

CALENDARIO WEBINAR DISPONIBILI

(periodo: gennaio-marzo 2024)

SCUOLA DELL'INFANZIA

22 gennaio 2024, ore 16,30-18,00: “Alla scoperta della musica”

Questo webinar mira a fornire un'anteprima sui progetti sulla musica e i suoni che si riescono a realizzare sulla piattaforma CS First. Il corso di musica offre la possibilità di creare brani e progetti musicali originali.

14 marzo 2024, ore 16,30-18,30: “Rime di Scratch: un laboratorio di filastrocche”

Quando la programmazione incontra le materie letterarie, Scratch si impone come la migliore scelta possibile. Grazie alle lezioni di CS-First, che indicano passo passo modalità espressive semplici ma ricche e potenti, agli alunni di scuola primaria e dell'infanzia si apre un mondo espressivo che consente di interpretare piccole storie, o animare storie da loro inventate, con un prodotto finale sempre all'altezza delle aspettative.

SCUOLA PRIMARIA

17 gennaio 2024, ore 16,30-18,00: “CS First e Bullismo: impariamo a codificare le parole!”

Uno storytelling digitale per affrontare i temi del bullismo e del cyberbullismo. Un modo per coinvolgere alunni ed alunne a riflettere su temi attuali e che necessitano sempre di elevata attenzione. Un laboratorio che accompagnerà i docenti nella realizzazione di piccole storie animate a fumetti ispirate a libri o altri elementi e incentrate sui temi dei comportamenti negativi che si possono contrastare con gesti di gentilezza da dispensare liberamente e in abbondanza, senza limiti!

22 gennaio 2024, ore 16,30-18,00: “Alla scoperta della musica”

Questo webinar mira a fornire un'anteprima sui progetti sulla musica e i suoni che si riescono a realizzare sulla piattaforma CS First. Il corso di musica offre la possibilità di creare brani e progetti musicali originali.

8 febbraio 2024, ore 16,30-18,00: “Geometria, perimetro e area”

In questo webinar disegneremo le figure geometriche con Scratch. Partendo dal quadrato costruiremo il triangolo, il cerchio e calcoleremo insieme perimetro e area.

6 marzo 2024, ore 16,30-18,00: “Geocoding, quando la geografia diventa un gioco!”

Qualche dispettoso ha messo in disordine tutte le Regioni italiane. Non si sa più dove sono, come si chiamano, quale è il capoluogo, insomma un vero caos! Abbiamo bisogno di validi aiutanti per rimettere a posto le cose, bambine e bambini motivati e pronti a mettersi in gioco per ridare forma all'Italia. Sei pronti ad aiutarci? Un'attività ludica basata sul coding in grado di stimolare problem solving e conoscenze di base sul tema della geografia.

14 marzo 2024, ore 16,30-18,30: “Rime di Scratch: un laboratorio di filastrocche”

Quando la programmazione incontra le materie letterarie, Scratch si impone come la migliore scelta possibile. Grazie alle lezioni di CS-First, che indicano passo passo modalità espressive semplici ma ricche e potenti, agli alunni di scuola primaria e dell'infanzia si apre un mondo espressivo che consente di interpretare piccole storie, o animare storie da loro inventate, con un prodotto finale sempre all'altezza delle aspettative.

18 marzo 2024, ore 16,30-18,00: “Quanti salti nel sistema solare?”

Perché gli astronauti sulla Luna saltano così in alto? Non è una finzione cinematografica, ma una questione di gravità! La gravità è quella forza che ci tiene ben ancorati a terra. È per colpa della gravità se ricadiamo sempre dopo un salto, anche molto alto, ed è sempre lei a fare in modo che gli oggetti cadano a terra. In questa attività scopriremo cos'è la gravità e fino a che altezza possiamo saltare se ci troviamo sulla luna, su Giove o sugli altri pianeti del sistema solare.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

17 gennaio 2024, ore 16,30-18,00: “CS First e Bullismo: impariamo a codificare le parole!”

Uno storytelling digitale per affrontare i temi del bullismo e del cyberbullismo. Un modo per coinvolgere alunni ed alunne a riflettere su temi attuali e che necessitano sempre di elevata attenzione. Un laboratorio che accompagnerà i docenti nella realizzazione di piccole storie animate a fumetti ispirate a libri o altri elementi e incentrate sui temi dei comportamenti negativi che si possono contrastare con gesti di gentilezza da dispensare liberamente e in abbondanza, senza limiti!

21 febbraio 2024, ore 16,30-18,00: “CS First e SEL: codifichiamo le emozioni”

Imparare a programmare comporta numerosi vantaggi educativi, tra cui lo sviluppo di competenze tecniche e il supporto dell'apprendimento socio-emotivo. Anche se l'informatica è forse meglio conosciuta per lo sviluppo di competenze tecniche, gli studenti acquisiscono anche una serie di competenze socio-emotive che non dovrebbero essere trascurate. L'apprendimento socio-emotivo, o SEL, è una parte fondamentale dello sviluppo umano e dell'educazione ed è un pilastro fondamentale dell'informatica e delle materie STEM!

18 marzo 2024, ore 16,30-18,00: “Quanti salti nel sistema solare?”

Perché gli astronauti sulla Luna saltano così in alto? Non è una finzione cinematografica, ma una questione di gravità! La gravità è quella forza che ci tiene ben ancorati a terra. È per colpa della gravità se ricadiamo sempre dopo un salto, anche molto alto, ed è sempre lei a fare in modo che gli oggetti cadano a terra. In questa attività scopriremo cos'è la gravità e fino a che altezza possiamo saltare se ci troviamo sulla luna, su Giove o sugli altri pianeti del sistema solare.

LINK PER ACCEDERE AL CALENDARIO CHE SI TROVA NELL'FMD ACADEMY IN MOODLE:

<https://formazione.mondodigitale.org/course/view.php?id=112>

Indicazioni utili:

- Cliccare sul link sopra, cliccare su 'Iscriviti' e poi su 'Continua'.
- Cliccare su 'Crea un account'.
- Una volta creato l'account, all'indirizzo mail usato in fase di iscrizione, arriverà una mail di conferma a cui non si deve rispondere.
- Ritornare al link sopra, cliccare e inserire le nuove credenziali appena create e cliccare su login.
- Nella pagina del progetto "Computer Science First" trovate il calendario dei webinar a cui potervi iscrivere, i relativi questionari di valutazione e attestato di partecipazione e le risorse del progetto.
- N.B. Annotatevi le credenziali dell'account di accesso a Moodle così sarà più facile consultare liberamente tutte le attività e le risorse del progetto.