

**ISTITUTO COMPRESIVO "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](mailto:moic81800t@istruzione.it) PEC: [moic81800t@pec.istruzione.it](mailto:moic81800t@pec.istruzione.it) sito web: [www.icfabriani.edu.it](http://www.icfabriani.edu.it)



Comunicazione n. 86

Spilamberto, 05.10.2018

A tutti I Docenti

Istituto Fabriani

**Oggetto: EUROPE CODE WEEK**

**Dal 6 al 21 ottobre 2018** si svolgeranno le settimane europee della programmazione, Europe Code Week, arrivata alla sua sesta 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 <http://codeweek.it/volantino2018/>

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](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/>

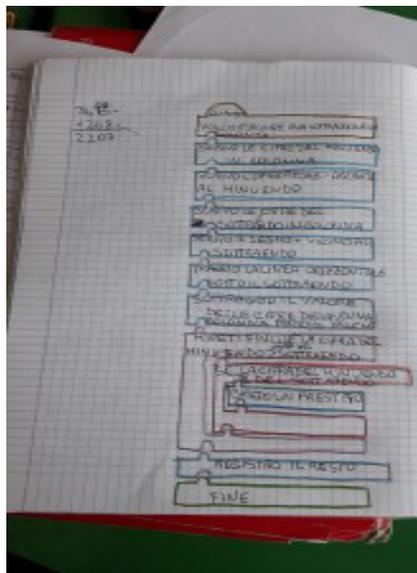
- proporre una attività di programmazione su carta utilizzando la struttura dei blocchi; un esempio di attività è fornita da [Cody Way](#), metodo di programmazione unplugged che offre blocchi di programmazione visuale per descrivere il percorso da seguire all'interno di una stanza, in un palazzo, in 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](http://www.programmailfuturo.it)"

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

**Nei prossimi giorni riceverete il codice Code Week4all e le modalità per registrare gli eventi programmati.**

Il Team Digitale

*Il Dirigente Scolastico*

*Daniele Barca*

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell'art.3, comma 2 del d.lvo n.39/1993*