

Al Dirigente Scolastico dell'IC Tasso
Al Personale Docente Scuola dell'Infanzia
e Primaria del Plesso Rodari
Al Personale Docente – Dipartimenti Scuola Secondaria
All'attenzione del prof. Francesco Di Concilio
Agli atti

Oggetto: A.S. 2021/2022. Animatore Digitale. Docente Guerra Anna.

Progetto Code Week. Settimana europea della programmazione: stimolo alle competenze digitali.

Code Week, settimana europea della programmazione dal 9 al 24 ottobre 2021. Il nostro Istituto parteciperà all'iniziativa.



La settimana europea della programmazione celebra il coding, la creatività, la risoluzione dei problemi e la collaborazione attraverso la programmazione ed altre attività tecnologiche. Si invitano tutti gli insegnanti di ogni livello e materia di questo istituto a partecipare per tutto l'arco dell'anno. Non è necessaria esperienza di programmazione.

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.

La programmazione aiuta a sviluppare le competenze del XXI secolo quali il pensiero computazionale, la risoluzione dei problemi, la creatività, il ragionamento critico, il pensiero analitico e il lavoro di squadra.

Rendiamo le nostre lezioni più avvincenti partecipando alla settimana europea della programmazione aiutando i nostri studenti a muovere i primi passi verso la creatività digitale. Programmando possiamo realizzare giochi o controllare un computer o un robot.

Un'attività può essere una lezione, un seminario o un evento online. Non dovrai far altro che scegliere un argomento ed aggiungere la tua attività alla mappa.

Visita il sito internet della settimana europea della programmazione:

<http://codeweek.eu/schools>

Cerchi una sfida? Partecipa alla sfida Code Week 4All e unisci le forze con innovativi colleghi insegnanti in tutt'Europa ed oltre. Se riusciamo a coinvolgere 500 alunni, 10 attività possiamo aggiudicarci il certificato di eccellenza.

Il codice Codeweek for All da condividere con altre persone del nostro istituto per aggiudicarci il certificato di eccellenza è:

cw21-plyev

Uno degli obiettivi della settimana europea della programmazione, entro il 2021, è quello di raggiungere il 50% delle scuole elementari e medie in Europa.

Entro il 2022 il Coding diventerà obbligatorio nella scuola primaria e dell'infanzia, in coerenza con le indicazioni nazionali per il curricolo.

Ciò comporta che ogni scuola debba attivarsi per prevedere specifici percorsi ed attività per ogni classe.

Il presente piano di Istituto, redatto in coerenza con la priorità indicata nel RAV "Sviluppo delle competenze digitali", ha lo scopo di perseguire gli Obiettivi di processo attraverso l'individuazione di percorsi da realizzarsi all'interno della didattica curricolare nelle classi e sezioni dell'Istituto.

GARANTIRE AI PROPRI STUDENTI UNA DIDATTICA DIGITALE FIN DAI PRIMI ANNI SCOLASTICI ORA NON È PIÙ UN'OPZIONE, MA UN PRECISO DOVERE DI OGNI INSEGNANTE!

Le attività indicate potranno essere realizzate in forma unplugged, senza computer o connessione ad Internet, affinché attraverso l'adozione del coding come strumento interdisciplinare possano essere

introdotti in forma intuitiva e ludica i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale in tutti i percorsi formativi.

L'introduzione nei percorsi di apprendimento di attività che richiedono l'identificazione e la soluzione di problemi in contesti di collaborazione difatti può promuovere il coinvolgimento attivo dell'alunno poiché stimolato a creare un prodotto con le proprie idee e il proprio ragionamento. In tal modo attraverso la pianificazione di passi da svolgere, la coerenza tra esecuzione e pianificazione, il controllo delle istruzioni date all'interno del programma, l'alunno sviluppa competenze logiche e aumenta la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

Troverete di seguito una serie di link utili.

Programmazione su carta a quadretti

Lo studente impara a capire cos'è davvero la programmazione dando istruzioni ad un altro studente affinché faccia un disegno. L'obiettivo è far sì che uno studente scriva un programma seguendo il quale un altro studente possa colorare le caselle di un foglio di carta a quadretti in modo da riprodurre un disegno esistente. Se c'è tempo, nella lezione si può affrontare la creazione da parte degli studenti di disegni originali.

<https://youtu.be/GChZ39vH0bc>

https://youtu.be/4e3fi_1s8CA

ROBOTICA E STORY TELLING

<https://www.paidea.it/cera-una-volta-il-coding-unplugged/>

<HTTPS://PROGRAMMAILFUTURO.IT/COME/PRIMARIA/LEZIONI-TRADIZIONALI/INTRODUZIONE>

<https://youtu.be/nH1MRb4PZrU>

Pensiero computazionale e Coding

Esempi con il Kit Cody Roby

Roby è un robot che esegue istruzioni, Cody è il suo programmatore. Le istruzioni sono solo 3: vai avanti, gira a sinistra e gira a destra. Ogni istruzione è scritta o disegnata su un cartello o su una tessera che Cody passa a Roby. Roby legge l'istruzione e la esegue muovendosi su una scacchiera. Non servono computer, sono i giocatori a fare la parte di Roby e di Cody. Ogni giocatore veste i panni di Cody e usa le carte per dare istruzioni a Roby, rappresentato da una pedina da muovere sulla scacchiera.

Attività che i ragazzi possono eseguire su una scacchiera piccola o gigante costruita sul pavimento, in palestra o all'esterno.

CODYGAMES

kit carte giganti Cody Roby da scaricare

<http://codemooc.org/codyroby/gigante>

Tutorial come costruire le carte CodyRobY

<https://youtu.be/k-tzLwbTOFg>

Il duello

<https://youtu.be/JiGjrOwOz6Y>

la corsa

<https://youtu.be/izpB0Cv10tk>

Il serpente: Snake

<https://youtu.be/th0nbgo0PBs>

Full fill

<https://youtu.be/XqWRDab5GDw>

Codyroby in palestra

https://youtu.be/bfAwjzy_Cig

Queste sono soltanto alcune delle tante attività che si trovano in rete. Buon lavoro.

Troverete tutto il materiale anche nella stanza “Caffè digitali” su classroom.

Il mio indirizzo di posta elettronica istituzionale per i colleghi che sono entrati a far parte del nostro istituto solo quest'anno è guerra.anna@scuolatasso-sa.edu.it Basta che mi inviino la loro mail che provvederò ad inserirli nella stanza.

Salerno, 20 settembre 2021

Animatore Digitale

Prof.ssa Anna Guerra