

Formazione gratuita online su **Learning Creative Learning**



Per educatori e insegnanti

A CURA DI PDP FREE SOFTWARE USER GROUP, FABRIANO (AN)

FORMAZIONE PER MILANO E TORINO

Progetto DOORS - porte aperte al Desiderio come OppOrtunità di Rigenerazione Sociale

Obiettivi della formazione

- Conoscere l'apprendimento creativo per progettare attività educative
- Scoprire Scratch come strumento per aiutare ragazze e ragazzi ad essere fruitori attivi e creativi della tecnologia
- Esplorare il tinkering e le esperienze di apprendimento basato sul "fare con le mani"
- Apprendere nuove strategie di facilitazione di esperienze di apprendimento
- Conoscere le metodologie di sviluppo collaborativo
- Scoprire i vantaggi del software libero e della conoscenza libera

Metodologia di riferimento

- Creative Learning (Apprendimento Creativo)
- Learning by making
- Costruzionismo

Programma della formazione

La formazione si svolgerà online **dall'8 febbraio al 30 marzo 2021** in modalità sincrona (11 ore) e asincrona (14 ore), per un totale di 25 ore di formazione.

TUTTI I MARTEDI' si terrà un laboratorio tramite la piattaforma Jitsi dal 16/02/2021 al 16/03/2021, ore 16.30-18.30

OGNI SETTIMANA in modo asincrono verranno condivisi materiali, risorse di approfondimento e attività da svolgere

INIZIO FORMAZIONE - 8 febbraio

- I partecipanti ricevono via mail video introduttivi che permettono di iniziare a sperimentare in modo autonomo l'ambiente Scratch

PRIMA SETTIMANA - (incontro online 16 febbraio)

- Introduzione a Scratch: "Nome Animato"
- Introduzione al Creative Learning

SECONDA SETTIMANA - (incontro online 23 febbraio)

- Dal mondo fisico al mondo digitale: "Collage con Scratch"
- Imparare e giocare

TERZA SETTIMANA - (incontro online 2 marzo)

- Tinkering: "Fare con le mani"
- Imparare per prove ed errori

QUARTA SETTIMANA - (incontro online 9 marzo)

- Il potere del Remix con Scratch: "Pass it on"
- Software libero e apprendimento collaborativo

QUINTA SETTIMANA - (incontro online 16 marzo)

- Ideazione progetto finale
- Realizzazione progetto finale

CONDIVISIONE DEI PROGETTI FINALI (incontro online 30 marzo ore 17.30-18.30)

Dotazione necessaria

- PC o laptop (browser: Chrome, Chromium, Firefox)
- Connessione internet
- Webcam e auricolari
- Tutta la vostra voglia di sperimentare e divertirvi!

Breve bio dei formatori

Giulio Bonanome

Educational designer e coordinatore dei Digital Summer Camp per H-Farm Education.

Fondatore e mentor di CoderDojo Padova.

Professore a contratto del corso "Pensiero Computazionale" presso Università di Bologna e dei corsi di Coding e Web Project Management presso IAAD Bologna.

Co-autore dei libri "Coding 4-5 - Programmare è un gioco" (2015) e "Guida Coding - Primi passi nella programmazione e nello storytelling" (2016) editi da DeAgostini Scuola.

Angela Sofia Lombardo

FabLearn Fellow 2016 presso Stanford Graduate School of Education.

Professoressa a contratto di Informatica e Tecnologie didattiche presso Facoltà di Psicologia e Scienze della Formazione dell'Università di Bologna.

Presidente Associazione ProgrammaBol, champion CoderDojo Bologna e founder Scratch Educator Meetup Bologna.

Maker educator presso Malpighi La.B, Liceo Malpighi di Bologna

Organizzazione/Coordinamento Angela Biocco

Per iscrizioni: formazione@pdp.linux.it

Per saperne di più: www.percorsiconibambini.it/doors/