

*“Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi,
ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia
e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.”*



Codeweeek 2023: Spunti &...co (de)

Nella **doppia Settimana del Codice**, che si svolgerà in tutta Europa **dal 7 al 22 ottobre 2023**, <https://codeweek.eu/>, l'Istituto Comprensivo di Palena – Torricella Peligna organizzerà una serie di attività di introduzione al coding e al pensiero computazionale, che coinvolgeranno gli alunni della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado con un approccio divertente e giocoso.

Dalle attività unplugged, con carta e matita e sfide con Cody Roby, ai linguaggi di programmazione visuale, in particolare Scratch e il software di game design Kodu Game Lab, per imparare, ma soprattutto per divertirsi e scoprire nuove opportunità.

L'iniziativa sarà coordinata dai docenti del Team digitale e dall'Animatore Digitale che, con il presente documento, intendono fornire spunti, proposte formative e attività didattiche da svolgere con gli alunni.

CHE COS'E' UN EVENTO CODEWEEK?

- È un'occasione per far conoscere o praticare in modo immediato e intuitivo il coding a un gruppo di persone. Non ci sono requisiti. Non c'è bisogno di organizzare nulla di originale.
- Prendere spunto da eventi fatti da altri va benissimo.
- Usare risorse online va benissimo.
- Fare attività unplugged (senza computer) va benissimo.
- Ogni evento merita di essere inserito nella mappa di CodeWeek.
- A scuola, ogni insegnante può organizzare un evento Codeweek per la propria classe.

Al termine della CodeWeek, verrà chiesto ai docenti di compilare un modulo di riscontro finale.

I docenti che parteciperanno all'iniziativa documenteranno le attività svolte con gli alunni tramite foto, video e la produzione di eventuali prodotti cartacei e/o multimediali.

PIATTAFORME DI RIFERIMENTO

- **CodeWeek.eu: la piattaforma digitale europea dedicata alla doppia settimana del codice.**



<https://codeweek.eu/>

E' la piattaforma digitale europea e un progetto aperto e senza scopo di lucro che ha per obiettivo quello di avvicinare le scuole e, dunque, i giovani e i giovanissimi alla programmazione.

- **CodeWeek.it: la piattaforma digitale italiana per avvicinare le scuole alla programmazione**



www.codeweek.it

CodeWeek.it è il **sito italiano dedicato alla** che raccoglie guide (**MOOC**) e **materiali** concreti per **promuovere il pensiero computazionale in classe**. Il professor *Alessandro Bogliolo* è il Codeweek Ambassador per il nostro Paese.

Non c'è il minimo dubbio che chiunque abbia intenzione di avviare attività di Coding in classe dovrà avere proprio **Codeweek** come sito web di riferimento, sia per la qualità dei materiali disponibili, sia per la possibilità di accedere ad una notevole quantità di informazioni e

guide utili a comprendere come sviluppare il linguaggio del pensiero.

Basta visitare la pagina dedicata alla formazione <http://www.codeweek.it/mooc/> - per capire quali strumenti avrete a disposizione.

➤ **Programma Il Futuro**



<https://programmailfuturo.it/>

PROGRAMMA IL FUTURO è un'iniziativa del MIUR in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) realizzata allo scopo di promuovere, mediante una piattaforma in grado di offrire strumenti straordinariamente semplici ed efficaci, l'introduzione nelle scuole italiane dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale.

WEBINAR FORMATIVI PER DOCENTI (partecipazione vivamente consigliata):

- CodeWeek in Your Classroom, Now! (new!) – tutti gli ordini di scuola

Corso aperto e gratuito per insegnanti promosso dal prof. Alessandro Bogliolo, che guida alla partecipazione a Europe Code Week e all'introduzione del coding in classe. Il corso fornisce agli insegnanti tutte le indicazioni, gli spunti e le risorse necessari a partecipare con successo a Europe Code Week con la propria classe e può essere inserito nel piano di formazione.

Il corso ha la struttura di un MOOC breve. Comporta un impegno di 5 ore il cui completamento, documentato dalla registrazione di un evento sul portale di Europe Code Week ed al report di svolgimento, è certificato dall'Università di Urbino e dalla Commissione Europea.

Per iscriversi al corso è necessario registrarsi prima alla piattaforma dell'Università di Urbino al seguente link:

<https://socialidp.uniurb.it/accounts/login/>

Successivamente comparirà il corso al quale potersi iscrivere: Code Week in Your Classroom, Now!

Link diretto: <https://mooc.uniurb.it/moodle/course/view.php?id=1154>

- Dal codice alla creatività: sviluppare competenze di coding per rafforzare il pensiero creativo – Scuola Primaria e Secondaria.

Workshop dell'Équipe Formativa Territoriale per l'Abruzzo (EFT Abruzzo) presente sulla piattaforma Ministeriale **Scuola Futura**, organizzato in occasione del CODEWEEK 2023 per il giorno 9 ottobre 2023, dalle ore 16:30 alle ore 19:00.

Per partecipare all'evento, che si terrà in modalità online, è necessario accedere all'area riservata della piattaforma Scuola Futura, la piattaforma per la formazione del personale scolastico nell'ambito delle azioni del PNRR. Verrà rilasciato attestato di partecipazione a 5 ore di attività formativa certificata.

Al seguente link è possibile visionare la scheda del corso:

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/dal-codice-alla-creativit%C3%A0-sviluppare-competenze-di-coding-per-rafforzare-il-pensiero-creativo>

Il numero dei posti è limitato.

VIDEOLEZIONI

1. Webinar sul Coding: settembre 2019 (Orizzonte Scuola Formazione):

- Link al [Webinar 1](#)
- Link al [Webinar 2](#)

2. SCRATCH

- **“Avvio a Scratch”**
- **“Crea lo storytelling con Scratch”**

- [“Gestione audio: suoni e voci in Scratch”](#)
- [“Impostazione di esercizi interattivi avanzati con Scratch”](#)
- [“Crea video e schede didattiche con Scratch”](#)
- [“Crea giochi educativi con Scratch”](#)

Formazione: PILLOLE DI APPRENDIMENTO DELLA SETTIMANA EUROPEA DELLA PROGRAMMAZIONE

- [Cosa significa insegnare STEM alla scuola primaria](#) Webinar della Raffaello
- [App inventor e sviluppo di app](#) (per docenti di scuola primaria e secondaria)
- [Fare robotica e tinkering in classe](#) (per docenti di scuola primaria e secondaria)
- [Percepire la programmazione](#)
- [Narrare storie con Hedy](#)
- [Pensiero computazionale e risoluzione dei problemi](#)
- [La programmazione in tutte le materie](#)
- [Programmazione creativa con Python](#)

SITI DEDICATI

- [code.org](#)
- [CodeWeek toolkit 2023](#)
- [Programma il futuro](#)
- [Scratch](#) + [Scratch coding cards](#) da stampare
- [Code Hunting Games](#)
- [CodyColor](#)
- [Internetopoli](#)
- Alessandro Bogliolo: [kit CodyRoby](#) + [video](#)

PROPOSTE DI ATTIVITA' DIDATTICHE:

Per le **classi 5 della scuola primaria** e le **tre classi della scuola secondaria**, oltre alle attività di seguito elencate, si suggerisce la partecipazione alla gita online **CODY TRIP NEL MARE DEL NORD**, organizzata e coordinata dal prof. Alessandro Bogliolo, che si terrà nei giorni **11 e 12 ottobre 2023**:

- Pagina dedicata all'evento: <https://codemooc.org/codytrip-2023-maredelnord/>
- Link per iscrivere le classi: <https://www.eventbrite.com/e/registrazione-codytrip-gita-online-nel-mare-del-nord-eolico-offshore-684631861327>

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA I°GRADO
T - Alessandro Bogliolo: kit CodyRoby per l'Infanzia e primaria	GEO - Il ciclo dell'acqua con Scratch	TECN / GEO - Creare la mappa turistica di una città con Scratch.
T - Robotica ed educazione STEM nella scuola dell'infanzia e primaria (PDF scaricabile)		T - Attività varie per l'Ora del Codice
T - Bee bot online (per provare Bee bot direttamente al pc o tablet)		
T - Coding per l'infanzia: Strega comanda colore	T - Esperienza Indire: Abitare i luoghi	La stella che fa le stelle (stelle comete stampate in 3d)
	T - Dalla pixel art a Scratch: un percorso nel mondo del coding	

ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA - TORRICELLA PELIGNA - CODEWEEK 2023: 7- 22 OTTOBRE

	T - <u>Gioco di domande e risposte con Scratch</u> (SP)	T - <u>Gioco di domande e risposte con Scratch</u> (SS)
	ITA - Esperienza Indire: <u>Io sono Pinocchio</u> (Bee - Bot)	MAT - <u>Disegnare con l'app delle forme - Utilizzare forme geometriche ed equazioni matematiche per disegnare.</u>
	ING - <u>Coding in Inglese</u> - <u>Coding in English</u>	
	ING - <u>CLIL Tecnologia e Coding</u>	<u>Costruire una mano meccanica robotica</u> (con i Little Bits)
	T - <u>Il mio primo quiz</u> (scuola primaria e secondaria) T - <u>Il gioco dell'impiccato</u> (per scuola secondaria)	
	MUS - <u>Musica e STEM</u> (video tutorial) <u>Risorsa online</u> MUS - <u>La musica è programmazione!</u>	
	T - <u>MINECLASS: un videogioco per fare didattica</u>	
	ITA - TECN - <u>Dai vita alla tua storia interattiva con Hedy!</u>	ITA - TECN - <u>Dai vita alla tua storia interattiva con Hedy!</u>
	T - <u>La danza delle api</u> (Bee - Bot)	T - <u>Il mio cuore non è fatto di pietra</u> (con Bee Bot o Mind)
	T - <u>L'autunno tra tinkering e coding</u>	T - <u>Il tinkering e la programmazione con Makey Makey 2</u>

	T - <u>Attività varie per l'Ora del Codice divise per classe</u>	ED. FIS - <u>Progetto Karateka: Conoscere il karate mediante programmazione</u>
	ITA: <u>Grammaticus - Ripassiamo insieme la grammatica</u>	
	<u>Il Portauova analogico</u>	
	<u>La mia prima app per dispositivi mobili CiaoMondo!</u>	
	<u>Costruire una mano meccanica di cartone</u>	
	<u>Sviluppare il ragionamento matematico</u>	
	TECN - <u>Un algoritmo di vita quotidiana per una lezione CLIL</u>	TECN- <u>Imparare a conoscere gli algoritmi</u>
	ARTE - <u>Intelligenza artificiale e umana: Arte</u>	
	T - <u>È gratuito se è su Internet?</u>	
	ITA - TECN - <u>Coding in biblioteca</u>	
	T - <u>Cody Trip 2022</u>	
T: <u>Programma, senti, parla</u> (con Bee Bot o altro robottino programmabile)		

SITOGRAFIA: APP, PIATTAFORME EDUCATIVE, BUONE PRASSI.

1. **CodeMonkey**: una scimmietta insegna come programmare ai bambini - <https://www.code-monkey.com/>
2. www.zaplycode.it : strumento per attività di pixel art e non solo!
3. **Attività complete di coding con Blockly da Ivana Sacchi** - <https://www.ivana.it/bl/index.html>
4. **CodeCombat**: apprendere la programmazione giocando - <https://codecombat.com/>
5. Coding unplugged: Dress Code per vestire Babbo Natale
6. **Screenplay**: app per il coding su iPad
7. **Animare gli ambienti in Realtà Virtuale di Cospaces con il Coding** - <https://cospaces.io/edu/>
8. **Costruire storie animate e giochi con Scratch nella scuola secondaria di I grado** - (buona prassi) <https://scratch.mit.edu/users/Perikles/>
9. Tinkering e coding per Halloween - Buona prassi
10. **Code for Life**: il coding per la scuola primaria da Ocado
11. Pixel art maker su scratch
12. **Programmi per la scuola primaria realizzati con Scratch**
13. **Orienterung in Torino: CLIL con Scratch**
14. **Coding e tabelline** - Buona prassi
15. **Bits and Bricks**: usare i Lego per il coding
16. **Scratch Blocks**: nasce un nuovo linguaggio di programmazione dalla collaborazione tra Google e MIT
17. **Esperienze di Coding documentate in un Padlet**
18. Pillole formative: brevi video-tutorial per saperne di più
19. **Corso online: Coding in your Classroom, Now!**

20. **L'ora del Codice in un video: "Ode to Code - Dancing Robots"**
21. **[Minecraft Education Edition](#)**
22. **Code.org: la piattaforma digitale per avvicinare le scuole alla programmazione**
23. **[Imparare a programmare con Star Wars](#)**
24. **[Risorse varie coding](#) - Roberto Sconocchi**
25. **"Programma il futuro": le basi del coding e del pensiero computazionale in un progetto del MIUR**
26. **Esperienze di Coding nella scuola primaria in un video** - Buona prassi
27. **Programmr: laboratorio interattivo online per diventare esperti in programmazione**
28. **Ivana Sacchi e gli esempi di utilizzo di Blockly per il coding in classe**
29. **[Apprendere le basi del coding con Code Kingdoms](#) - <http://codekingdoms.com/> 33 **Coding alla primaria: creare giochi con Kodu****
30. **Apprendere le basi del coding con Code Kingdoms**
31. **Con Blockly Games i primi approcci alla programmazione nella scuola primaria**
32. **Strumenti digitali per il Coding in classe**
33. **Inventame: app per progettare giochi senza programmazione**
34. **Coding: una guida per insegnanti**
35. **Coding e pensiero computazionale – Corso gratuito: Il MOOC: [Coding in Your Classroom Now!](#) di Alessandro Bogliolo.**
 - Questi i link diretti alle repository di esperienze di coding:
36. **http://padlet.com/gatti_angela/avjyq14kkg9d. http://padlet.com/germana_palmisa/gwcnelvss587**
37. **Laboratorio interattivo manuale:** Visita il [sito dei docenti](#) con proposte didattiche per affrontare il coding con bambini della primaria.
38. **[Favole con Scratch](#) - Buone prassi**

Si suggerisce e consiglia la **registrazione al sito “Programma il futuro”** - <https://programmailfuturo.it/> e la partecipazione agli eventi interattivi online organizzati dal prof. Alessandro Bogliolo, ambasciatore italiano Codeweek.

Buona doppia settimana del Codice a tutti!

L'AD e il Team per l'Innovazione

Persiani Ersilia Emma

Cellucci Malvina

Falcone Dina Manuela

Lannutti Berardo