

**ISTITUTO COMPRENSIVO
"Severino Fabriani"
SPILAMBERTO (MO)**



Scuola dell'Infanzia "Don Bondi" Spilamberto - Scuola dell'Infanzia "G. Rodari" S.Vito
Scuola Primaria "G. Marconi" Spilamberto - Scuola Primaria "C. Trenti" S.Vito
Scuola Secondaria di 1° grado "S. Fabriani" Spilamberto
Viale Marconi, 6 - 41057 SPILAMBERTO (MODENA)

Tel. 059 - 784188 Fax 059-783463 - Codice Fiscale 80010130369

E-mail: moic81800t@istruzione.it PEC: moic81800t@pec.istruzione.it sito web: www.icfabriani.edu.it

Comunicazione n. 93

Spilamberto, 04-10-2019

A tutti i docenti
dell'I.C. Fabriani

OGGETTO: EUROPE CODE WEEK

Dal 5 al 20 ottobre 2019 si svolgeranno le settimane europee della programmazione, Europe Code Week, arrivata alla sua settima edizione. Lo scopo è quello di offrire agli alunni di ogni ordine di scuola l'opportunità di iniziare a programmare.

Le classi interessate effettueranno, nel corso delle settimane, attività di avvicinamento al coding e al pensiero computazionale. I docenti non dovranno necessariamente conoscere linguaggi di programmazione o possedere competenze specifiche, ma potranno semplicemente scegliere tra una delle attività unplugged proposte, per le quali non serve l'uso del computer.

Code Week4all

Le scuole che presenteranno almeno 10 attività collegate (tramite un codice che verrà consegnato nei prossimi giorni) o che avranno coinvolto 500 alunni, riceveranno, oltre all'attestato nominale, anche un **"Certificato di eccellenza nell'alfabetizzazione informatica"** dalla Commissione Europea e saranno menzionate nel sito ufficiale di Europe Code Week.

Potete trovare informazioni più dettagliate su <https://codeweek.eu/guide>

Oltre ad attività di coding utilizzando software come Scratch, Kturtle, Logo (anche la versione di LibreOffice o Kturtle...), è possibile anche effettuare attività unplugged prendendo spunto da quelle di seguito elencate o inventandone altre.

Proposte di attività:

- questa attività è stata effettuata da docenti di diversi ordini di scuola, dall'infanzia alla secondaria, nell'ambito del MOOC "Coding in your classroom now":
 - visione del filmato [Il linguaggio delle cose](#) (durata 5 minuti!)
 - Link <https://www.youtube.com/watch?v=AEXF33EgH0w&feature=youtu.be>

- lavoro di gruppo (gioco, sfida, gara a squadre) per fare una lista di oggetti programmabili
- riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno
- riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile
- a questo link un esempio di un'attività effettuata con una classe seconda di scuola primaria (tempo impiegato per la lezione un'ora): [esempio di lezione](#)

https://prezi.com/q04qdawvpvs5/il-linguaggio-delle-cose/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

- la [programmazione con i quadretti](#) (adatta agli alunni di scuola primaria e secondaria);

<http://www.programmailfuturo.it/media/docs/Lezione-04-Programmazione-su-carta-a-quadretti.pdf>

- [Cody Roby](#): gioco adatto sia alla scuola dell'infanzia che alla scuola primaria, da effettuare su carta, sul pavimento, in palestra utilizzando cerchi al posto della scacchiera.... Si possono individuare tantissime varianti;

<http://codeweek.it/cody-roby/>

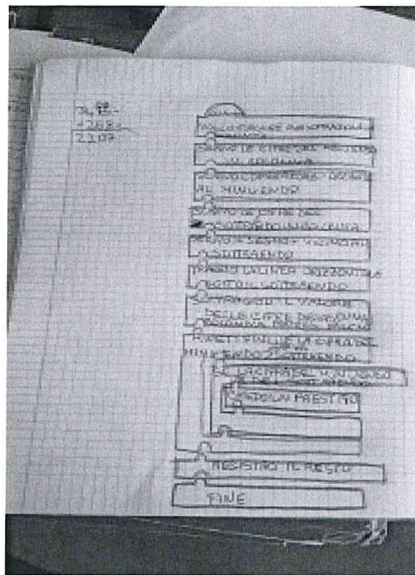
- proporre una attività di programmazione su carta utilizzando la struttura dei blocchi; un esempio di attività è fornita da [Cody Way](#), metodo di programmazione unplugged che offre blocchi di programmazione visuale per descrivere il percorso da seguire all'interno di una stanza, in un palazzo, in un quartiere o su una mappa per aggiungere una destinazione;

<http://codeweek.it/lm05-codyway/>

a questo link trovate una serie di blocchi modificabili e stampabili: [Kit stampabile](#)

<https://docs.google.com/presentation/d/1wgibNptuspaiLjwNtpszQaBOPM5TMeUUYNJfQOp-wjA/edit#slide=id.p3>

- il metodo di programmazione visuale proposto in Cody Way si adatta anche ad altri tipi di attività; un esempio: l'algoritmo della sottrazione con i blocchi:

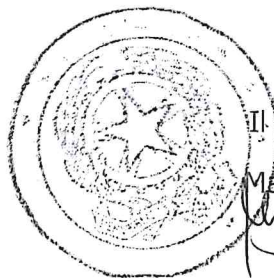


nel testo presentato al link seguente, trovate diverse proposte suddivise per età;

<http://csunplugged.org/wp-content/uploads/2016/02/csunplugged-it.2015.1.0.pdf>

- altri esempi li trovate sul sito "Programma il Futuro"

<https://www.programmailfuturo.it/come/come-partecipare>



Il Dirigente Scolastico

Margherita Montalbano

EUROPE CODE WEEK 2019

Ecco come inserire le attività programmate per la settimana europea del codice.

Digitare il seguente indirizzo su internet: <http://codeweek.eu>

Cliccare su Attività – AGGIUNGI EVENTO

CodeWeek. 

Attività

Ambasciatori

Risorse

Scuole

Informazioni

Blog

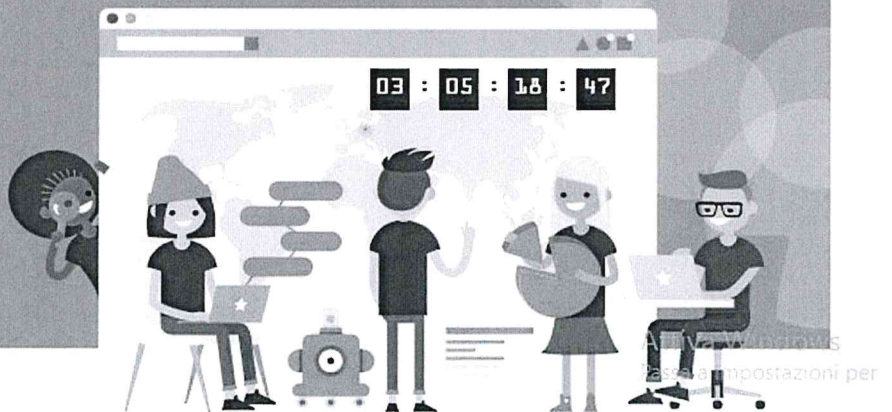


La settimana europea della programmazione è un'iniziativa che nasce dal basso e mira a portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente.

#CodeWeek

Dal 5 al 20 ottobre 2019

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.



Apparirà la finestra per effettuare la REGISTRAZIONE.

#CodeWeek
Accedi

Accedi con Github
Accedi con Twitter
Accedi con Facebook
Accedi con Google
Accedi con Azure

POSTA ELETTRONICA
PASSWORD
RICORDAMI
ACCEDI

Hai dimenticato la password? Non hai un account? [registri](#)

Potete accedere con un vostro account cliccando su uno dei seguenti

o

se non avete un account registrarvi cliccando su questo link


Compilate il modulo (I campi obbligatori sono contrassegnati con un *)

#CodeWeek

Aggiungi il tuo evento #codeEU

Come organizzare il tuo evento?

I campi obbligatori sono contrassegnati con un asterisco *. Puoi aggiungere liberamente il elenco degli eventi nella tua lingua.

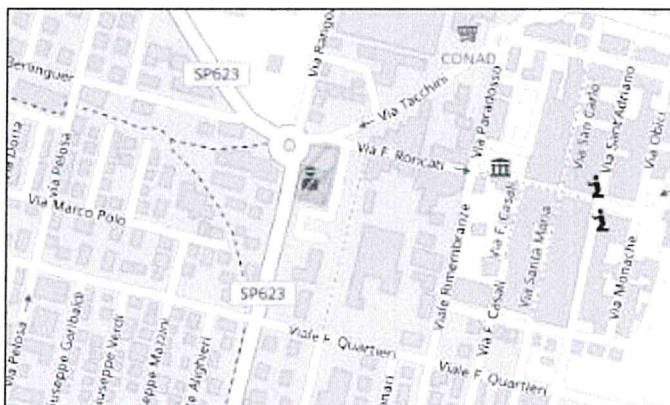
* TITOLO ATTIVITÀ	Qual è il nome dell'attività?	* INDIRIZZO	Dove avrà luogo l'attività?
* NOME DELL'ORGANIZZAZIONE	Organizzazione per cui lavori o fai volontariato?		
* TIPO DI ORGANIZZAZIONE	Scuola		
* TIPO DI ATTIVITÀ	Attività online aperta		
* DESCRIZIONE	Descrivi brevemente l'attività pianificata.		
A chi è rivolto l'evento?		* PAESE	
* PUBBLICO		* DATA DI INIZIO	Quando inizia l'attività? <input type="text"/>
* TEMA		* DATA DI FINE	Quando finisce l'attività? <input type="text"/>
		SITO WEB DELL'ORGANIZZAZIONE	Disponi di un sito web con maggiori informazioni?
		E-MAIL PUBBLICA	Desideri visualizzare un'email di contatto?
		TAG	
		CODICE CODE WEEK 4 ALL	
		Se hai ricevuto un codice Code Week 4 all da un collega o da un amico, inserilo qui, altrimenti lascia il campo vuoto. Maggiori informazioni su Code Week 4 all sono disponibili qui.	
IMMAGINE		<input type="button" value="CHOOSE A FILE"/>	

Qualche dettaglio per la compilazione del modulo:

Qui inserite l'indirizzo
della scuola

*INDIRIZZO

Viale Guglielmo Marconi, 41057, Spilamberto, Modena, ITA



Qui inserite il
sito web della
scuola

SITO WEB
DELL'ORGANIZZATORE

<http://www.icfabriani.edu.it>

Qui la vostra
e-mail

E-MAIL
PUBBLICA

Desideri visualizzare un e-mail di contatto?

Nel TAG possono
essere inserite
parole chiave per
facilitare la ricerca
su internet
dell'evento/attività
organizzati.

TAG

CODICE CODE
WEEK 4 ALL

cw19-SbfMf

*Se hai ricevuto un codice Code Week 4 all da un collega o da un amico,
incollalo qui, altrimenti lascia il campo vuoto. Maggiori informazioni su
Code Week 4 All sono disponibili qui*

Qui si deve inserire questo codice.

Compilati tutti i campi, cliccare su “Aggiungi un’attività” e l’attività verrà registrata.

La tua e-mail di contatto sarà visibile solo agli organizzatori e agli ambasciatori della settimana europea della programmazione, i quali controlleranno il tuo evento prima che appaia sulla mappa e potrebbero contattarti qualora siano necessarie modifiche oppure per gestire sondaggi a fini statistici dopo l’evento.

* E-MAIL DI CONTATTO Questo indirizzo e-mail sarà utilizzato per corrispondenza importante relativa alla settimana europea della programmazione

Dichiaro di aver letto e accetto l’informativa sulla privacy descritta nel documento 

AGGIUNGI UN’ATTIVITÀ

Occorrerà un po’ di tempo per vedere comparire l’evento sulla mappa, perché una commissione dovrà approvarlo. Riceverete un’email di conferma.

A conclusione dell’attività potete scaricare il certificato.

Non dimenticatevi di documentare con delle foto le attività che realizzerete!

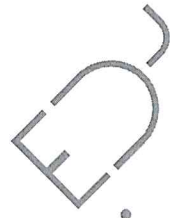
Per qualsiasi chiarimento siamo a vostra disposizione.

I referenti del team digitale



Commissione
europea

**Dare vita
alle idee**
5-20 ottobre 2019

CodeWeek. 



Una celebrazione del pensiero computazionale e della creatività

L'Europa sta rafforzando le sue competenze digitali! Partecipa alla settimana europea della programmazione e impara ad esprimerti programmando. Puoi creare un'app, un gioco, un sito web, inventare una storia interattiva o, perché no, cimentarti con un hardware o far muovere un robot! Organizza eventi di coding per i tuoi figli, studenti, genitori, nonni, amici e colleghi e aiutati a comprendere il mondo digitale che ci circonda e a parteciparvi attivamente.

Cos'è la settimana europea della programmazione?

La settimana europea della programmazione è un movimento che nasce dal basso ed è gestito da volontari che promuovono la programmazione e il pensiero computazionale nei rispettivi paesi come ambasciatori dell'iniziativa. Tutti gli organizzatori degli eventi di programmazione (scuole, insegnanti, coding club, biblioteche, imprese, autorità pubbliche) sono invitati ad aggiungere il loro evento alla mappa disponibile su codeweek.eu.

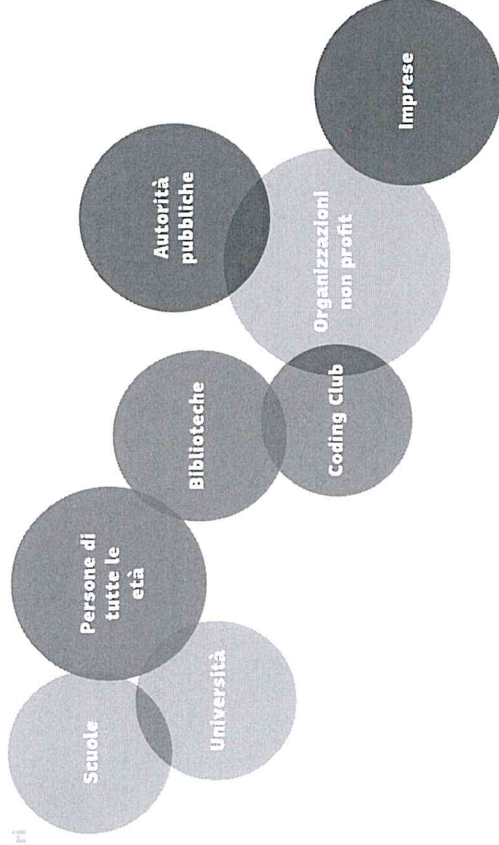
Perché una settimana europea della programmazione?

- Per celebrare il coding e la creatività
- Per dare alle persone gli strumenti giusti
- Per creare contatti tra le persone
- Per avvicinare più persone alla scienza, alla tecnologia, all'ingegneria e alla matematica

Perché dovrei partecipare?

- La programmazione è divertente!
- La programmazione è creativa! Sin dalla sua comparsa l'essere umano ha sempre espresso la sua creatività con l'argilla, le pietre, i mattoni, la carta e il legno. Oggi è possibile creare anche con la programmazione.
- La programmazione ti dà gli strumenti giusti! Puoi fare di più che usufruire di contenuti digitali: con la programmazione puoi creare e rendere le tue creazioni accessibili a milioni di persone. Programmando puoi realizzare siti web e giochi o controllare un computer o un robot.
- Capire il mondo Sempre più cose sono connesse. Comprendere quello che succede dietro lo schermo ci permette di capire il mondo!
- La programmazione sviluppa il pensiero computazionale, la capacità di risolvere i problemi, la creatività, il ragionamento critico, il pensiero analitico e il lavoro di squadra.
- Per il 90% dei posti di lavoro odierni sono richiesti candidati con competenze digitali, inclusa la programmazione.

Volontari



Come posso partecipare alla settimana europea della programmazione?

- I **programmatori** possono organizzare laboratori in scuole locali, spazi di coworking, centri di comunità o biblioteche.
- Gli **insegnanti che praticano il coding** possono svolgere attività in classe, condividerne il materiale e organizzare laboratori per i colleghi.
- Gli **insegnanti che (ancora) non praticano il coding** possono organizzare seminari o invitare genitori, studenti o programmatori per fare coding tutti insieme.
- I **genitori** possono incoraggiare i loro figli a partecipare a un laboratorio di coding.
- Le **imprese e le organizzazioni non profit** possono ospitare laboratori di programmazione, mettere a disposizione il proprio personale per attività di formazione, organizzare divertenti gare di programmazione per gli studenti o sponsorizzare eventi a tema.
- Le **istituzioni pubbliche** possono organizzare laboratori o tavole rotonde nelle loro sedi.
- **Chiunque** partecipi a un'attività di coding può condividere la sua esperienza sul sito web della settimana europea della programmazione ed essere fonte di ispirazione per gli altri!

Mercato unico digitale

La Commissione europea sostiene la settimana europea della programmazione e altre iniziative volte a migliorare le competenze digitali in Europa nell'ambito della strategia per il mercato unico digitale. Il rafforzamento delle competenze digitali europee rientra nell'agenda europea per le competenze e nel piano d'azione per l'istruzione digitale dell'UE.

Risultati del 2018

- 2,7 milioni di persone di tutte le età
- + di 70 paesi dell'UE e del resto del mondo

Risultati del 2017

- 1,2 milioni di persone di tutte le età
- + di 50 paesi dell'UE e del resto del mondo

Risultati del 2016

- 970 000 persone di tutte le età
- + di 50 paesi dell'UE e del resto del mondo, compresi Stati Uniti, Australia e paesi di Africa e Asia

Risultati del 2015

- 570 000 persone di tutte le età
- 48 paesi dell'UE e del resto del mondo, compresi Stati Uniti, Australia e paesi di Africa e Asia



@CodeWeekEU

#CodeWeek



CodeEU