

- Il CODING e le sue applicazioni nella didattica.
Esperienze di coding in modalità unplugged (su carta o pavimento).
- Costruzione di un algoritmo e utilizzo di strumenti per l'esecuzione delle istruzioni.
Fruizione della piattaforma code.org e uso del diario del coding del prof. Bogliolo.
- Esperienze di pixel art.
Utilizzo di app per il coding;
- Esperienze di digital storytelling con Scratch.