

## IL CODING CON SCRATCH PER UNA DIDATTICA ATTIVA

Corso on line di 10 ore

> **FORMATORE:** Michele Maffucci

> **DESTINATARI**

Docenti e istituzioni scolastiche e formative di ogni ordine e grado

Il corso si propone di insegnare l'uso di Scratch secondo modalità attive e inclusive. Il percorso didattico è immediatamente spendibile in classe e offre un'ulteriore tecnica per trasmettere agli studenti strumenti per apprendere lavorando in gruppo.

> **DURATA:** 10 ore

> **COSTO:** 79 euro

LA CASA EDITRICE LA TECNICA DELLA SCUOLA E' ENTE DI FORMAZIONE ACCREDITATO DAL MIUR  
Puoi acquistare il corso anche con la CARTA DOCENTE

> **ORGANIZZAZIONE DIDATTICA**

Saranno svolti 5 incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 10 ore

> **Mercoledì 11 ottobre 2017 – Ore 17.00/19.00**

> **Giovedì 12 ottobre 2017 – Ore 17.00/19.00**

> **Venerdì 13 ottobre 2017 – Ore 17.00/19.00**

> **Lunedì 16 ottobre 2017 – Ore 17.00/19.00**

> **Venerdì 27 ottobre 2017 – Ore 17.00/19.00**

*Avrai la possibilità di rivedere la registrazione in caso di assenza*

### ISCRIVITI SUBITO

> **PUNTI TEMATICI**

Il corso si svolgerà on-line con metodologia laboratoriale ed in modo cooperativo tra i partecipanti. L'intero processo di formazione sarà supportato da una piattaforma di formazione on-line appositamente predisposta, sulla quale sarà realizzata una classe virtuale a cui saranno iscritti tutti i partecipanti al corso. In questo modo sarà possibile sviluppare sperimentazioni didattiche, nonché fornire indicazioni di articoli di approfondimento e svolgimento di attività

pratiche sull'uso di tecnologie che saranno illustrate nei momenti di lezione. Progettazione di ambienti cloud per la gestione della classe e la realizzazione di attività collaborative.

#### > MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Per lo svolgimento del corso è indispensabile aver pre-caricato sul proprio computer il software Scratch 2 versione offline scaricabile per il proprio sistema operativo dal seguente link: <https://scratch.mit.edu/download>.

I passi per l'installazione di Scratch 2 richiedono tre fasi di installazione descritti nel link sopra indicato.

#### > OBIETTIVO

L'obiettivo specifico sarà quello di mostrare come sviluppare nello studente, mediante l'uso di Scratch, un pensiero computazionale: ovvero un pensiero che proceda in maniera algoritmica e quindi trovi soluzioni a problemi proposti.

Durante il corso, utilizzando Scratch 2, verranno mostrati esempi di realizzazione di giochi e modalità di interazione con il mondo fisico, con lo scopo di realizzare una didattica inclusiva partendo dal coding, in cui l'aspetto ludico/creativo viene utilizzato per migliorare le capacità progettuali e di relazione, favorendo lo scambio reciproco ed il peer learning tra gli studenti.

#### > MAPPATURA DELLE COMPETENZE

I partecipanti al corso acquisiranno le competenze per realizzare attività didattiche multimediali a supporto dell'apprendimento personalizzato: verrà mostrato come inserire nei propri percorsi didattici l'apprendimento della logica e del problem solving, in generale del coding, attraverso la realizzazione di giochi didattici e storytelling.

#### > TITOLO RILASCIATO

La Casa Editrice La Tecnica della Scuola è ente di formazione accreditato dal Miur per la formazione del personale della scuola (prot. n. AOODGPER/6834/2012) ai sensi della direttiva ministeriale n. 90/2003 adeguato ai sensi della Direttiva n. 170/2016. **Ai fini del rilascio dell'attestato di partecipazione, in caso di assenza alla diretta webinar, potrai rivedere la registrazione ed effettuare il test di verifica.**

*Il corso è presente anche sulla piattaforma ministeriale Sofia.*