

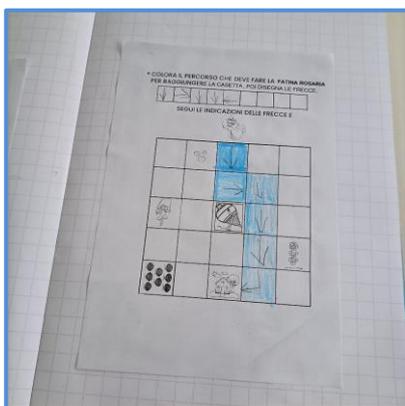
Europe CodeWeek 2022



Dal 14 al 28 ottobre gli alunni della scuola primaria, Plessi “Scardigno” e “Valente” dell’Istituto Comprensivo “Scardigno-Savio” di Molfetta hanno partecipato alla decima edizione di “Europe CodeWeek”. L’iniziativa ha offerto a tutti, insegnanti ed alunni, l’opportunità di sperimentare il coding e di conoscere il pensiero computazionale in modo ludico e divertente.

Sono stante tantissime, e molto diversificate, le attività organizzate dalle 13 classi che hanno partecipato all’iniziativa...

Nella classe prima A 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 significato di un programma eseguendo sequenze di istruzioni per raggiungere il traguardo del gioco.



Un’attività di Pixel-art ha coinvolto sia gli alunni della prima, che quelli delle classi quarte della “Scardigno” con un’originale e coloratissimo disegno di Halloween eseguito seguendo le istruzioni fornite da un codice.

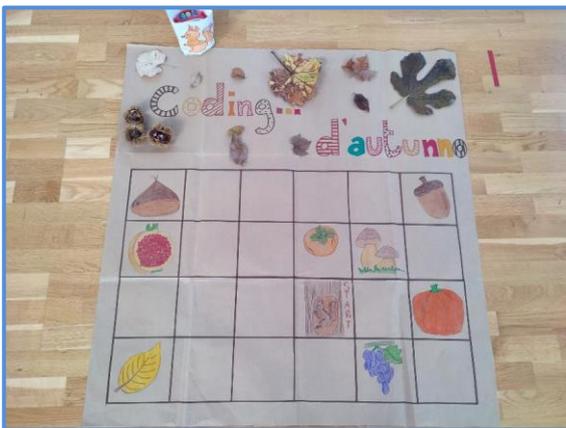




Anche la danza si può eseguire con il coding! Le classi seconde della “R.Scardigno” hanno svolto un Coding in “movimento” partecipando alla danza di Code Week, ideata da Bianca Maria Berardi, sull’inno europeo al coding “Ode to code”, composto da Brendan Paolini. Gli

alunni, dopo aver preso confidenza con diverse istruzioni e con il concetto di sequenza, hanno ballato la danza del robot prima con movimenti liberi, poi con movimenti strutturati in modo gioioso.

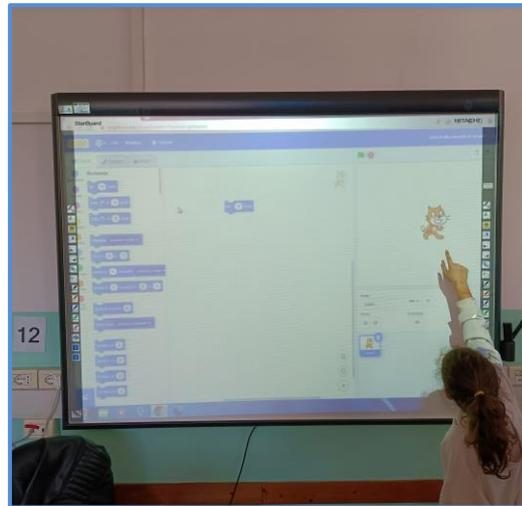
L’autunno, i suoi prodotti ed i suoi colori sono stati gli elementi di un percorso, svolto su scacchiera con la programmazione di un mini robot, che ha coinvolto gli alunni delle seconde C – D della “Scardigno”.



Gli alunni delle classi terze D – E del Plesso “Valente” hanno partecipato ad un divertente gioco, intitolato “Rosary Cody”, ispirato ad una favola della scrittrice e dialettologa molfettese Rosaria Scardigno, di cui ricorre il cinquantesimo anniversario della scomparsa. Dando spazio alla fantasia è stata creata un percorso storytelling su una griglia dove gli alunni dovevano ricostruire il titolo della favola “Cure ca se pònge, assésse fòere” (colui che si punge, esca fuori!



I ragazzi delle classi quarte, dei plessi "Scardigno" e "Valente", hanno svolto un'attività laboratoriale online che li ha coinvolti nella programmazione di piccole animazioni attraverso il software Scratch.



Con l'attività "Oggi programmo io!" gli alunni delle classi quinte B e C si sono cimentati nella realizzazione di semplici scene, mediante l'uso di un ambiente di programmazione a blocchi, con un linguaggio di tipo grafico.

Al termine delle attività ogni classe ha ricevuto il proprio certificato di partecipazione! La pratica e lo sviluppo del *coding*, quale strumento didattico efficace e consolidato che permette ai bambini e ai ragazzi di avvicinarsi in modo attivo e consapevole agli strumenti tecnologici, continuerà con nuove ed avvincenti attività interdisciplinari che coinvolgerà gli alunni durante tutto l'anno scolastico!



Ecco il *report* degli eventi realizzati durante la *CodeWeek*:

CLASSI	ATTIVITA'	n. classi partecipanti
1^ A	Percorsi con il Robot	1
2^ A - B	Coding in movimento: la danza robotica	2
2^ C - D	Coding d'autunno	2
3^ D - E	Rosary Cody	2
4^ A - B - D - E	Primi passi con SCRATCH	4
5^ B - C	Oggi programmo io	2
Totale classi		13

