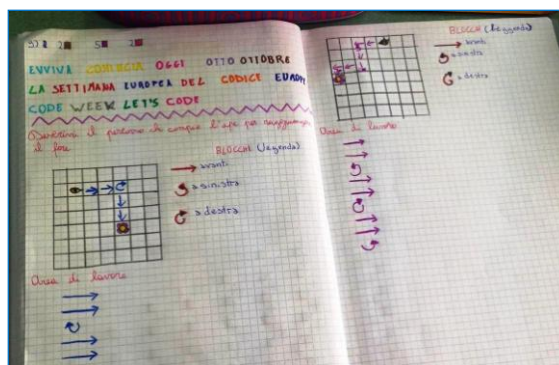


# CODEWEEK EU 2018: PROGRAMMARE E' UN GIOCO DIVERTENTE!

Ancora un successo di partecipazione alle settimane europee *CodeWeek* per l'Istituto "Scardigno-Savio". Nel periodo dall'8 al 19 ottobre ben 13 classi della Scuola Primaria hanno aderito con entusiasmo all'iniziativa. L'interesse e la diffusione della pratica del Coding è in crescita a livello nazionale e continentale: anche quest'anno si registra un trend positivo con oltre 25000 eventi organizzati!



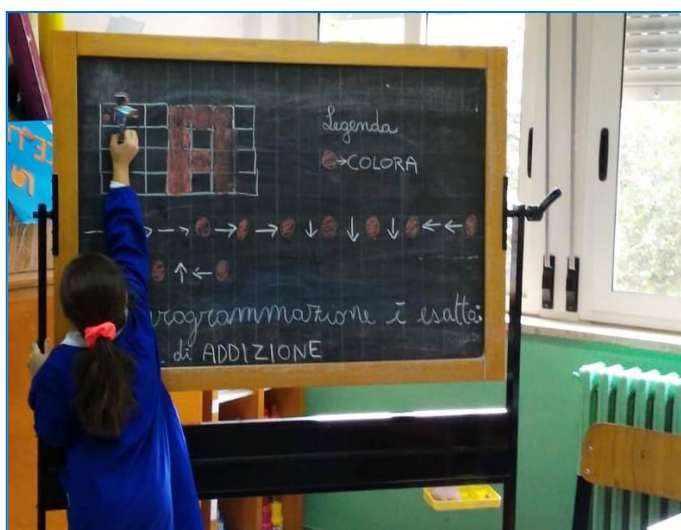
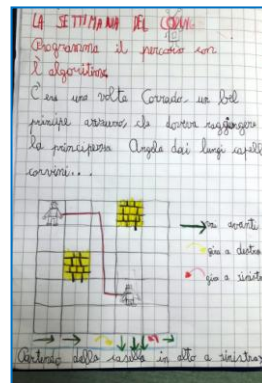
Le settimane della programmazione offrono a tutti gli studenti la possibilità di fare i primi passi come creatori digitali, fornendo a scuole e insegnanti opportunità di sviluppo professionale gratuite, materiale didattico e opportunità di scambio.

Tutti gli alunni hanno svolto attività delle attività propedeutiche *unplugged*, eseguendo dei percorsi motori e raggiungendo, attraverso le istruzioni fornite dai compagni, dei semplici traguardi in un labirinto o su una scacchiera e svolgendo dei brevi percorsi su una scacchiera. In seguito hanno rappresentato gli spostamenti eseguiti con carta e matita su un reticolo, scrivendo il relativo algoritmo delle istruzioni ricevute.

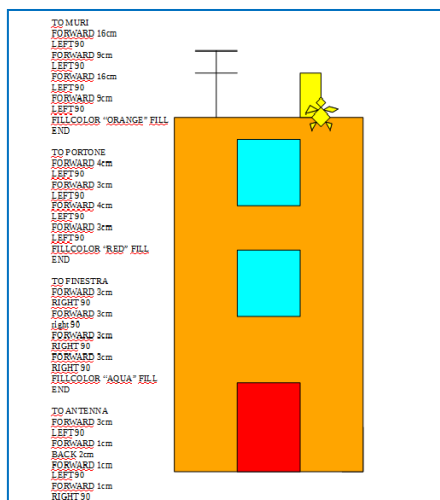
Dopo le lezioni introduttive, ciascuna classe ha svolto le proprie attività di Coding a seconda degli interessi e delle diverse età degli alunni.



Le classi prime e seconde della scuola "R. Scardigno" hanno programmato dei percorsi da svolgere a coppie su una scacchiera e a piccoli gruppi con l'utilizzo di un robot educativo STEM.



Nel plesso "V. Valente" la classe I F ha svolto le prime lezioni online di programmazione con blocchi colorati, mentre le classi terze hanno lavorato con un programma in Linguaggio Logo, per programmare una Tartaruga e realizzare disegni attraverso un algoritmo.



Le classi quarte hanno svolto le attività proposte dal sito "Programma il futuro" seguendo i corsi online e le lezioni interattive di *studio.code.org* con l'utilizzo della LIM in aula o sulle postazioni PC del Laboratorio Multimediale.



In quasi tutte le classi sono state inoltre eseguite figure, lettere o numeri con la tecnica della pixel art

L'alfabetizzazione di base, nell'era digitale, non può prescindere dalla comprensione della programmazione e dallo sviluppo di competenze legate al pensiero computazionale, come la risoluzione dei problemi, la collaborazione e le capacità analitiche.

Imparare a programmare può consentire agli studenti di essere all'avanguardia in una società competente dal punto di vista digitale, sviluppare una migliore comprensione del mondo che li circonda e avere maggiori possibilità di successo nella loro vita personale e professionale.

