

		<p><i>Ministero Istruzione</i> ISTITUTO COMPrensivo "G. MARCONI" PATERNÒ - RAGALNA Via Virgilio 3 - 95047 P A T E R N Ò (CT) Tel. 095/622682</p>		
<p>Cod. fiscale 80008070874 Cod. Meccanografico CTIC84200B P.E.O. ctic84200b@istruzione.it P.E.C. comprensivomarconi@pec.it Sito Web http://www.marconiscuola.edu.it</p>				

A tutti i Docenti di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado

Al Personale ATA

Alle Famiglie

p.c. al DSGA

Al Sito web

CIRCOLARE n°68 del 22/10/2022

OGGETTO: CodeWeek 2022 per la diffusione del pensiero computazionale -Iniziative e proposte.

Il nostro Istituto, nel recepire positivamente l'invito dell'Unione Europea verso il pensiero computazionale, propone ai propri alunni iniziative per potenziare il *coding* all'interno dei singoli ordini di scuola.

Si tratta di attività che hanno lo scopo di portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente: imparare a programmare aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente, ad ampliare la comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.

A tal fine, restando ferma la libertà d'insegnamento e la possibilità di aderire o meno a tale iniziativa, chiunque decidesse di portare in classe il *coding* può contattare l'animatore digitale, Prof. Antonio Calì, per la Scuola Secondaria, la Dott.ssa Loredana Corallo per la Scuola Primaria e l'insegnante Roberta Cantarero per la Scuola dell'Infanzia per registrare sulla piattaforma l'attività prevista.

Le attività vanno stabilite e registrate fin da subito per poter essere svolte entro il 31 dicembre. Di seguito vengono elencate solo alcune tra le innumerevoli possibilità offerte dall'iniziativa:

Genere: attività Unplugged (senza ausilio di tecnologia)

Classi coinvolte: **scuola infanzia/ classi prime e seconde scuola primaria.**

Attività: aiutiamo i bambini a compiere le prime mosse nel mondo della logica quindi del pensiero computazionale, con l'ausilio della figura del robot che ascolta ed esegue i nostri comandi. Prepariamo delle semplici schede didattiche come quelle suggerite in questo sito <https://fantavolando.it/le-schede-di-coding-di-fantavolando/>

Attività unplugged **per i bambini di tutte le classi** possono essere proposte anche realizzando una griglia con nastro adesivo colorato in uno spazio esterno all'aula. I bambini saranno essi stessi, a turno, "programmatore" e "robot".

<https://codemooc.org/codyfeet/> per la scuola dell'infanzia.

<https://codemooc.org/codyroby/> per la scuola primaria.

Genere: pixel art

Classi coinvolte: classi seconde/terze/quarte/quinte scuola primaria – Scuola Secondaria

Attività: dal semplice codice al disegno fatto di *pixel*. Svariati temi possono essere affrontati partendo da un codice per arrivare al disegno di un oggetto inaspettato. **L'autunno**, nella fattispecie, potrebbe essere un ottimo tema per svariate attività.

La pixel art può essere proposta alle quarte e quinte della scuola primaria, alle classi della scuola secondaria in chiave più complessa e organizzando delle vere e proprie sfide tra sezioni parallele. Si procederà al lavoro di squadra: ogni squadra sarà composta da 2 compagni di classe, ad ogni squadra si consegnerà un disegno già realizzato in pixel art (consigliamo di predisporre almeno una ventina di disegni semplici ma variegati) da cui bisognerà estrarre il codice. Il bambino 1 estrae il codice, il bambino 2 lo controlla per accertare l'esattezza del codice (come in un vero team di programmatori). Una volta completato il lavoro, i codici ottenuti vengono passati alle squadre della classe parallela che a loro volta dovranno interpretare i codici ricevuti.

<https://www.paidea.it/anche-lautunno-ha-la-sua-pixel-art/> nel caso in cui volessimo dare un tema alla nostra attività, qui trovate tante idee autunnali.

Genere: attività online

Classi coinvolte: tutte

Attività: Progetto “L’ora del Codice”

Sul sito <https://programmalfuturo.it/come/ora-del-codice> è possibile trovare una varietà di percorsi suddivisi per ordine di scuola con personaggi noti e cari ai bambini, piccoli passi nel mondo dell’informatica. Si trovano attività adatte per tutte le età e per tutte le esigenze, labirinti, percorsi fino ad arrivare a processi molto complessi che richiedono numerose righe di codice.

Interessante l’idea di realizzare questa particolare attività tra il 5 e il 12 dicembre, in occasione della **Settimana di Educazione all’Informatica**, celebrata a livello mondiale.

Oltre al sito ufficiale <https://codeweek.eu/> disponibile anche in lingua italiana, esiste un sito www.codeweek.it curato dal Prof. Bagliolo dell’università di Urbino nonché Ambassador della Codeweek per l’Italia: un sito/blog ricco di spunti, lavori e webinar dove il *coding* viene raccontato e approfondito.

(A cura dell’Animatore Digitale e del Team Digitale d’Istituto).

IL DIRIGENTE

Prof.ssa Maria Santa Russo

Documento informatico firmato digitalmente

ai sensi del CAD e normativa connessa