

# Diamo vita alle idee! CodeWeek 2019 REPORT



Dal 5 al 20 ottobre si è tenuta “Code Week”, la settimana europea del *coding*, un’iniziativa che mira a portare la programmazione e l’alfabetizzazione digitale, in modo coinvolgente e divertente. Alcuni semplici concetti base della programmazione informatica, infatti, si possono imparare fin dall’infanzia utilizzando una

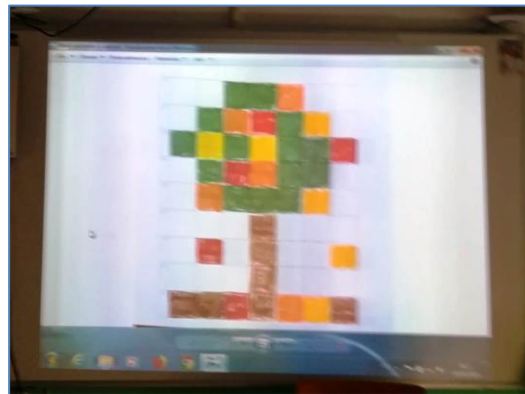
modalità ludica. Giocando a programmare i bambini imparano gradualmente a risolvere semplici situazioni problematiche e iniziano a sviluppare il pensiero computazionale, ossia la capacità di scomporre un problema in semplici passaggi logici e definire, attraverso un algoritmo o un diagramma di flusso, una serie di operazioni per risolvere un problema.

L’edizione 2019, intitolata “Dare vita alle idee”, ha visto la partecipazione e il coinvolgimento, per il quarto anno consecutivo, di numerose classi della scuola primaria del nostro Istituto. Tante le attività interdisciplinari, soprattutto in matematica e tecnologia, programmate dai docenti: percorsi motori nei reticoli o sulla scacchiera, operazioni da svolgere con robot educativi, algoritmi, disegni con la pixel art e molti altri eventi. Gli alunni, curiosi ed entusiasti, hanno iniziato a comprendere che gli strumenti tecnologici e digitali che quotidianamente utilizziamo, a volte anche in modo inappropriato, oltre ad essere molto utili, vengono realizzati partendo da idee ed intuizioni progettate attraverso sequenze di istruzioni. Le nuove generazioni, infatti, vengono spesso identificate con l’espressione “nativi digitali”, ossia quelle dei ragazzi nati nell’era dei numerosi strumenti informatiche e che, perciò, necessitano di una vera e propria alfabetizzazione digitale, cioè di imparare ad utilizzare le nuove tecnologie correttamente, in modo critico e senza “subirle” passivamente...

Durante le settimane del coding, nelle classi prime sono stati svolti dei percorsi psico-motori che gli alunni hanno eseguito prima a livello motorio e, in seguito, rielaborato attraverso una rappresentazione grafica e la sequenza delle azioni svolte per eseguirli. La classe I B ha invece disegnato una foglia d’autunno con la tecnica della pixel art.



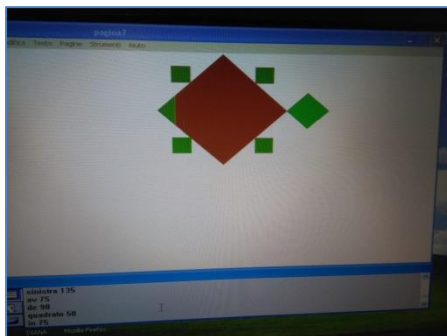
Per le classi seconde sono state realizzate lezioni unplugged di coding attraverso la programmazione di un piccolo robot educativo che, attraverso una serie di istruzioni programmate, raggiungeva alcuni punti di un tabellone e presentava alcuni ambienti naturali e gli esseri viventi. Sono state inoltre svolte attività online attraverso il programma CodeStudio e sono stati rappresentati e rielaborati, riscrivendo poi il codice dal disegno dato, alcuni disegni autunnali in PIXEL ART.



La caccia al tesoro, attraverso la programmazione di percorsi sulla scacchiera gigante, è stata l'attività organizzata e svolta da tutte le classi terze in entrambi i plessi della scuola primaria.



Gli alunni delle classi quarte della scuola “V. Valente” hanno giocato a programmare una Tartaruga robot, con i comandi del linguaggio LOGO, per realizzare disegni e attività grafiche.



Le classi quinte della scuola “R. Scardigno” hanno realizzato attività di coding attraverso la realizzazione di percorsi con le indicazioni delle carte CodyRoby e attività online con CodeStudio, mentre la classe V D del plesso “V. Valente” ha programmato dei piccoli robot educativi attraverso il software “*Makeblock*” (leggi l’articolo [“CodeWeek in V D” unplugged](#)).

Al termine delle attività svolte tutte le classi partecipanti hanno ricevuto un certificato di merito dall’organizzazione europea dell’evento.

Di seguito il *report* degli eventi programmati dalle classi della scuola primaria durante le settimane *CodeWeek*:

CLASSI	ATTIVITA'	n. alunni partecipanti	n. classi partecipanti
1^A	Foglie d'autunno in PIXEL ART	21	1
1^ B – C –D E	Caccia al tesoro con la sirenetta!	83	4
2^A	Giochiamo a programmare il robot!	20	1
2^B - C	Coloriamo l'autunno con la PIXEL ART	36	2
2^D – E - F	Esploriamo l'ambiente con l'eco-robot	59	3
3^A – B – C – D - E	Caccia al tesoro sulla scacchiera	95	5



4^C - D	Cara tartaruga t'insegno a...	43	2
5^A - B - C -	Giochiamo a programmare con CodyRoby e CodeStudio!	60	3
5^D	Giochiamo a programmare con mBOT!	25	1
Totale alunni		442	22

Sono state complessivamente organizzate per l'evento 9 diverse attività che hanno visto il coinvolgimento di 22 delle 24 classi dei due plessi della scuola primaria: un grande successo anche quest'anno!

La crescente partecipazione e l'adesione delle scuole agli eventi *CodeWeek*, dimostra l'importanza e la valenza della pratica del *coding*, fondamentale, in tutti gli ambiti disciplinari, per lo sviluppo del pensiero logico-computazionale.

