

# IL CODING E' PER TUTTI, COME LA SCUOLA!

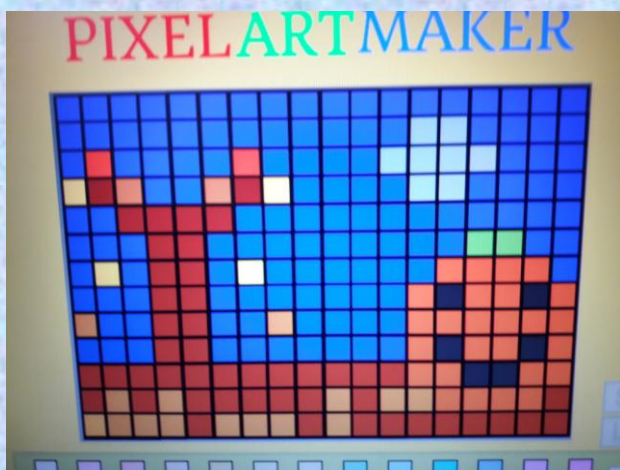


Un'esperienza meravigliosa quella appena vissuta dagli alunni della Scuola Primaria dei plessi "R. Scardigno" e "V. Valente" che, per il secondo anno consecutivo, hanno ricevuto il Certificato di merito per la partecipazione alla quinta edizione de "La Settimana Europea del coding" detta *CodeWeek*.

Il *coding* utilizza in modo intuitivo e divertente i principi della programmazione per stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale, utile a realizzare idee e a trovare soluzioni generali e costruttive a problemi di ogni tipo.

Il tema di quest'anno "Il *Coding* è per tutti, come la scuola" intende offrire l'opportunità di sperimentare il linguaggio della programmazione, ritenendolo utile sia per la crescita individuale, che per la competitività e lo sviluppo.

La pratica del *coding* permette inoltre di sviluppare molteplici competenze chiave relative alla madrelingua e alla lingua straniera, matematica e tecnologia, imparare ad imparare e sviluppa lo spirito d'iniziativa nella risoluzione dei problemi.



Quest'anno la manifestazione europea visto un incremento nell'interesse e nella partecipazione, riscontrata dal cospicuo aumento del numero delle classi e degli alunni partecipanti: migliaia sono stati gli eventi organizzati dalle scuole.

Nove classi della "Scardigno-Savio" hanno organizzato sei diversi eventi che hanno coinvolto con tantissime attività, online e *unplugged* (tradizionali), circa 200 alunni della scuola Primaria.



I bambini delle classi seconde del plesso "V. Valente", dopo aver ipotizzato un percorso e le operazioni da programmare per compierlo, hanno svolto una fase pratica muovendosi sulla maxi-scacchiera; infine hanno rappresentato l'attività svolta con la relativa sequenza delle istruzioni eseguite.



Nel plesso Rosaria Scardigno gli alunni di una classe prima e di due classi terze hanno eseguito e rappresentato percorsi su un reticolo e su un tabellone divertendosi a programmare le operazioni da far svolgere ad un robot educativo STEM.





I bambini delle quarte hanno svolto degli esercizi *online* con il programma a blocchi “Scratch” programmando semplici operazioni da far eseguire ad un simpatico personaggio detto “Sprite”.



Gli studenti di due classi quinte si sono invece cimentati nell'esecuzione di disegni, raffiguranti immagini dell'autunno, con la tecnica della Pixel Art.

Possiamo dunque affermare che il successo di questa pratica innovativa consiste nell'offrire agli alunni la possibilità di apprendere, in modo divertente, una nuova modalità di operare oltreché di pensare: è una nuova esperienza didattica che, in modo concreto ed essenziale, consente anche di effettuare utili raccordi interdisciplinari.

