**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:

·**Webinar e sessioni formative** per gli insegnanti della scuola 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.

·**Laboratorio in presenza alunni/genitori** in cui insieme scoprono l'utilizzo della piattaforma Cs First creando un prodotto digitale.

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.

**FORMAZIONI**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

**15 marzo 2023 ore 16.30-18:** **Coding Colors**

Gamme cromatiche, colori primari e secondari, inglese L2: un’attività multi-fase dedicata a maestre e maestri della Scuola dell’infanzia per l’apprendimento dei attraverso la piattaforma Computer Science First. Giochiamo con le cards, le immagini, i suoni e i quiz per mettere a disposizione della classe una tavolozza interattiva, ludica ed istruttiva.

**SCUOLA PRIMARIA**

**7 febbraio 2023 ore 16.30-18: Geografia e 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? Con la geografia esploriamo i differenti paesi del mondo coinvolgendo attivamente gli insegnanti nella personalizzazione degli scenari di gioco, da replicare con gli studenti

**23 febbraio 2023 ore 16.30-18:** **Ripassare le tabelline con CS First**

Attraverso giochi coinvolgenti ripassare le tabelline con Scratch sarà divertentissimo. Diamo sfogo alla creatività per realizzare giochi e quiz che aiutino i nostri alunni a ricordare le tabelline. Si imparerà ad impostare la scena ed i personaggi, ad utilizzare la gestione degli eventi, lo scambio dei messaggi, i sensori, le istruzioni condizionali e iterative.

**1 marzo 2023 ore 16.30-18:** **In viaggio per l’Europa**

Il digital storytelling è un format didattico che permette il processo di rielaborazione cognitiva di contenuti e pratiche culturali facilitando al contempo la socializzazione della conoscenza. Insegnare la geografia con Computer Science First consente di utilizzare la narrazione per raccontare il territorio, documentare i viaggi, attivare ricerche tematiche e accrescere la conoscenza di regioni e tradizioni mentre si allenano al contempo competenze STEM e abilità tecniche. Grazie al coding, i docenti potranno coinvolgere gli alunni nell’esplorazione di paesaggi noti e meno noti, creando gallerie condivise e progetti peer-to-peer.

**7 marzo 2023 ore 16.30-18:** **Per fare un tavolo**

Da dove si ricava il legno? Come trasforma in carta? Diamo sfogo alla fantasia per realizzare storytelling e quiz che aiutano i nostri alunni a conoscere la tecnologia dei materiali ed in particolare del legno. Si imparerà ad impostare la scena ed i personaggi, ad utilizzare la gestione degli eventi, lo scambio dei messaggi, i sensori, le istruzioni condizionali e iterative.

**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

**7 febbraio 2023 ore 16.30-18: Geografia e 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? Con la geografia esploriamo i differenti paesi del mondo coinvolgendo attivamente gli insegnanti nella personalizzazione degli scenari di gioco, da replicare con gli studenti

**13 febbraio 2023 ore 16.30-18:** **L’evoluzione dei videogiochi**

Con la piattaforma CS First, e la creazione guidata di un gioco da computer, scopriamo come si sono sviluppati ed evoluti nel tempo i videogame: dalla nascita di calcolatori, fino ai videogiochi di successo per console e pc e ai più recenti on line in realtà virtuale e aumentata.
La formatrice accompagna gli insegnanti nella realizzazione di un platform game, un gioco d'azione a livelli, usando la programmazione a blocchi. Un'esperienza dietro le quinte delle software house di videogiochi per imparare il coding creativo finalizzato a progettare prodotti digitali ludici ed educativi, apprezzati dagli studenti di tutte le età.

**7 marzo 2023 ore 16.30-18:** **Per fare un tavolo**

Da dove si ricava il legno? Come trasforma in carta? Diamo sfogo alla fantasia per realizzare storytelling e quiz che aiutano i nostri alunni a conoscere la tecnologia dei materiali ed in particolare del legno. Si imparerà ad impostare la scena ed i personaggi, ad utilizzare la gestione degli eventi, lo scambio dei messaggi, i sensori, le istruzioni condizionali e iterative.

**21 marzo ore 16.30 -18: La scienza nel mondo**

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 scienza coinvolgendo attivamente gli insegnanti nella personalizzazione degli scenari di gioco, da replicare con gli studenti.

**30 marzo 2023 ore 16.30-18:** **Le costellazioni da vicino**

In questa attività, realizzata con CSFirst, i docenti prenderanno in esame un progetto di coding che illustra le costellazioni e l’importanza che hanno avuto nella storia dell'umanità per guidare ogni alunno a costruire la propria costellazione preferita, tra algoritmi e astrofisica

**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

Oltre ai webinar in programma i docenti troveranno disponibili sulla piattaforma le registrazioni delle formazioni precedenti:

* "Detective dell'arte”
* "Quanti anni hai nel Sistema Solare?”
* "Carbonio in transito"
* "Cucinare Algoritmi"
* "Letteratura per l'inclusione"
* "Avventure per acheologi”
* "L'evoluzione dei videogiochi"
* "AI: ArtInclusion"
* "Il sistema solare in scala"
* "Computational thinkering"
* "L'indovina favole"

SCHEDA DI ADESIONE AL PROGETTO - “CS-FIRST”

|  |  |
| --- | --- |
| Dati scuola | Nome Istituto |
| Regione Provincia Città |
| Dirigente Scolastico  |
| Telefono della scuola E-mail scuola  |
| Meccanografico scuola |

|  |  |
| --- | --- |
| Docentereferente | Nome e cognome |
| Qualifica |
| Cellulare  |
| E-mail  |

|  |
| --- |
| 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: |
| Digital Room | Sessioni virtuali in cui insegnanti, coach e formatori condividono i progetti che stanno realizzando per valorizzare e diffondere le migliori pratiche. |

Data \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma e timbro per la sottoscrizione al progetto **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**