

Strumenti digitali per il Coding in classe di Roberto Sconocchini

Per questo provo a segnalare alcuni **strumenti digitali per avvicinare i bambini ai primi concetti di programmazione**.

- **Tynker Games**: una serie di giochi adeguati per insegnare ai bambini i basilari concetti del Coding.
- **Kodable**: un'app iPad mirata a bambini a partire dalla scuola dell'infanzia. I primi 30 livelli sono liberi, più che sufficiente per un'ora di coding.
- **Hopscotch**: app gratuita per iPad per alunni di scuole primarie e medie. Wesley Fryer ha creato e ottimo **ebook gratuito** per illustrare come utilizzare Hopscotch in classe. Si raccomanda inoltre di attivare la tastiera Emoji (andare su Impostazioni> Generali> Tastiera) da utilizzare con il programma.
- **Scratch** è un gioco di programmazione che può essere scaricato o utilizzato online. Dispone di un ottimo strumento per la programmazione con cui gli studenti possono programmare direttamente nel loro browser web. Ecco un **video tutorial** per capire come utilizzare Scratch per il Coding in classe.
- **Alice**: altra piattaforma popolare utilizzabile per creare giochi, raccontare una storia o fare un video animato. Come Scratch, Alice è gratuito e supportato da una ricca comunità di educatori. Ci sono due versioni di Alice (La versione più recente 3.0 ha ancora qualche bug, ma dispone di nuove animazioni molto interessanti). Alice è particolarmente indicata per alunni di scuola media.
- **Kodu**: altro strumento di programmazione che può essere facilmente utilizzato su un PC o un XBOX per creare semplici giochi. E' presente anche un programma di matematica.
- **Gamestar Mechanic**: propone una versione gratuita con possibilità per gli insegnanti di monitorare i progressi degli studenti. E' presente una comunità che condivide su Edmodo piani di lezione ed idee per questo strumento, insieme a video guida è a disposizione dei docenti.
- **Gamemaker**: strumento per programmare giochi che possono essere riprodotti in qualsiasi browser web.
- **Live Code**: molto utilizzato in Europa, è utilizzabile su dispositivi iOS e Android. Con i **materiali scaricabili** gratuitamente per livello di età, questa è un'opzione per molte scuole medie e superiori.