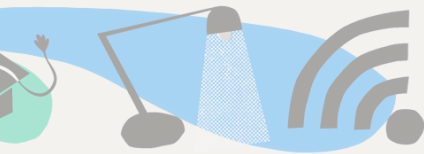


A vertical decorative strip on the left side of the page, featuring a yellow and green wavy background. It contains various educational icons: a laptop, a set square, a pencil, a pen, a ruler, a book, a computer monitor, a person wearing glasses, a person at a desk, a person with glasses, a tablet, and a stack of papers.

**FORMAZIONE  ZANICHELLI**

# Corsi di formazione per le scuole



## Indice

LA NOSTRA PROPOSTA 1

Modalità di erogazione

Attestato

Assistenza

LA FILOSOFIA DEI CORSI 3

I NOSTRI CORSI 4



# LA NOSTRA PROPOSTA



I nostri corsi sono in vendita al pubblico sul nostro sito

<https://formazione.zanichelli.it/>

La tabella riporta le fasce di scontistica pensate per scuole e dipartimenti, da applicare al prezzo al pubblico dei singoli corsi:

tra 5 e 10 iscritti	sconto del 10%
da 11 a 25 iscritti	sconto del 15%
> 25 iscritti	sconto del 20%



Dopo un preventivo e la stipula della vendita gestiamo le **iscrizioni** al corso (in base a un elenco di nome, cognome e mail) previa iscrizione a myZanichelli.



Dopo l'acquisto si può accedere al corso e ai materiali per i successivi **12 mesi**.

La data di inizio coincide con la data di acquisto. Da quel momento è possibile accedere ai moduli, alle risorse e alle videolezioni in piena autonomia e secondo i propri ritmi e tempi.



L'accesso al corso termina nel momento in cui sono passati 12 mesi dalla data dell'acquisto. L'**accesso ai materiali** continuerà a essere permesso fino a scadenza della licenza per agevolare consultazione e download delle risorse.

## MODALITÀ DI EROGAZIONE

Il corso si tengono in **modalità online e asincrona**, attraverso videolezioni e condivisione di risorse da fruire in autonomia - secondo i propri tempi - sulla piattaforma dedicata ai corsi online di Zanichelli editore, accessibile da **myZanichelli**.

Per alcuni corsi sono previste occasioni di **incontro sincrone** tramite videoconferenza con gli autori del corso. Sono momenti del tutto facoltativi utili per confronti e approfondimenti e per dare supporto. Gli appuntamenti dureranno un'ora e non saranno registrati. I calendari degli appuntamenti sono visibili alle pagine dei singoli corsi.

## ATTESTATO

Con la conclusione e il superamento del corso il corsista ottiene un **attestato di partecipazione**.

L'attestato certifica le competenze acquisite e il totale di ore di formazione, e verrà inviato direttamente a ogni corsista, all'indirizzo email di iscrizione al corso.

Zanichelli editore è **ente formatore accreditato** dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e delle Ricerca per la formazione del personale docente (Direttiva Ministeriale n. 90/2003 Decreto 12-09-12, - Prot. AOODGPER6817. Ente adeguato alla direttiva numero 170/2016).

## ASSISTENZA

Per ogni dubbio, domanda o perplessità del gruppo di corsisti, l'ufficio Formazione Zanichelli sarà sempre disponibile e pronto a risolvere, insieme agli autori del corso, ogni questione.

L'ufficio **Formazione Zanichelli** provvederà anche a scandire tempi e scadenze per agevolare la fruizione attiva del corso e ricordare impegni e appuntamenti.

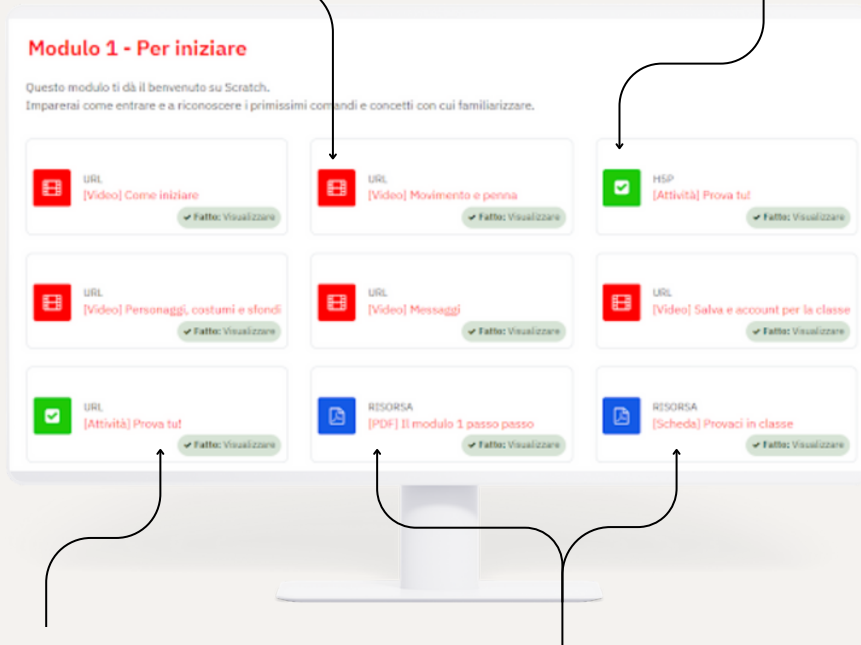


# LA FILOSOFIA DEI CORSI

## Come sono fatti?

Il **video** sono brevi, mirati ed esaustivi. Vanno dai 3 ai 10 minuti di durata e sono pensati per essere fruiti senza interruzioni.

Ogni modulo alterna video e momenti di **attivazione**: un esercizio di comprensione, un momento di verifica delle conoscenze oppure uno spazio di condivisione di esperimenti e progetti.





Lo scopo di ogni **attività** è mettere in gioco quanto appreso per consolidare meglio le competenze acquisite.

Sono presenti dei **materiali da scaricare**, consultare e proporre in classe. Ad esempio delle **slide riassuntive** o delle **schede didattiche**.

# CODING CON SCRATCH

Imparo, provo, poi lo spiego in classe

 <https://su.zanichelli.it/coding> 

<b>ARGOMENTO</b>	Coding
<b>GRADO</b>	Scuole primarie e secondarie
<b>ORE CERTIFICATE</b>	50 ore



Il corso - **online, asincrono e molto pratico** - fornisce le competenze per portare il coding e il pensiero computazionale nelle classi del Primo e Secondo Ciclo, con **progetti per tutti i livelli e coinvolgenti**.

Si tratta di un percorso completo per conoscere il programma online gratuito **Scratch**, apprendere le competenze base del coding e applicarle in classe.

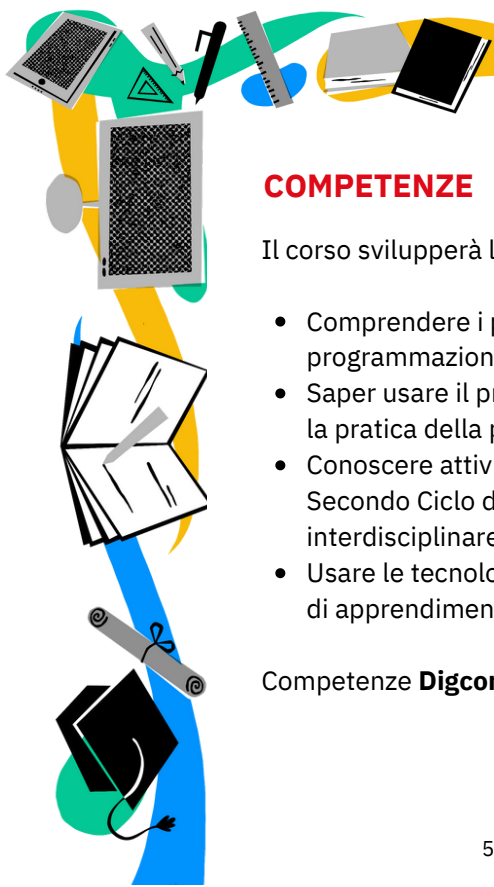
Il corso prevede la compilazione di un breve questionario finale e **due momenti sincroni** plenari di confronto con gli autori.

## DESCRIZIONE

Questo corso accompagna passo passo alla scoperta del **coding** e del pensiero computazionale, attraverso la **programmazione a blocchi**. Aiuta a **scoprire** cosa si può fare con il coding, poi a provare a **programmare** e infine a trovare idee e progetti per **insegnarlo** in classe, in modo graduale e con **progetti coinvolgenti e pronti all'uso**.

Per fare questo si usa **Scratch**, uno dei programmi online più famosi, che consente di programmare gratuitamente, in un ambiente intuitivo e comunitario. Uno spazio in cui sperimentare, creare, imparare facendo in ottica tinkering.

Con progetti per ogni livello di competenza: da semplici **animazioni** a veri e propri **videogiochi**. Il tutto con uno sguardo didattico di grande supporto alle materie STEM, ma non solo.



## COMPETENZE

Il corso svilupperà la capacità di:

- Comprendere i principi del coding e della programmazione a blocchi
- Saper usare il programma Scratch per approfondire la pratica della programmazione
- Conoscere attività di coding adatte per il Primo e il Secondo Ciclo da realizzare in classe, anche in ottica interdisciplinare
- Usare le tecnologie digitali per favorire le strategie di apprendimento collaborativo.

Competenze **DigcompEdu: 2 | 3 | 5**

## PROGRAMMA E OBIETTIVI

Il corso è diviso in nove moduli, per un totale di **38 brevi videolezioni**, continui **momenti di riflessione** e **attività**, **9 schede didattiche** da scaricare e da proporre in classe.

Si conclude con la compilazione di un **breve questionario**, per riflettere e mettere in pratica quello che si è imparato nel corso.

### MODULO 1 | Per iniziare

Questo modulo dà il benvenuto su Scratch. Spiega come entrare sulla piattaforma e come riconoscere i primissimi comandi e concetti con cui familiarizzare.

→ Scheda *Provaci in classe* - Fra Martino

### MODULO 2 | Cicli

Il modulo è pensato per imparare a utilizzare i cicli e a disegnare i poligoni. Grazie a queste funzioni costruiamo il primo gioco: il Topo.

→ Scheda *Provaci in classe* - Mille figure

### MODULO 3 | Variabili

Il modulo è dedicato a variabili e operatori. Con l'utilizzo di questi comandi approfondiremo le potenzialità dei cicli e dei poligoni, aggiungendo ulteriori funzioni al gioco del Topo.

→ Scheda *Provaci in classe* - Creare un orologio

### MODULO 4 | Movimenti

In questo modulo scopriremo come muoversi e disegnare figure nel piano cartesiano. Costruiamo insieme il nostro secondo gioco: la Rana.

→ Scheda *Provaci in classe* - Animazione del tuo nome

### MODULO 5 | Interazioni

Il modulo è dedicato al comando chiedi, che permette all'utente di interagire con lo sprite. Grazie a questa funzione costruiamo due giochi: Che numero sto pensando? e Indovina l'ampiezza dell'angolo!

→ Scheda *Provaci in classe* - Area del rettangolo

### MODULO 6 | Blocchi

Il modulo si concentra sui blocchi e su come applicarli per creare delle animazioni. Realizzeremo due animazioni: delle curve sul piano cartesiano e un salvaschermo.

→ Scheda *Provaci in classe* - Big Bang

### MODULO 7 | Cloni

Il modulo approfondisce i cloni e le loro potenzialità. Con l'utilizzo di questa funzione realizzeremo insieme delle animazioni: alberi, girasoli e molto altro.

→ Scheda *Provaci in classe* - Alberi di Fibonacci

### MODULO 8 | Algoritmi matematici

Questo modulo è pensato per imparare a scrivere programmi con algoritmi matematici.

Gli argomenti affrontati sono quattro: Radice, Numeri Binari, Pi greco e Massimo Comune Divisore.

→ Scheda *Provaci in classe* - Resto

### MODULO 9 | Fisica

Questo modulo introduce alcuni programmi per approfondire alcuni argomenti di Fisica. Costruiamo insieme un gioco: Flappy Bird.



→ Scheda *Provaci in classe* - Semplice moto casuale

### Prova finale

Breve questionario finale, con domande per riflettere e mettere in pratica quello che si è imparato nel corso.





 [formazione.zanichelli.it](https://formazione.zanichelli.it) 

Visita il nostro sito dedicato alla formazione per insegnanti: troverai webinar, corsi e seminari per lavorare meglio in classe.