

Computer Science First

Per sviluppare in modo coinvolgente il pensiero computazionale e le competenze trasversali dei tuoi alunni

Computer Science First, in collaborazione con Google, avvicina i docenti alla programmazione permettendo di creare, attraverso l'ambiente di programmazione Scratch, **animazioni, videogiochi, storytelling interattivi per integrare la didattica tradizionale con nuovi linguaggi** attrattivi e familiari agli studenti. "Fare codice" può diventare un modo coinvolgente per imparare non solo la matematica ma anche l'arte, la letteratura e le scienze.

Il progetto prevede:

- **Video lezioni e webinar live** per gli insegnanti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.
- **Digital Room**, sessioni virtuali in cui insegnanti, coach e formatori condividono i progetti che stanno realizzando per valorizzare e diffondere le migliori pratiche.

Iscrivendosi al progetto e **registrandosi sulla FMD Academy entro il 30 giugno** i docenti hanno la possibilità di accedere ad una stanza virtuale interattiva dove sono disponibili **video lezioni** da poter seguire, in modalità asincrona, secondo le esigenze del singolo (anche nei prossimi mesi) e un calendario di webinar live tra cui scegliere in base alla propria materia di insegnamento.

Al termine di ogni video lezioni o webinar il docente potrà scaricare in autonomia l'attestato.

La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016.

La partecipazione al progetto è gratuita.

VIDEO LEZIONI DISPONIBILI

PER DOCENTI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Coding Colors
- L'indovina favole
- Computational tinkering

PER DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA

- Computational tinkering
- Carbonio in transito
- AI: ArtInclusion
- Il sistema solare in scala
- Cucinare Algoritmi
- Geografia e inclusione
- Scoprire l'arte con Scratch
- Ripassare le tabelline con CSFirst
- In viaggio per l'Europa
- Per fare un tavolo
- Detective dell'arte

PER DOCENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- Letteratura per l'inclusione
- Geografia e inclusione
- Avventure per archeologi
- Quanti anni hai nel Sistema solare?
- Detective dell'arte
- L'evoluzione dei videogiochi
- Per fare un tavolo
- La scienza nel mondo
- Le costellazioni da vicino
- Scoprire l'arte con Scratch

WEBINAR DISPONIBILI

SCUOLA DELL'INFANZIA

31 maggio 2023 ore 16.30-18: Creare storie con Scratch

Possiamo usare il coding per raccontare storie? Nel webinar laboratoriale creiamo insieme esperienze interattive video ludiche. Con le piattaforme Scratch e Cs First diamo vita a nuovi personaggi e raccontiamo le loro storie.

SCUOLA PRIMARIA

15 maggio ore 16.30 -18: Scoprire le forme con Scratch

Possiamo usare il coding per descrivere le forme geometriche? Nel webinar laboratoriale creiamo insieme esperienze interattive video ludiche, con le piattaforme Scratch e Cs First per imparare e scoprire le forme geometriche

22 maggio 2023 ore 16.30-18: Letteratura per l'inclusione

Possiamo usare il coding come strumento di inclusione? Nel webinar laboratoriale creiamo insieme esperienze interattive video ludiche, con le piattaforme Scratch e Cs First. Come? Esploriamo i differenti paesi del mondo con l'aiuto della letteratura coinvolgendo attivamente gli insegnanti nella personalizzazione delle "avventure" del gioco, da replicare poi con gli studenti.

31 maggio 2023 ore 16.30-18: Creare storie con Scratch

Possiamo usare il coding per raccontare storie? Nel webinar laboratoriale creiamo insieme esperienze interattive video ludiche. Con le piattaforme Scratch e Cs First diamo vita a nuovi personaggi e raccontiamo le loro storie.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

15 maggio ore 16.30 -18: La geometria con Scratch

Con la piattaforma CS First, intuitiva e dinamica, la geometria diventa un gioco. Nel webinar mostriamo come il coding può servire a realizzare divertenti esercizi di geometria allenando negli studenti capacità logiche e analitiche.

22 maggio 2023 ore 16.30-18: Letteratura per l'inclusione

Possiamo usare il coding come strumento di inclusione? Nel webinar laboratoriale creiamo insieme esperienze interattive video ludiche, con le piattaforme Scratch e Cs First. Come? Esploriamo i differenti paesi del mondo con l'aiuto della letteratura coinvolgendo attivamente gli insegnanti nella personalizzazione delle "avventure" del gioco, da replicare poi con gli studenti.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE AL PROGETTO:

La scuola può aderire al progetto scegliendo tra i webinar già calendarizzati o concordare con la FMD incontri e tematiche ad hoc per gli insegnanti (è richiesto un minimo 35 docenti per attivare formazioni ad hoc).

Per aderire al progetto e ricevere i link per gli accessi alle formazioni è sufficiente compilare il modulo sottostante e rinviarlo a: Eleonora Curatola e.curatola@mondodigitale.org

SCHEDA DI ADESIONE AL PROGETTO - "CS-FIRST"

LOIC80300E - AF255C6 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0002396 - 14/06/2023 - V.9 - U

Dati scuola	Nome Istituto: ICS Gramsci
	Regione: Lombardia Provincia: Lodi Città: Lodi Vecchio
	Dirigente Scolastico: Gabriele Monti
	Telefono della scuola: 0371 752792 E-mail scuola: loic80300e@istruzione.it
	Meccanografico scuola: LOIC80300E

Docente referente	Nome e cognome: Stefania Lomi
	Qualifica: Animatore digitale
	Cellulare: /
	E-mail: supporto.tecnico@scuolalodivecchio.edu.it

ATTIVITA'	
spuntare le attività a cui si vuole partecipare	
☒ Formazione Coding per docenti	Webinar e sessioni formative per gli insegnanti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado per integrare il coding alla didattica curricolare. Numero docenti dell'istituto: 13
Digital Room	Sessioni virtuali in cui insegnanti, coach e formatori condividono i progetti che stanno realizzando per valorizzare e diffondere le migliori pratiche.

PAGE
1 *

Data: 12 giugno 2023

Firma e timbro per la sottoscrizione al progetto *Gabriele Monti*