

#CodeWeek

Dal 10 al 25 ottobre 2020

Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.



Anche quest'anno l'Istituto Comprensivo S. Lucia ha partecipato all'Europe CodeWeek, un'iniziativa che mira a divulgare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale in modo divertente e coinvolgente.

Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee ed innovare.

Molti degli oggetti che ci circondano contengono microprocessori che aspettano solo di essere programmati.

La programmazione ha anche un valore formativo intrinseco, perché l'esercizio di descrivere un procedimento costruttivo in modo talmente rigoroso da poterne affidare l'esecuzione ad un esecutore automatico induce una comprensione profonda del procedimento stesso e degli aspetti computazionali del problema che esso risolve.

Il nostro Istituto Comprensivo ha organizzato attività ludiche di tipo laboratoriale, coinvolgendo classi e alunni di ogni ordine e grado, con la finalità di promuovere e di potenziare il pensiero algoritmico e computazionale, ovvero il processo mentale per la risoluzione di problemi, utile in tutte le attività del quotidiano.

Quest'anno, a causa della pandemia da Covid-19, alcune attività sono state svolte in presenza altre "a distanza".

SCUOLA PRIMARIA S. LUCIA			
CLASSE	INSEGNANTE	TITOLO	DESCRIZIONE
I A / I B	Lamberti Lucia	Balliamo il Codeweek	Attività unplugged
II A / II B	Senatore Ugo	Il Quadrato	Percorsi
III A / III B	Fasolino Maria	Disegni	Attività unplugged Disegni in pixel art
IV A / IV B	Pisapia Anna	L'Italia e la sua bandiera	Conoscere lo stemma e la bandiera italiana; realizzarla attraverso la scrittura in codice
V A / V B	Sorrentino Rosanna	Giochiamo a programmare	Algoritmi: giocare con il codice
SCUOLA PRIMARIA EPITAFFIO			
CLASSE	INSEGNANTE	TITOLO	DESCRIZIONE
I A / I B	Pisapia Patrizia	Scacciavirus	Attività unplugged Percorsi su reticolato con frecce direzionali.
II A / II B	Tondino Anna	Cody Roby sulla scacchiera gigante	La scacchiera è un castello e gli alunni, stimolati dall'ascolto di una favola, sperimentano e scoprono lo spazio scacchiera. Percorsi sulla scacchiera gigante con le carte di Cody Roby
III A / III B	Pepe Immacolata	Amica Terra	Attività unplugged Pixel art: percorsi su reticolo
IV A / IV B	Lamberti Enza	Reticolo e moltiplicazioni	Eseguire moltiplicazioni sul reticolo: la moltiplicazione tradizionale e la moltiplicazione araba
V A / V B	Trezza Vincenza	Giochiamo a programmare	Filastrocca dell'algoritmo. Il linguaggio delle cose: giocare con il codice

Per gli alunni della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria di S. Giuseppe, le docenti hanno proposto attività unplugged per lo sviluppo del pensiero computazionale: percorsi e canzoncine.

Gli alunni della Scuola Secondaria di I grado, coordinati dalla prof.ssa Arianna Pisapia, hanno sviluppato i temi del pensiero computazionale, attraverso la realizzazione di attività digitali su code.org.