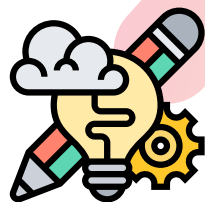


CTApp: insegnare agli studenti il pensiero computazionale attraverso un'App

Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è sviluppare un App di alta qualità, capace di unire il concetto di pensiero computazionale e serious game e la sua diffusione nei Paesi europei.



Il pensiero computazionale è il metodo che risolve problemi utilizzando analisi e algoritmi computazionali (simili cioè a quelli utilizzati da un computer).



Lo scopo dei serious games va oltre il semplice intrattenimento. Tali giochi vengono utilizzati per risolvere problemi nel campo dell'istruzione, della salute, della gestione, della pianificazione del territorio. Anche i simulatori per gli allenamenti e i programmi che si occupano di importanti questioni sociali sono basati sui serious games.

GRUPPI TARGET

Insegnanti delle scuole primarie e personale dirigente delle istituzioni educative di tutti i Paesi partner, che potranno familiarizzare con i nuovi strumenti educativi e li utilizzeranno nel loro lavoro quotidiano. Studenti delle scuole primarie dai 12 ai 18 anni, che utilizzeranno le soluzioni sviluppate nell'ambito di questo progetto durante lo studio.

RISULTATI

Gioco per computer, per aiutare gli studenti a sviluppare la capacità di utilizzare il pensiero computazionale per risolvere i problemi.

MATERIALE FORMATIVO per gli insegnanti della scuola primaria per aiutarli ad implementare il nuovo metodo di insegnamento.

Maggiori informazioni sul sito web del progetto: <https://ctapp.wsei.eu/>