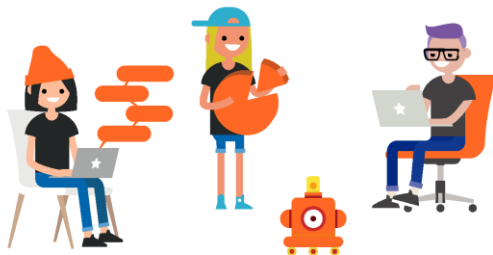


# Settimana europea della programmazione, dal 5 al 20 ottobre 2019

La scuola primaria « *Don Pietro Pappagallo* » è scesa in campo con 10 iniziative, di vario tipo:

- unplugged (pixel art, coding su reticolo piastrellato,...)
- robotica
- programmazione a blocchi, con Scratch;



# I NOSTRI EVENTI



## Il coding.."Si veste d'autunno"

Lun 7 Ott 2019 *classe 3<sup>A</sup> E*

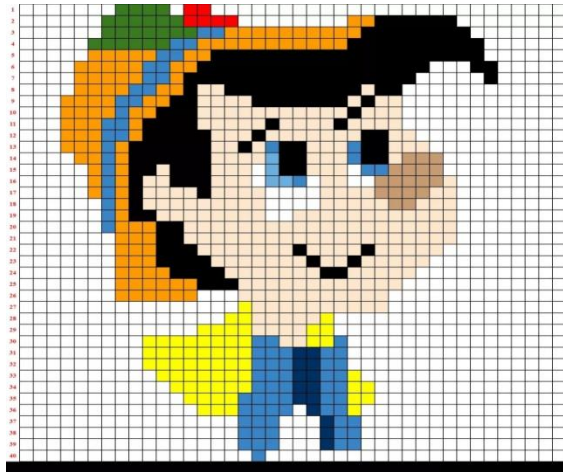
La presente unità intende offrire l'opportunità di sperimentare il linguaggio della programmazione, ritenendolo utile per la crescita individuale, per la competitività e per lo sviluppo



## "CodingAnimando"...con Scratch

Mer 9 Ott 2019 *classe 4<sup>A</sup> F*

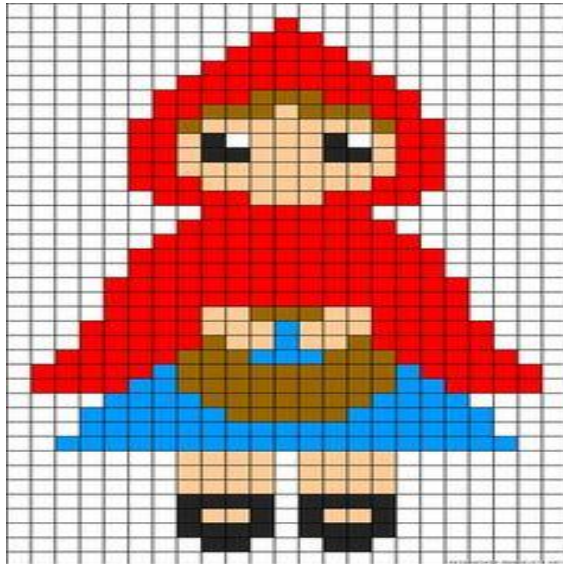
Tale attività intende far conoscere Scratch, quale ambiente di programmazione che avvicina gli studenti al coding, con la creazione di una rappresentazione animata: conversazioni tra personaggi, animazione di lettere del proprio nome.



## Pinocchio 2.0

Gio 10 Ott 2019 *classi 3<sup>A</sup> C – 3<sup>A</sup> D*

Percorso didattico incentrato sul “coding” o linguaggio di programmazione. Attraverso attività ludiche, i bambini saranno guidati ad acquisire i concetti base dell’informatica e del linguaggio di programmazione, a utilizzare strategie di problem solving in un’ottica collaborativa e a condividere un artefatto creativo.



## Giochiamo a fare coding con..Cappuccetto Rosso

Gio 10 Ott 2019 *classe 3<sup>A</sup> F*

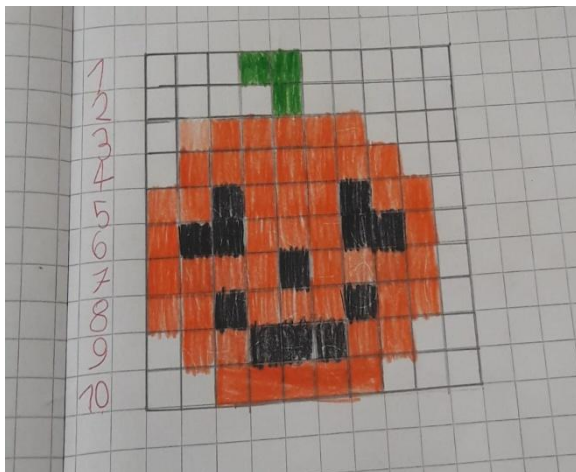
I bambini saranno impegnati inizialmente nell’ ascolto della fiaba a cui farà seguito un gioco sulla scacchiera: gli alunni, attraverso istruzioni date, eseguiranno i comandi per trovare i vari personaggi della storia. Infine, con la programmazione di lunghezza su spazio quadrettato, andranno a comporre l’immagine di cappuccetto rosso e dei vari personaggi della storia.



### “A SPASSO CON LUCA, SARA E MIRCO”

Lun 14 Ott 2019 *classi 1^ G - 1^H*

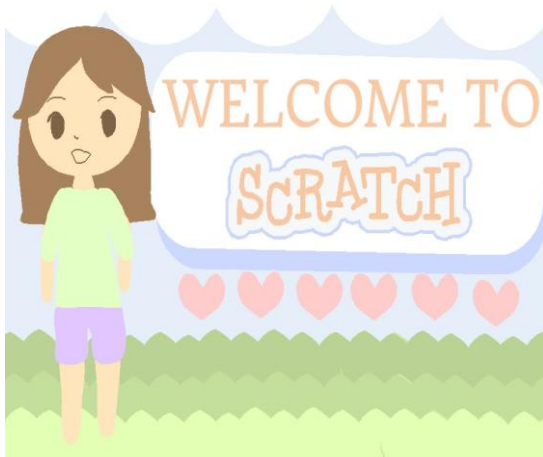
La presente unità intende portare avanti un percorso didattico incentrato sul “Coding”, linguaggio di programmazione . Dopo aver realizzato un reticolo piastrellato con nastro adesivo, gli alunni, seguendo indicazioni date da frecce direzionali, aiuteranno ciascun personaggio del “Libro magico” a raggiungere i propri amichetti e con loro intraprendere avventure fantastiche



### Il reticolo di Halloween

Lun 14 Ott 2019 *classi 2^A-2^B*

La presente attività intende insegnare e far conoscere il coding, cioè la programmazione informatica senza alfabetizzazione digitale. Il modo più semplice e divertente modo di sviluppare il pensiero computazionale è la programmazione , in un contesto di gioco. Gli alunni, in prossimità della ricorrenza di Halloween, hanno realizzato in pixel art, una zucca, un pipistrello, un fantasma e un teschio



## Coding games...in Scratch

Lun 14 Ott 2019 *classi 4<sup>A</sup> D- 4<sup>A</sup> E*

Il progetto intende dare ai bambini la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti tecnico informatici che li circondano in maniera attiva, cioè programmandoli direttamente. L'attività sarà presentata come gioco, da fare prima collettivamente, poi singolarmente per produrre un risultato tangibile, alla stesso tempo, suscitare la curiosità del bambino ai temi dell'informatica.

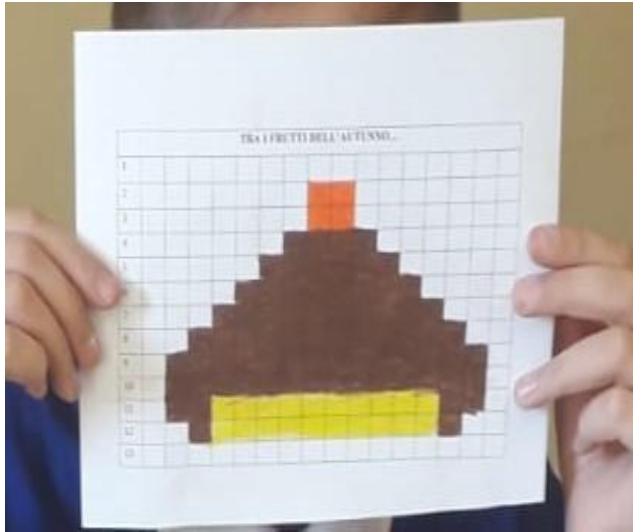


## Pillole di apprendimento della settimana europea della programmazione: CodyDoc

Mer 16 Ott 2019 *classi 3<sup>A</sup> A- 3<sup>A</sup> B*

Questa attività viene svolta senza computer, coinvolgendo gli alunni in un gioco competitivo/cooperativo che fa loro acquisire dimestichezza con i principi fondamentali della programmazione, contribuendo a sviluppare il pensiero logico, a potenziare l'intelligenza spaziale, ad allenare la capacità di calcolo





## “ L'autunno e le sue feste ...” Coding Unplugged e Pixel art

Gio 17 Ott 2019 *classe 5^ F*

La presente attività intende far conoscere il Coding, cioè la programmazione informatica anche senza l'alfabetizzazione digitale, in modo semplice e divertente e sviluppare il pensiero computazionale in un contesto di gioco. Gli alunni hanno evidenziato in pixel art alcuni frutti caratteristici dell'autunno e in riferimento alla ricorrenza di Halloween hanno realizzato una zucca e un gatto.



## 500 anni con Leonardo da Vinci: giochiamo con la Gioconda

Ven 18 Ott 2019 *classe 4^B*

Rielaborazione creativa del dipinto della Gioconda. Dal dipinto alla "coding/pop art". L'attività intende sviluppare la creatività e l'attitudine al pensiero computazionale, sviluppare la capacità di ragionamento, rielaborare creativamente un dipinto utilizzando codici grafici diversi: pixel art

Per gli alunni ( i più piccoli, di classe 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>) è stata una prima esperienza di apertura al pensiero computazionale, sviluppo della creatività, lavoro di squadra, risoluzione dei problemi: **COMPETENZE DEL XXI SECOLO**, celebrate dall'iniziativa della *Settimana europea della programmazione*.





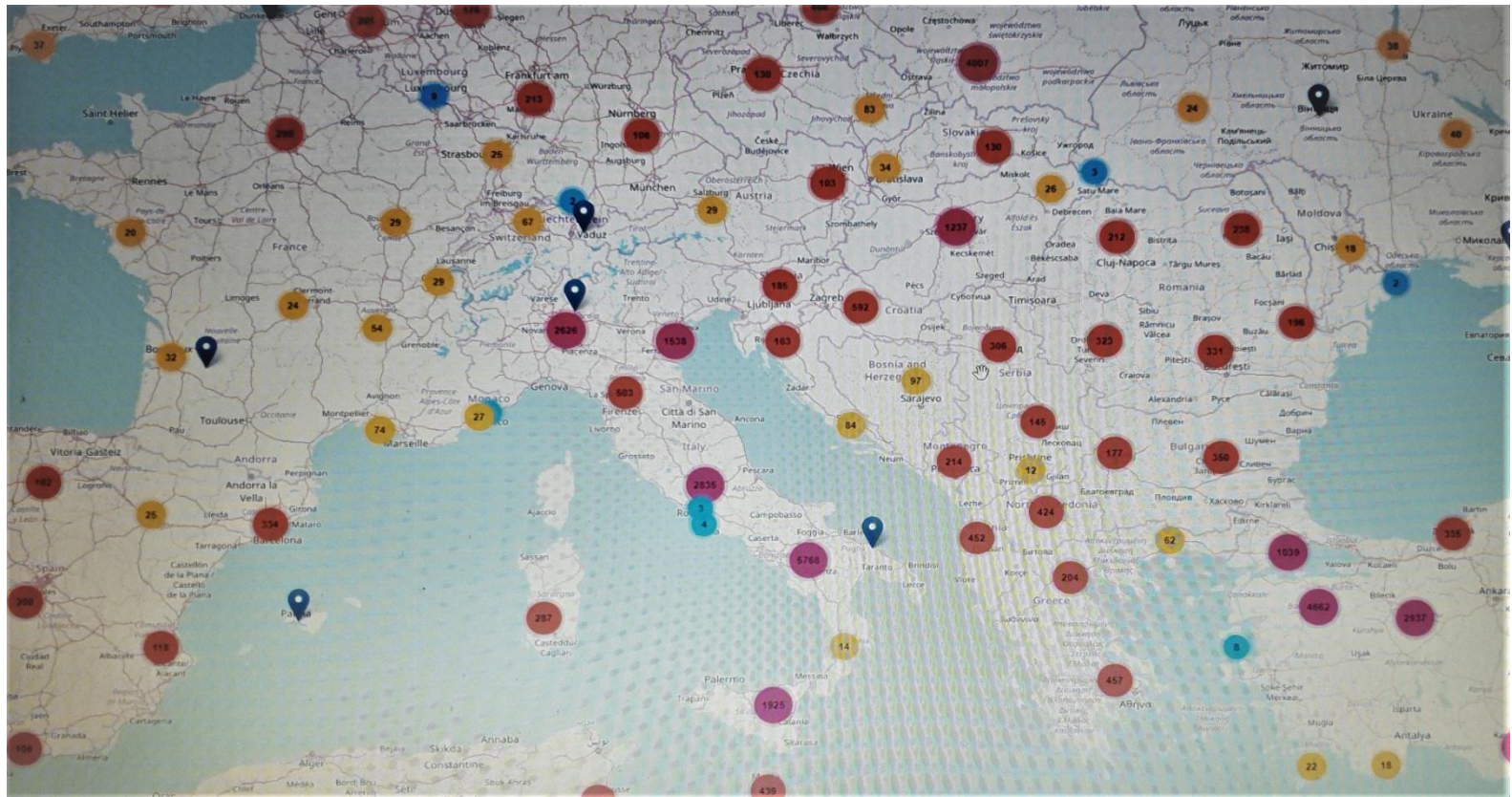




Gli alunni delle classi 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>, invece, hanno riscoperto il piacere di un'attività tecnologica, già conosciuta e sperimentata negli anni scorsi, grazie alla partecipazione in iniziative simili, come quella del coding di « Programma il Futuro ».



Le 10 attività sono state registrate sulla MAPPA, nella pagina web dedicata: [codeweek.eu](http://codeweek.eu)



...analizzate e approvate dai moderatori, hanno consentito l'aggiudicazione di **certificati di partecipazione personalizzati**, per ciascuna classe che ha aderito all'iniziativa.



The certificate template features a decorative border with colorful circles in shades of pink, orange, and blue. At the top left is the CodeWeek logo, and at the top right is the European Commission logo. The main text is centered and reads: 'Il presente certificato riconosce che' followed by a large blank space for the name, then 'ha sviluppato le competenze fondamentali del pensiero computazionale e ha contribuito al successo della settimana europea della programmazione 2019 partecipando attivamente all'evento di programmazione'. Below this is a line for the activity name, followed by a line for the date in GG/MM/AA format. At the bottom right, there is an illustration of three children, one holding a trophy. In the bottom left corner, there is a circular seal with the text 'EUROPE CODE WEEK 2019' and 'codeweek.eu'.

CodeWeek. 



Il presente certificato riconosce che

**Nome**

ha sviluppato le competenze fondamentali del pensiero computazionale e ha contribuito al successo della **settimana europea della programmazione 2019** partecipando attivamente all'evento di programmazione

Nome dell'attività

GG/MM/AA

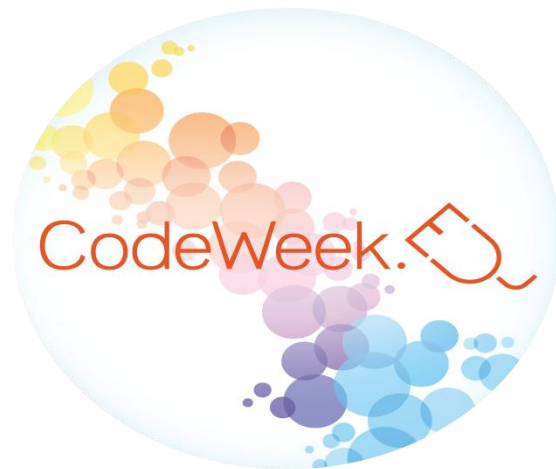
Date





La settimana della programmazione si è conclusa con successo ma, così come auspicato dagli ambasciatori del CodeWeek,:

*“We hope that you will continue working to bring coding literacy to even more people during the coming year!”*



...Continuamo a programmare!!!!

L'animatrice digitale  
Ins. Rosa Albanese