

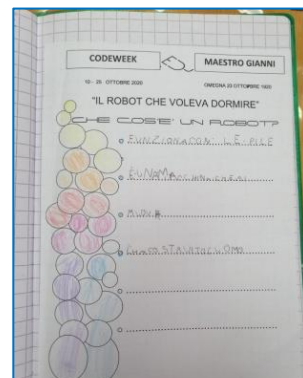
# #CodeWeek 2020. Settimana Europea della programmazione



Dal 10 al 25 ottobre si è svolta l'ottava edizione di "Europe CodeWeek", un'iniziativa che intende promuovere, in modo coinvolgente e divertente, la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a partire dai più piccoli. Alcuni semplici concetti base della programmazione informatica, infatti, si possono

imparare fin dall'infanzia in 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, le operazioni necessarie a risolverlo.

L'edizione 2020, svoltasi nel rispetto delle normative scolastiche e ministeriali previste per contrastare la diffusione del Covid-19, ha visto la partecipazione e il coinvolgimento degli alunni della scuola primaria del nostro Istituto. Sono state progettate numerose attività interdisciplinari, alcune svoltesi in modalità unplugged, cioè senza l'utilizzo degli strumenti digitali, altre online. Gli alunni, curiosi ed entusiasti, hanno iniziato a comprendere che gli strumenti tecnologici e digitali che quotidianamente utilizziamo, oltre ad essere molto utili, vengono realizzati partendo da idee ed intuizioni progettate attraverso una serie di codici ed istruzioni.



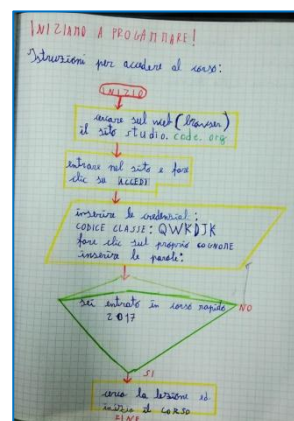
Nelle classi prime della Scuola "V. Valente" sono state avviate delle semplici lezioni di robotica educativa prendendo spunto dalla storia di Gianni Rodari "Il robot che voleva dormire". Nelle prime della Scuola "R. Scardigno" sono state svolte attività unplugged con la programmazione di semplici percorsi.

Gli alunni di seconda, partendo dalla storia "Il bambino della luna", attraverso una serie di istruzioni, hanno programmato un robot-astronauta per fargli compiere un tragitto sul reticolo e sul tabellone e raggiungere il razzo per rientrare sulla Terra.

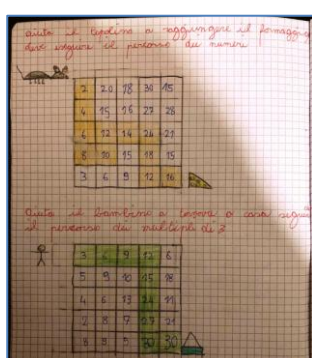


La classe III A ha organizzato una divertente attività che ha coinvolto gli alunni, anche a livello motorio, attraverso una sequenza di movimenti per ballare con l'inno del Coding "Ode to code". Sono stati inoltre realizzati semplici disegni attraverso un algoritmo di istruzioni. [\(guarda il video\)](#)

Gli alunni delle classe quarta A hanno iniziato a svolgere un Corso online sul Coding, suddiviso in lezioni ed esercizi a difficoltà progressiva, per poter realizzare e personalizzare un vero e proprio videogioco.



Le classi quinte A e B, partendo dalla comprensione del sistema binario dei "bit", il "linguaggio macchina" del calcolatore, hanno svolto un percorso didattico per arrivare infine a realizzare un'immagine con la pixel art (picture element art).



Al termine delle attività le classi hanno ricevuto un certificato di merito per aver partecipato all'iniziativa.

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 - B - C	Coding unplugged	65	3
1^D - E	Il robot che voleva dormire	30	2
2^ A - B - C - D- E	Il bambino della Luna	104	5
4^ A	Il videogioco? Lo realizzo io...	20	1
5^A - B	Dal codice binario alla Pixel Art	43	2
Totale alunni		262	13

Sono state complessivamente organizzate per l'evento 5 diverse attività che hanno visto il coinvolgimento di 13 classi dei due plessi della scuola primaria.

Il grande successo europeo e la partecipazione delle scuole di ogni ordine e grado a "Eu-CodeWeek", testimonia l'importanza e la valenza della pratica del *coding*, per lo sviluppo del pensiero logico-computazionale!

