matematica, dalle scienze all'arte — per stimolare la creatività e la partecipazione attiva.

Dove posso reperire il materiale?

Puoi accedere a Scratch dai Chromebook o dagli Ipad
Per introdurre le attività ai bambini si possono utilizzare delle card che suggeriscono quali blocchi usare: puoi trovare le card già stampate alla scuola primaria di Pontenure nell'atelier Cattivelli
Puoi stampare le coding cards al seguente [link](#)

Link utili

[Accesso alla piattaforma](#)

[ScratchEd](#)

[Vari link utili](#)

[Accesso a Scratch Junior](#)

Insegnanti di riferimento:

Scuola primaria: Loredana Aloe, Lara Guarnieri

Scuola secondaria: Manuela Andreata

Competenze



Arete DigCompEdu

Ricerca ed elaborazione di informazioni

Comunicazione e collaborazione

Creazione di contenuti digitali

Risoluzione di problemi

Competenze trasversali e di cittadinanza



Arete Stem

Pensiero critico

Comunicazione

Collaborazione

Creatività

Documentazione di esperienze già svolte

Attività 1:

Creazione di storie digitali utilizzando Scratch Jr

I bambini, divisi in piccoli gruppi, inventano delle storie (durante l'attività è stato proposto di creare delle varianti di Cappuccetto Rosso ad esempio Cappuccetto Nero, Giallo ecc.)

Realizzano su un foglio bianco quattro sfondi per le quattro scene che andranno a creare utilizzando Scratch Jr.

Importano nel programma i loro disegni, che diventeranno gli sfondi delle scene della storia, e inseriscono i personaggi utilizzando la programmazione a blocchi.

Le azioni dei personaggi vanno definite in relazione alla storia inventata in gruppo. Ai personaggi possono essere aggiunte le voci dei bambini.

In questa prima attività l'utente si limita ad osservare il susseguirsi delle azioni e delle scene.

Attività 2:

Creazione di semplici giochi utilizzando Scratch

I bambini in piccoli gruppi realizzano prodotti interattivi. Nell'attività proposta hanno creato semplici giochi che stimolano la tutela dell'ambiente (dopo varie discussioni avvenute in grande gruppo).

Ecco alcuni esempi:

- Ripulire il mare dai rifiuti
- Spegnere la luce quando si esce da una stanza
- Chiudere il rubinetto quando l'acqua non viene utilizzata...

In questo caso l'utente è attivo: deve interagire per portare a termine l'azione richiesta.

Attività 3:

Consolidare concetti matematici attraverso l'invenzione di storie legate ad un personaggio guida

1)I bambini hanno inventato e creato una piccola storia nella quale facevano muovere Plus (un polipo) in diverse direzioni;

2) I bambini hanno dato comandi a Plus per muoversi verso i numeri nominati (da 1 a 9)

Attività 4:

Creazione di storie per favorire la socializzazione e l'inclusione

I bambini hanno creato una storia di amicizia in cui due animali marini si incontrano e organizzano di giocare insieme.

Foto

