



CURSO DE FORMACIÓN DE MONITOR DE SCRATCH

15, 16 y 17 de diciembre de 2015

Competencias

- Elaborar proyectos de Scratch, utilizando las estructuras de control básicas de la programación.
- Dominar los niveles de competencia de Scratch (Sprites y disfraces, fondos, controles y movimiento, sensores y lápiz, eventos y variables).
- Ser capaz de dirigir al niño en la realización de un proyecto Scratch adecuado a su nivel.
- Entender los tipos de proyectos que se pueden realizar con Scratch: Lógico/matemático, narrativo, juego.
- Entender el Scratch como una herramienta para el desarrollo de las competencias del Siglo XXI.

Prerrequisitos

- Nociones de programación.
- Experiencia en el trabajo con niños de 8 a 16 años.

Duración

- 9h presenciales: 15, 16 y 17 de diciembre, de 17:00 a 20:00.
- 4h no presenciales .

Organiza

ScratchGroup de la Universidad de Valladolid.

Dra. Yania Crespo González-Carvajal.
Dr. Valentín Cardeñoso Payo.
D. Pablo Espeso Tascón
Dña. Margarita González Tasis.
Dña. Carmen Hernández Díez.

scratch@infor.uva.es

<http://scratch.infor.uva.es/>

Programa del curso

Presentación de Scratch como herramienta educativa para chavales de 8 a 16 años: Scratch en el fomento de las competencias del S.XXI.

Presentación de proyectos de ejemplo: vista general de los tres tipos y detalles de cómo afrontarlos.

Presentación de la herramienta. Revisión exhaustiva de las seis pestañas de Scratch.
--

El niño de 8 a 12 años. Conceptos de pre-programación. El niño de 12 a 16 años. Conceptos de programación.
--

Trabajando con niños. Resolución de conflictos y atención a la diversidad.
--

Diseño curricular de un curso de Scratch. Diseño de actividades.
--

Metodología de aprendizaje de Scratch.
--

Entrega de un proyecto con Scratch realizado individualmente. (4h. no presenciales).
--