CODE ACADEMY JUNIOR

GUIDA DELLE ATTIVITÀ

PROGETTO EUROPEO PROMOSSO DA:

ACADEMIADECÓDIGO

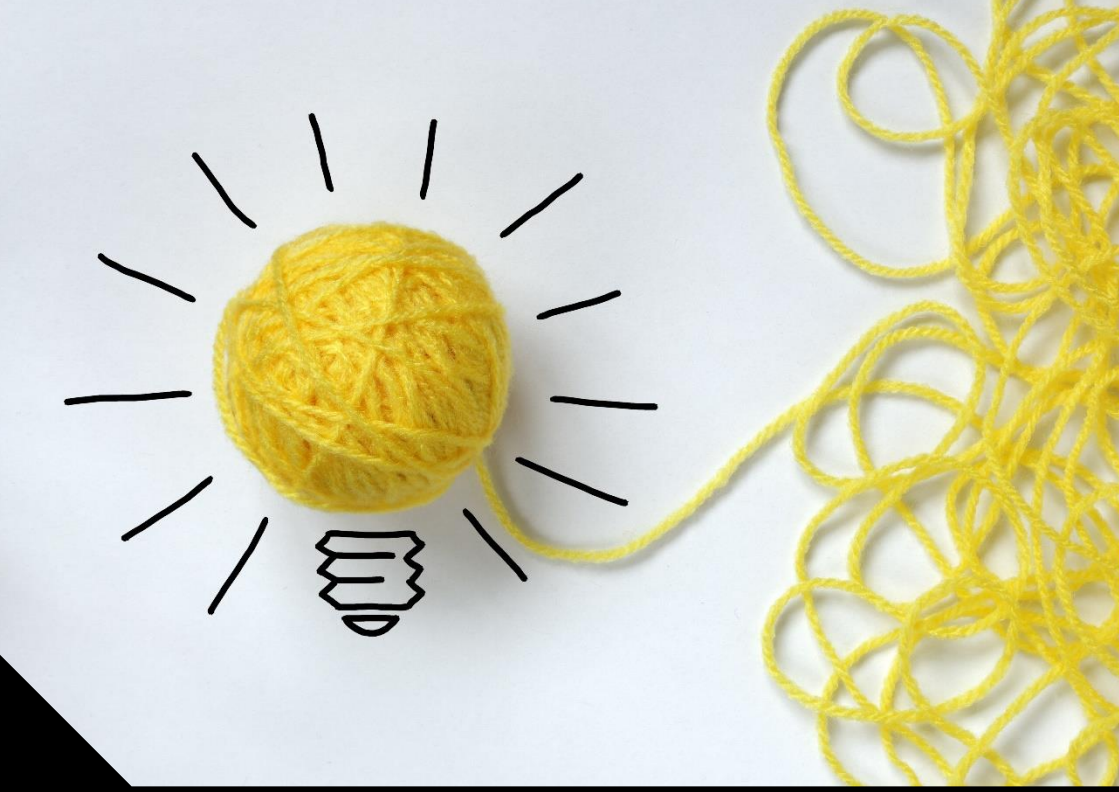
inova

INnCREASE

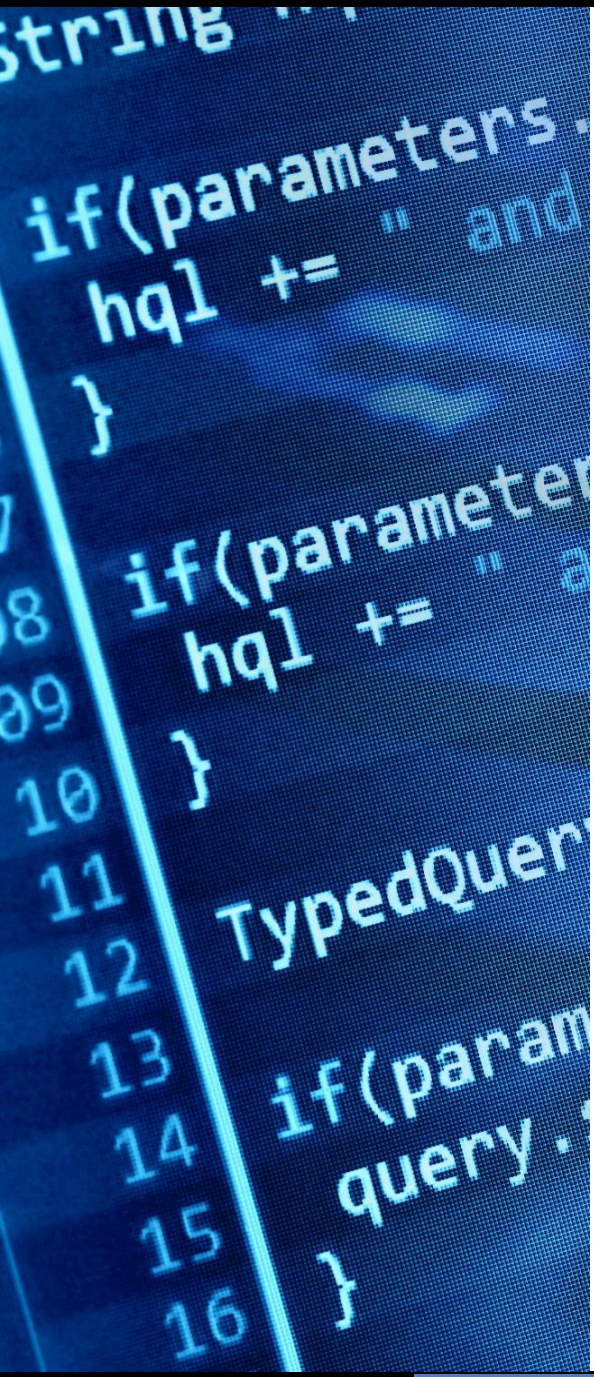
Agrupamento de Escolas de Aveiro

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων

PROJECT NO: 2015-1-PT01-KA201-013121
WWW.JUNIORCODEACADEMY.EU



PROGETTO JUNIOR CODE ACADEMY



IL PROGETTO IN BREVE

L'AMBIZIONE DELLA JUNIOR CODE ACADEMY È QUELLA DI MIGLIORARE LE ABILITÀ NELLA PROGRAMMAZIONE INFORMATICA NELLE SCUOLE EUROPEE, ATTRAVERSO IL CO-SVILUPPO E LA SPERIMENTAZIONE DI UNA NUOVA GUIDA DELLE ATTIVITÀ DI PROGRAMMAZIONE INFORMATICA.

QUESTA INIZIATIVA INTERNAZIONALE, CO-FINANZIATA DALLA COMMISSIONE EUROPEA NELL'AMBITO DEL PROGETTO ERASMUS+ È PROMOSSA DA SETTE PARTNER DI QUATTRO DIFFERENTI NAZIONI COME ITALIA, GRECIA, POLONIA E PORTOGALLO.

IL PROGETTO MIRA A SUPPORTARE L'IMPLEMENTAZIIONE DI STRATEGIE INNOVATIVE DI APPRENDIMENTO IN LINEA CON LE RICHIESTE ED IL RITMO SEMPRE PIÙ VELOCE DEL 21° SECOLO, INCREMENTANDO IL POTENZIALE DEGLI STUDENTI AL FINE DI PREPARARLI PER LA SOCIETÀ DIGITALE ED I NUOVI MESTIERI.

LA JUNIOR CODE ACADEMY É BASATA SU UN APPROCCIO COLLABORATIVO CHE, COINVOLGE I PRINCIPALI INVESTITORI E COMPRENDE NUMEROSE FASI, CHE INCLUDONO:

- RICERCARE A TAVOLINO RECENSIONI LETTERARIE
- RACCOGLIERE IMPORTANTI RISORSE IN UN DATABASE
- CO-PROGETTARE UNA GUIDA DELLE ATTIVITÀ
- TESTARE L'IMPLEMENTAZIONE IN UNA SCUOLA (SCUOLA PILOTA)
- IMPLEMENTARE IN TRE SCUOLE (PROGRAMMA DI REPLICA)

QUESTE FASI ASSICURANO L'ALTA QUALITÀ DELLE ATTIVITÀ E IL SUO ALLINEAMENTO CON I BISOGNI, GLI INTERESSI E LE ASPETTATIVE DEI GRUPPI-BERSAGLIO: LE COMUNITÀ SCOLASTICHE (STUDENTI ED INSEGNANTI), EDUCATORI E RESPONSABILI POLITICI.

GUIDA DELLE ATTIVITÀ

SVILUPPO E VERIFICA

ALL'INTERNO DEL PROGETTO "THE JUNIOR CODE ACADEMY", SONO STATE SVILUPPATE DAI PARTNER DELLE ATTIVITÀ INNOVATIVE PER STUDENTI DI ETÀ COMPRESA TRA I 10 ED I 15 ANNI ED UN INSIEME DI RISORSE, SUCCESSIVAMENTE VALIDATE DAGLI STUDENTI E DAGLI INSEGNANTI DI 4 SCUOLE (LA PRIMA COME PILOTA E LE ALTRE TRE COME REPLICHE):

- AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE AVEIRO (PORTUGAL)
- ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE SECONDARIA (ITALY)
- SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO DANTE ALIGHIERI (ITALY)
- REGIONAL DIRECTORATE OF EDUCATION OF CRETE - 5TH JUNIOR HIGH SCHOOL OF HERAKLION (GREECE)

QUESTE SCUOLE HANNO IMPLEMENTATO UN PROGRAMMA COMPLETO DI LEZIONI ED HANNO COINVOLTO STUDENTI DAL QUINTO ANNO DI SCUOLA ELEMENTARE FINO ALL'ULTIMO DI SCUOLA MEDIA IN PORTOGALLO (SIMILE NEGLI ALTRI STATI, IN ITALIA, LA SCULA MARCO POLO HA IMPLEMENTATO LE LEZIONI NEL PRIMO BIENNIO), MA ANCHE INSEGNANTI DI INFORMATICA.

SONO STATE ANALIZZATE UN TOTALE DI 10 LEZIONI IN OGNI SCUOLA. QUESTE LEZIONI SONO STATE ORGANIZZATE IN TRE FASI PRINCIPALI:

- IMPARARE LE BASI – CONCETTI CHIAVE DELLA PROGRAMMAZIONE E SISTEMI INFORMATICI (algoritmi, ripetizioni e cicli, condizioni, funzioni, variabili, ECC.)

- ESPLORAZIONE GUIDATA– PENSIERO COMPUTAZIONALE E STRUMENTI DI APPRENDIMENTO (Scratch e App Inventor)
- FAI DA TE – SFIDA E SVILUPPO DI PROGETTI DI PROGRAMMAZIONE INFORMATICA.

STRUMENTI DI APPRENDIMENTO

LA GUIDA DELLE ATTIVITÀ DELLO "JUNIOR CODE ACADEMY" ESAMINA DUE SPECIFICI STRUMENTI DI APPRENDIMENTO:

SCRATCH È UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE VIRTUALE CHE CONSENTE DI CREARE GIOCHI ED ANIMAZIONI, AD ESEMPIO, USANDO UNA INTERFACCIA GRAFICA.

HTTPS://SCRATCH.MIT.EDU/

SCRATCH È UN LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE ED UNA COMUNITÀ ONLINE DOVE L'UTENTE PUÒ CREARE STORIE INTERATTIVE, GIOCHI E ANIMAZIONI – E CONDIVIDERLE CON ALTRE PERSONE DA TUTTO IL MONDO. NEL PROGETTARE E PROGRAMMARE I PROGETTI IN SCRATCH, I RAGAZZI APPRENDONO A PENSARE IN MANIERA CREATIVA, A RAGIONARE IN MANIERA SISTEMATICA ED A LAVORARE COLLABORATIVAMENTE.

APP INVENTOR È UNO STRUMENTO DI PROGRAMMAZIONE PER CREARE APPLICAZIONI PER CELLULARI, SMARTPHONE E TABLET CON SISTEMA OPERATIVO ANDROID.

HTTP://APPINVENTOR.MIT.EDU/

APP INVENTOR È UN'INNOVATIVO STRUMENTO PER PRINCIPIANTI NELLA PROGRAMMAZIONE INFORMATICA E NELLA CREAZIONE DI APP, CHE TRASFORMA IL COMPLESSO LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE, BASATO SUL TESTO, IN

"BLOCCHI DA COSTRUZIONE" A TRASCINAMENTO. L'INTUITIVA INTERFACCIA GRAFICA PERMETTE, ANCHE AD UN UTENTE INESPERTO, LA POSSIBILITÀ DI CREARE UN'APP FUNZIONALE IN UN'ORA O MENO.

PANORAMICA GLOBALE DELLE ATTIVITÀ

LE 10 LEZIONI FACENTI PARTE DEL CORSO, SONO ORGANIZZATE IN TRE FASI PRINCIPALI:

IMPARARE LE BASI

CONCETTI CHIAVE DELLA PROGRAMMAZIONE

- COSA SONO I COMPUTER?
- COS' È UN PROGRAMMA?
- CHI È UN PROGRAMMATORE?

SISTEMI INFORMATICI

- QUALI SONO LE COMPONENTI PRINCIPALI DI UN COMPUTER?
- COME FUNZIONA UN COMPUTER?

GUIDED EXPLORATION

PENSIERO COMPUTAZIONALE

ATTIVITA DI CODE.ORG:

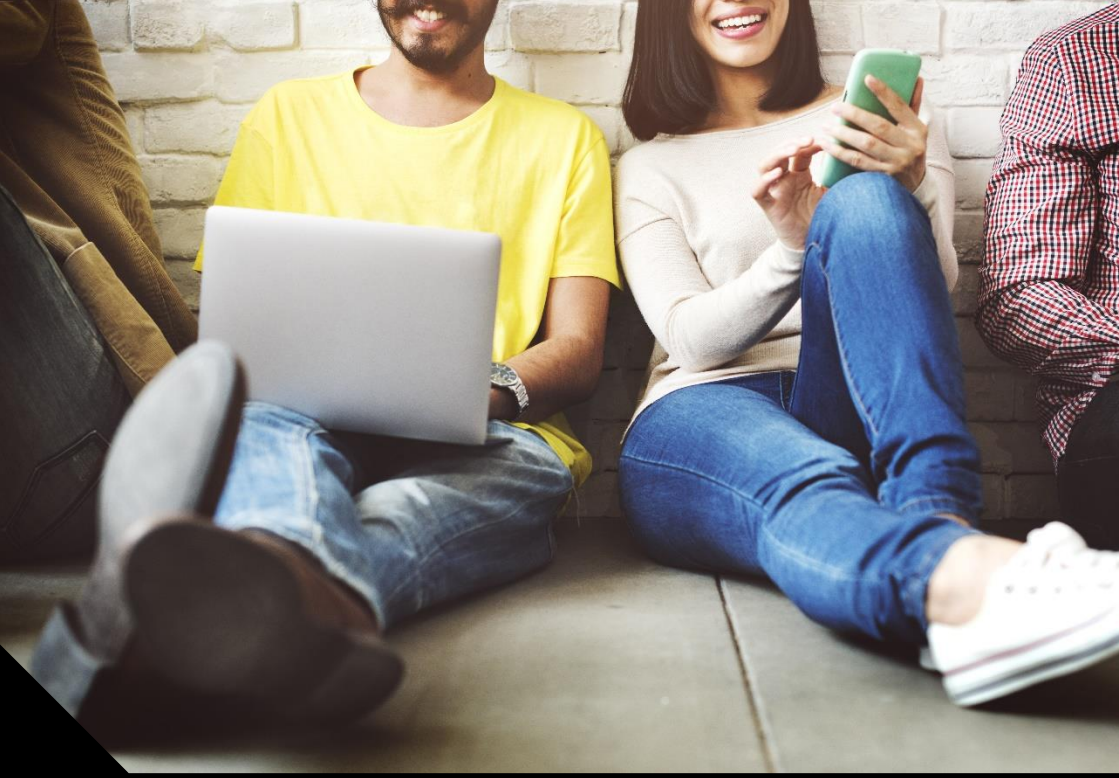
- ANGRY BIRDS
- FLAPPY BIRD
- STAR WARS
- MINECRAFT

STRUMENTI DI APPRENDIMENTO

- SCRATCH
- APP INVENTOR

FAI DA TE

SFIDAE SVILUPPO DI PROGETTI DI PROGRAMMAZIONE INFORMATICA



LEZIONI PRESSO "JUNIOR CODE ACADEMY"

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	6	7	8	9

SOMMARIO

- PRESENTAZIONE DEL PROGETTO JUNIOR CODE ACADEMY
- SONDAGGIO (CONSULTAZIONE INIZIALE)
- INTRODUZIONE AI CONCETTI BASE: COMPUTER, PROGRAMMI E SVILUPPATORE O PROGRAMMATORE

BREVE DESCRIZIONE

INTRODUZIONE ALLA JUNIOR CODE ACADEMY

VIDEO E SONDAGGIO

COMPUTER

SPIEGAZIONE DEI CONCETTI CON GLI STUDENTI

LAVORO COLLABORATIVO:

PROGRAMMI

ESEMPLIFICAZIONE CON SITUAZIONI QUOTIDIANE ED ALGORITMI

PRESENTAZIONE DI ESEMPI DI PROGRAMMI

IDENTIFICAZIONE DI ALCUNI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

PROGRAMMATORE

LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE ED AMBIENTI

IL RUOLO DI UN PROGRAMMATORE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

GENERAL INFORMATION

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

GRADO SCOLASTICO				
5	6	7	8	9

SOMMARIO

- BASIC STRUCTURE AND OPERATION OF A COMPUTER SYSTEM
- HARDWARE AND SOFTWARE
- EXPLORATION OF BASIC CONCEPTS OF PROGRAMMING

BREVE DESCRIZIONE

DESCRIZIONE DELLE OPERAZIONI DI UN COMPUTER DURANTE L'ESECUZIONE DI UNA PROCEDURA SEMPLICE

HARDWARE E SOFTWARE

ESPLORAZIONE DEI CONCETTI BASE DI PROGRAMMAZIONE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	**2**	3	4	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		**8**		**9**	

SOMMARIO

- INTRODIZIONE AL PENSIERO COMPUTAZIONALE
- ATTIVITÀ SUL SITO CODE.ORG

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO

LIST OF ACTIVITIES TO DO IN CODE.ORG SITE:

FLAPPY BIRD

MINECRAFT

STAR WARS

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	**3**	4	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		**6**		**7**		8		9	

SOMMARIO

- PENSIERO COMPUTAZIONALE: ESERCIZI PRATICI
- SPIEGAZIONE DEI CONCETTI BASE DELLA PROGRAMMAZIONE

BREVE DESCRIZIONE

PENSIERO COMPUTAZIONALE: ESERCIZI PRATICI

CONCETTI DI BASE DELLA PROGRAMMAZIONE

SPIEGAZIONE/CODE.ORG

FLAPPY BIRD (5° ANNO)

ARTIST (6°/7° ANNO)

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	**3**	4	5	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	6	7	**8**	9

SUMMARY

- CODE.ORG (CONCLUSIONE DELLE ATTIVITÀ)
- SCRATCH 2.0 (INTRODUZIONE, CONCETTI, INTERFACCIA; INTERFACCIA "MIT SCRATCH"; CREAZIONE ACCOUNT ONLINE "MIT SCRATCH")

BREVE DESCRIZIONE

CONCLUSIONE DELLE ATTIVITÀ INIZIATE NELL' ULTIMA LEZIONE SU CODE.ORG

CREAZIONE DI ACCOUNT INDIVIDUALI

INTRODUZIONE ALL'INTERFACCIA DI SCRATCH

CARATTERISTICHE, ESEMPI, TUTORIAL

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	**3**	4	5	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	6	7	8	**9**

SUMMARY

- CODE.ORG (CONCLUSIONE DELLE ATTIVITÀ)
- APP INVENTOR (INTRODUZIONE, CONCETTI, INTERFACCIA; CREAZIONE DI UN ACCOUNT ONLINE "MIT APP INVENTOR"; INTERFACCIA "MIT APP INVENTOR"; INSTALLAZIONE DI UN EMULATORE DI ANDROID)

BREVE DESCRIZIONE

CONCLUSIONE DELLE ATTIVITÀ INIZIATE NELL'ULTIMA LEZIONE SU CODE.ORG

INTRODUZIONE ALL'INTERFACCIA DI APPINVENTOR

CARATTERISTICHE, ESEMPI, TUTORIAL

CREAZIONE DI ACCOUNT INDIVIDUALI

INSTALLAZIONE DI UN EMULATORE DI ANDROID

INSTALLAZIONE DI MIT APP INVENTOR TOOLS 2.3.0

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	6	7	8	9

SOMMARIO

- INTRODUZIONE A SCRATCH 2.0 DESKTOP
- SPRITE E STAGE
- CATEGORIE DI COMANDI/BLOCCHI: EVENTI, CONTROLLI, MOVIMENTI, GRAFICA E SUONI
- ESERCIZIO PRATICO GUIDATO
- SCRATCH 2.0: SPERIMENTAZIONE ED ESPLORAZIONE

BREVE DESCRIZIONE

PRESENTAZIONE DEL SITO SCRATCH 2.0 E DI SCRATCH 2.0 ONLINE DESKTOP

MENZIONE DI ALTRE VERSIONI DISPONIBILI

STAGE E BACKDROPS, SPRITE E COSTUMI

COMANDI/BLOCCHI E CATEGORIE

COMANDI/BLOCCHI: EVENTI, CONTROLLI, MOVIMENTI, GRAFICA E SUONI

SALVARE, CARICARE E SCARICARE

ESERCIZIO PRATICO GUIDATO E LIBERA ESPLORAZIONE DI SCRATCH 2.0

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	**4**	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		**8**		9	

SOMMARIO

- PRIMO ESERCIZIO IN SCRATCH

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO SCRATCH N°1

SPRITE, COSTUMI, STAGE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	**4**	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		**9**	

SOMMARIO

- PRIMA APP UTILIZZANDO APP INVENTOR

BREVE DESCRIZIONE

PRIMO ESEMPIO CON APPINVENTOR

GLI STUDENTI CREANO UNA APP PASSO A PASSO, CON LA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	**5**	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	**6**	**7**	8	9

SOMMARIO

- CONCETTO DI ALGORITMO
- CREAZIONE COLLABORATIVA DI UN ALGORITMO IN LINGUAGGIO SEMPLICE
- CATEGORIE DEI COMANDI: SENSORI ED OPERATORI
- FOGLIO DI LAVORO: IMPLEMENTAZIONE DI UN ALGORITMO USANDO SCRATCH

BREVE DESCRIZIONE

CONCETTO DI ALGORITMO

CREAZIONE COLLABORATIVA DI UN ALGORITMO IN LINGUAGGIO SEMPLICE, PER CREARE UN PROGRAMMA CHE AIUTI I COMPAGNI CHE STANNO IMPARANDO I NOMI DEI COLORI IN INGLESE

RICORDARE I COMANDI INTRODOTTI NELLA LEZIONE PRECEDENTE

CATEGORIE DEI COMANDI: SENSORI E OPERATORI

FOGLIO DI LAVORO

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	**5**	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		**8**		9	

SOMMARIO

- CONCLUSIONE DEL FOGLIO DI LAVORO INIZIATO NELL'ULTIMA LEZIONE

BREVE DESCRIZIONE

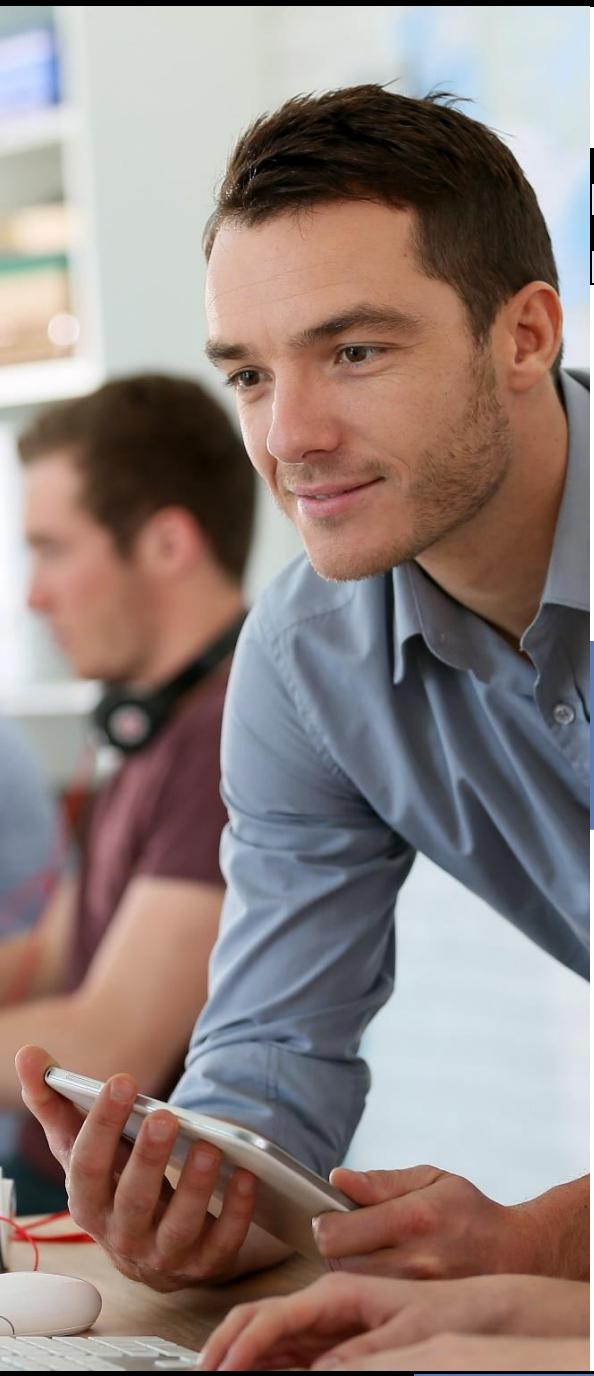
WORKSHEET SCRATCH

SPRITE, COSTUMI, STAGE

SUONI

SPRITE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)



PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	**5**	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		**9**	

SOMMARIO

- LAVORO ORIENTATO: CREAZIONE DI UN'APP – AGGIUNGERE E CONFIGURARE I COMPONENTI IN APP INVENTOR, AZIONI DI PROGRAMMAZIONE – RIPRODURRE MUSICA, RIPRODURRE SUONI, VIBRAZIONI DEI CELLULARI

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO/ ATTIVITÀ

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		9	

SOMMARIO

- CONCETTO VARIABILE
- CATEGORIA DI COMANDO: DATI
- ALTRI COMANDI
- FOGLIO DI LAVORO

BREVE DESCRIZIONE

DIALOGO SUL LAVORO SVOLTO NELLA PRECEDENTE LEZIONE

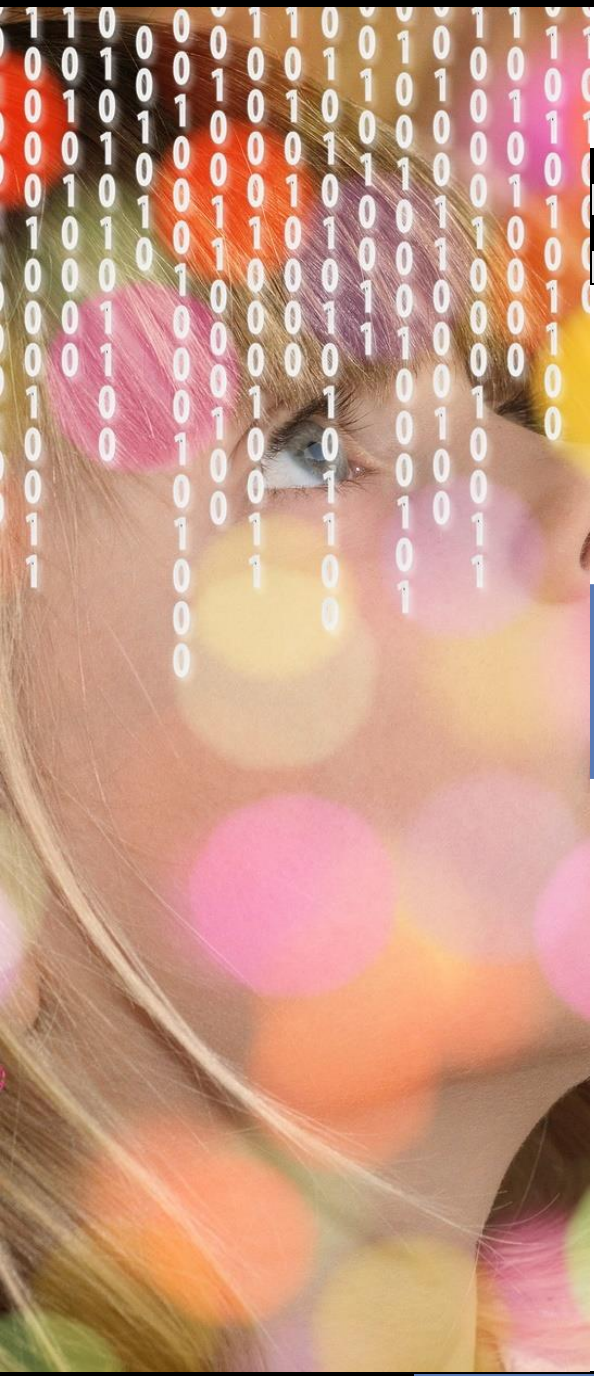
CONCETTO VARIABILE

CATEGORIA DI COMANDO: DATI

CREARE UN FRAME INIZIALE O FINALE CON SCRATCH

COMPLETAMENTO DEL FOGLIO DI LAVORO

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)



PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		**8**		9	

SOMMARIO

- LAVORO ORIENTATO: PROGRAMMAZIONE DI AZIONI IN SCRATCH – USANDO SUONI, CREANDO DIALOGHI TRA SPRITE ED USANDO SENSORI

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO/ ATTIVITÀ

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	**6**	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		**9**	

SOMMARIO

- CONCLUSIONE DELL'APP INIZIATA NELLA LEZIONE PRECEDENTE
- CREARE UNA APP – UTILIZZANDO LISTE, EVENTI, SUONI E TESTI

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO/ ATTIVITÀ

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANNO SCOLASTICO				
5	6	7	8	9

SOMMARIO

- PERSONALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA CREATO NEL FOGLIO DI LAVORO
- LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DEL PROGETTO NELLE LEZIONI SUCCESSIVE
- DIAOLOGO CON GLI STUDENTI SULLE LORO PROPOSTE.
- ANALISI DELLE PROPOSTE DI LAVORO

BREVE DESCRIZIONE

PERSONALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA CREATO NEL FOGLIO DI LAVORO

LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DEL PROGETTO NELLE LEZIONI SUCCESSIVE

OBIETTIVO PRINCIPALE DEL PROGETTO SCRATCH

INTERATTIVITÀ (TASTIERA E/O MOUSE)

IL TEMPO A DISPOSIZIONE (RENDERLO SEMPLICE)

RISPETTARE IL COPYRIGHT E LA PROPRIETÀ INTELLETTUALE

DIALOGO CON GLI STUDENTI SULLE LORO PROPOSTE

ANALISI DELLE PROPOSTE DI LAVORO

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		**8**		9	

SOMMARIO

- LAVORO ORIENTATO: PROGRAMMAZIONE DI AZIONI IN SCRATCH
- PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE PER LO SVILUPPO DI UN LAVORO DI GRUPPO

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO/ ATTIVITÀ

PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE DA SVILUPPARE NELLE LEZIONI SUCCESSIVE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		**9**	

SOMMARIO

- LAVORO ORIENTATO: PROGRAMMARE AZIONI IN APP INVENTOR
- PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE PER LO SVILUPPO DI UN LAVORO DI GRUPPO

BREVE DESCRIZIONE

FOGLIO DI LAVORO/ ATTIVITÀ

PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE DA SVILUPPARE NELLE LEZIONI SUCCESSIVE

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		9	

SOMMARIO

- LAVORO DI GRUPPO: PROGETTO DI GRUPPO

BREVE DESCRIZIONE

PROGETTO DI LAVORO

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

PANORAMICA DELLA LEZIONE

INFORMAZIONI GENERALI

NUMERO DELLA LEZIONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANNO SCOLASTICO									
5		6		7		8		9	

SOMMARIO

- PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

BREVE DESCRIZIONE

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

QUESTIONARI DI MONITORAGGIO (STUDENTI ED INSEGNANTI)

IMAGINATION
INSPIRATION
VISION
KNOWLEDGE
CREATIVITY
TECHNOLOGY

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODE ACADEMY
JUNIOR