

# #CodeWeek 2021 - La nona edizione della settimana europea della programmazione



Numerose classi della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo "Scardigno-Savio" di Molfetta hanno partecipato alla nona edizione di "Europe #CodeWeek" nel periodo dal 9 al 25 ottobre. L'iniziativa intende promuovere l'alfabetizzazione digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale tra le nuove generazioni in modo ludico e divertente

attraverso la pratica del coding.

Gli alunni, coinvolti dai loro insegnanti, hanno partecipato attivamente alle attività online o agli eventi *unplugged*, senza l'utilizzo di dispositivi digitali, comprendendo che gli strumenti tecnologici che utilizziamo quotidianamente vengono realizzati e programmati attraverso una serie di codici e istruzioni.

Nelle classi prime della Scuola "Scardigno" i bambini hanno sperimentato la creazione e la codifica di percorsi con frecce direzionali su scacchiera e concetti di spazialità e direzionalità. Gli alunni hanno iniziato a comprendere, in modo ludico, il rapporto tra gli algoritmi, sequenze di istruzioni, e il risultato finale, ossia il traguardo del gioco.



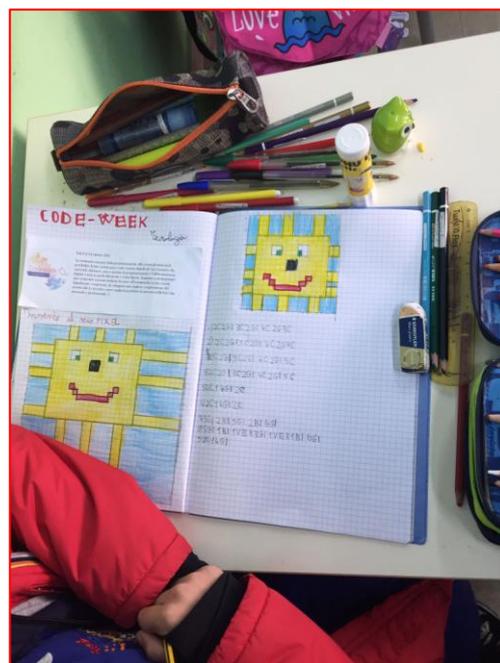
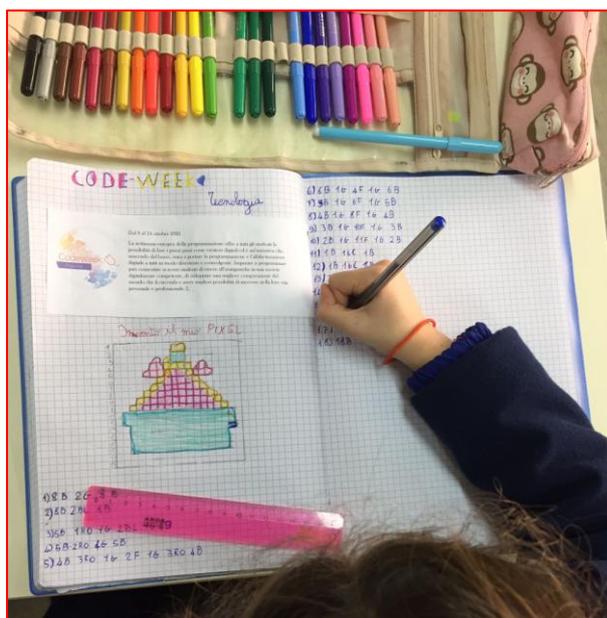
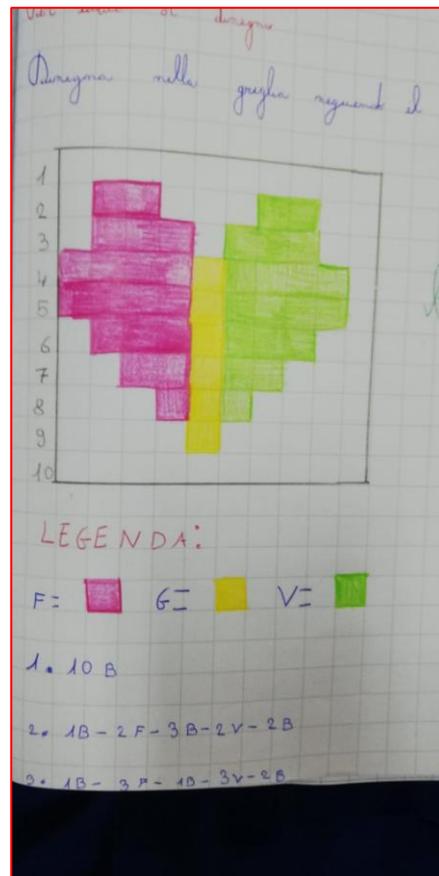
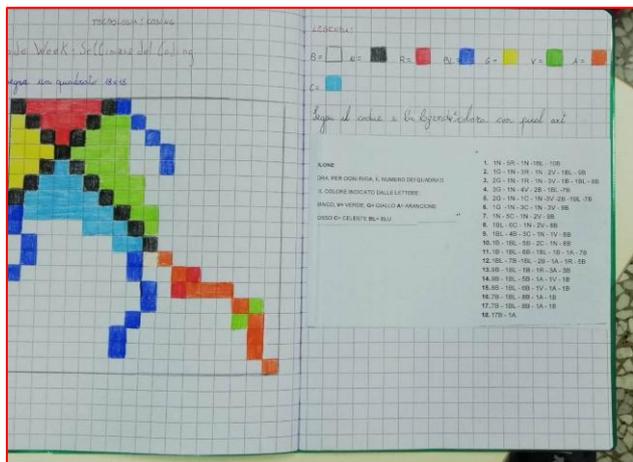
Anche gli alunni delle classi prime della Scuola "V. Valente" hanno svolto dei percorsi su una scacchiera gigante con il gioco del robot. Il gioco, consistente nel guidare un compagno/robot con l'obiettivo di raccogliere delle parti di un modellino sulla scacchiera, ha coinvolto tutti i piccoli partecipanti che, oltre a divertirsi, hanno iniziato a comprendere l'utilità di un algoritmo.



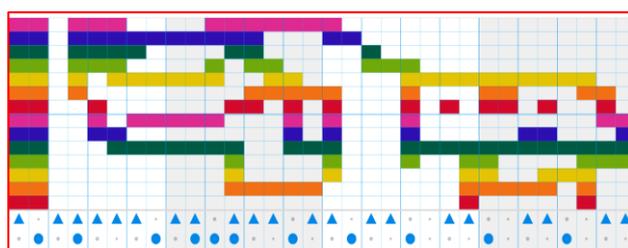
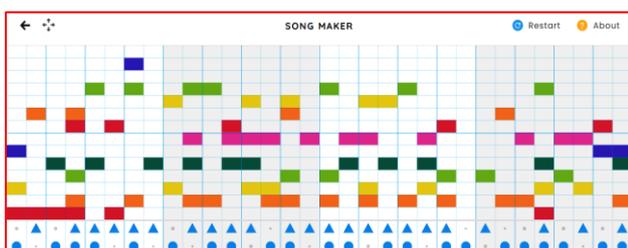
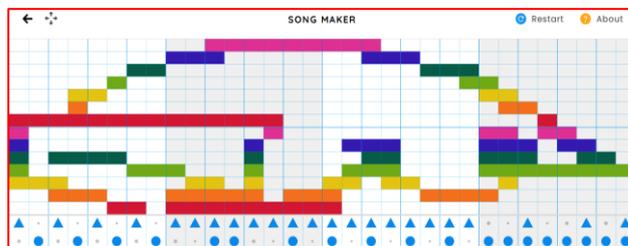
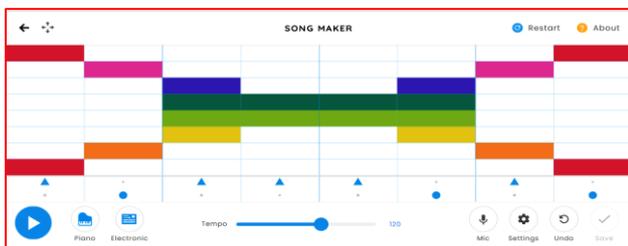
Un'attività di Pixel-art ha coinvolto gli alunni delle classi seconde della "Scardigno" che hanno realizzato un'originale e coloratissimo albero autunnale seguendo con cura e attenzione le istruzioni fornite da un codice.



Gli alunni delle classi terze dei Plessi "Scardigno" e "Valente" hanno partecipato ad un divertente gioco di Pixel art dando spazio alla fantasia ed elaborando su una griglia i loro disegni personalizzati. Dopo la prima fase artistica e creativa dell'attività, ogni bambino ha programmato e trascritto il codice del proprio disegno. Nell'ultima fase i piccoli artisti hanno condiviso i loro codici e, attraverso le istruzioni fornite dai compagni, hanno riprodotto fedelmente i disegni originali.



Anche la musica si può eseguire con il coding! Gli alunni della quinta A della “Rosaria Scardigno”, utilizzando l’applicazione “Song maker” del sito Chrome Music Lab, hanno realizzato dei brevi componimenti ritmico - musicali abbinando i colori alle note musicali. Il risultato è stata la produzione di una serie di coloratissime immagini abbinata a sequenze di accordi e melodie!



Al termine delle attività ogni classe ha ricevuto il proprio certificato di partecipazione. Ecco il *report* degli eventi realizzati durante la *CodeWeek*:

CLASSI	ATTIVITA'	n. classi partecipanti
1^ A - B - C - D	Cacci al tesoro sulla scacchiera	4
1^D - E	Il robot sulla scacchiera	2
2^ A - B - C	L'albero d'autunno	3
3^ A - B - D - E	Dal disegno al codice con la PIXEL-ART	4
5^A	Musica con il Coding	1
<b>Totale alunni/classi</b>		<b>14</b>

La pratica e lo sviluppo del *coding* anche nella scuola italiana, è uno strumento didattico efficace e consolidato che permette ai bambini e ai ragazzi di avvicinarsi in modo attivo e consapevole agli strumenti tecnologici!

