



“PICCOLE OPPORTUNITA’ SONO
SPESSO L’INIZIO DI GRANDI
IMPRESE”

DEMOSTRENE

RELATORI

GASPAR TORRIERO

Mentor di Ated4kids, Mentor presso il CoderDojo Lugano, Microsoft Certified Trainer, Microsoft Certified Professional, Direttore Corsi & Formazione presso Sayit SA.

ANDREA PEROTTI

Mentor di Ated4kids, Formatore informatico con Attestato Professionale Federale di Formatore d’adulti, Microsoft Certified Professional, Responsabile formazione presso APC-Pro / Linea Informatica

COSTO E ISCRIZIONI

- Prezzo CHF 580 insegnanti scuole pubbliche e soci ated compreso nel prezzo un anno di iscrizione gratuita alla nostra associazione (nuovi soci)
- Adulti CHF 780.00 compreso nel prezzo un anno di iscrizione gratuita alla nostra associazione
- Studenti (massimo 18 anni): corso attraverso la partecipazione ai Coderdojo
- Il corso inizierà con un numero minimo di 5 partecipanti

DATE CORSI

- 26, 27 giugno 2017 08:00 – 12:00 / 13:00 – 17:00
28 giugno 17:00 - 19.30
- 21 e 22 agosto 2017 – 12:00 / 13:00 – 17:00
23 agosto 2017 - 17:00 - 19.30
- 19/21/26/28 settembre e 3 ottobre 2017 dalle ore 18:30 alle ore 20:00



PROGRAMMARE CON SCRATCH



SCRATCH

PER DOCENTI E ADULTI

Scratch è un ambiente di programmazione progettato dal Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del MIT per ragazze e ragazzi in età scolare. Permette di creare storie interattive, giochi e animazioni e condividerle con le amiche e gli amici.

Scratch aiuta gli studenti a pensare in modo creativo e sistematico, e a lavorare in modo collaborativo: qualità essenziali per lo sviluppo della persona nel ventunesimo secolo.

Il corso "Programmare con Scratch" non richiede precedenti conoscenze di linguaggi di programmazione; richiede l'uso di un laptop con tastiera e mouse (Win/Mac/Linux) in grado di connettersi a Internet via WiFi. I materiali del corso sono disponibili online.

Alla fine del corso i docenti avranno acquisito le competenze con le quali saranno in grado di proporre lezioni stimolanti ed interattive ai loro allievi delle scuole elementari e medie.

PROGRAMMA

- Introduzione a Scratch, creazione di script, disegnare con il computer.
- Variabili e coordinate
- Iterazioni, broadcast e numeri casuali
- Interattività, aggiornamento delle variabili e sviluppo iterativo
- Personalizzare i blocchi e strategie di gaming

I MODULI

SEZIONE 1

- Modulo 00: Presentazione del corso
- Modulo 01: Introduzione a Scratch
- Modulo 02: Note e ripetizioni
- Modulo 03: Percussioni, tempo e ripetizioni annidate
- Modulo 04: Impostare e cambiare tempo e volume
- Modulo 05: Creare variabili
- Modulo 06: Controllare il codice da tastiera
- Modulo 07: Controllare la posizione
- Modulo 08: Controllare il movimento

SEZIONE 2

- Modulo 09: Usare la penna 1
- Modulo 10: Usare la penna 2
- Modulo 11: Disegnare con variabili 1
- Modulo 12: Disegnare con variabili 2
- Modulo 13: Disegnare con variabili 3
- Modulo 14: Disegnare con coordinate 1
- Modulo 15: Pratica di disegno con coordinate

SEZIONE 3

- Modulo 16: Disegnare con coordinate 2
- Modulo 17: Disegnare con coordinate 3
- Modulo 18: Giocare a Tag
- Modulo 19: Tecniche di debugging 1
- Modulo 20: Introduzione a SE
- Modulo 21: Lavorare con SE
- Modulo 22: Tenere il punteggio con le variabili
- Modulo 23: Tecniche di debugging 2

SEZIONE 4

- Modulo 24: Introduzione al gioco dell'elicottero
- Modulo 25: Usare i costumi
- Modulo 26: Introduzione agli operatori numerici
- Modulo 27: Usare gli operatori
- Modulo 28: Pratica con i costumi
- Modulo 29: Introduzione al broadcast
- Modulo 30: Utilizzo del broadcast in uno script
- Modulo 31: Scegli il tuo progetto finale 1

SEZIONE 5

- Modulo 32: Scelte casuali
- Modulo 33: Chiedi e rispondi 1
- Modulo 34: Chiedi e rispondi 2
- Modulo 35: Gioco dei numeri casuali
- Modulo 36: Liste 1
- Modulo 37: Liste 2
- Modulo 38: Liste e gioco dei numeri casuali
- Modulo 39: Scegli il tuo progetto finale 2
- Modulo 40: Chiusura del corso



DESTINATARI

Docenti scuola elementare e scuola media / adulti interessati a proporre dei corsi dopo scuola

OBIETTIVI

Insegnare ai docenti a usare Scratch in aula

REQUISITI

computer personale – connessione web indispensabile

DURATA

5 lezioni della durata di 2/3 ore
Inizio corso: da giovedì 9 marzo o venerdì 10 marzo (un giorno alla settimana) per 5 settimane. Oppure 4 o 5 maggio 2017

DOCUMENTAZIONE

il corso viene svolto in aula e la documentazione condivisa online

SVOLGIMENTO CORSO*

Sala corsi / in alternativa sala con connessione web (ognuno porta il proprio laptop)

*(Il prezzo della sala non è compreso nel prezzo del corso)