

## Scratch avanzato: funzionalità e applicazione alla didattica

Destinatari

Insegnanti di scuola primaria o secondaria di I grado  
(max. 25 iscritti)\*

Ore in presenza

12

Quando

3, 10, 17, 24 feb. 2017  
Dalle 14.45 alle 17.45

Dove

Le Serre dei Giardini Margherita  
Via Castiglione 136, Bologna

Verranno approfonditi alcuni concetti, pratiche e prospettive del pensiero computazionale attraverso le funzionalità avanzate di Scratch (tra cui: funzioni geometriche e di disegno, utilizzo avanzato delle variabili, operatori matematici, controllo con microfono e webcam, creazione di blocchi personalizzati). I partecipanti saranno accompagnati e supportati nell'ideazione e creazione di progetti didattici più complessi ed elaborati, che sfruttano le funzionalità di Scratch di volta in volta introdotte.

Le giornate del corso saranno organizzate come segue:

- una prima parte in cui ai partecipanti verrà lanciata una sfida - breve e semplice, ma non banale - che richiede loro di utilizzare una o più funzionalità di Scratch che non conoscono, per permettere un apprendimento per scoperta (supportato dai formatori, ove necessario);
- una seconda parte in cui i partecipanti saranno supportati nella ideazione, realizzazione autonoma, correzione e messa a punto di un'attività didattica con Scratch - legata alle loro discipline - che può far uso delle nuove funzionalità apprese.

Le attività del corso saranno potenziate attraverso una specifica classe virtuale su Google Classroom; la classe resterà attiva al termine del corso per garantire ai partecipanti il supporto e supervisione a distanza. Al termine del corso, i docenti partecipanti saranno invitati a sviluppare con gli alunni delle proprie classi alcuni progetti che prevedano l'utilizzo delle competenze e degli strumenti di lavoro acquisiti. Tali progetti potranno essere presentati ad un evento pubblico presso Opificio Golinelli. I progetti più meritevoli saranno premiati con la possibilità di portare la propria classe gratuitamente ad uno dei laboratori che Fondazione Golinelli organizza per le scuole.

*\*È necessario aver già frequentato un corso base di Coding e Robotica durante questo anno scolastico o i precedenti. Il corso è consigliato per gli animatori digitali.*

La prenotazione è obbligatoria - [Fai clic per accedere al modulo di prenotazione](#)

**Le iscrizioni apriranno il 09 gennaio 2017 alle ore 10.00**

**Collaborazioni** > Una collaborazione tra Fondazione Golinelli e Associazione ProgrammaBol, organizzatore di CoderDojo Bologna.