



Ai docenti  
Sito web /Atti

## OGGETTO: CODEWEEK 2019

La settima edizione di Europe Code Week (<http://codeweek.eu/>) si svolgerà dal 5 al 20 ottobre 2019.

*Molti degli oggetti che ci circondano contengono microprocessori che aspettano solo di essere programmati. Saper programmare offre l'opportunità di realizzare le proprie idee scrivendo nuove linee di codice per le decine di miliardi di oggetti smart che abbiamo attorno. Ma 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. Oggi esistono strumenti e metodi che permettono un approccio intuitivo, ludico e didattico alla programmazione a partire dall'età prescolare. Il termine coding è entrato nell'uso comune proprio per indicare l'applicazione spontanea di questi strumenti.*

*Europe Code Week è una campagna di sensibilizzazione e alfabetizzazione lanciata nel 2013 per favorire la diffusione del pensiero computazionale attraverso il coding.*

*A gennaio 2018 il pensiero computazionale è stato riconosciuto come competenza trasversale di base nelle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e il Digital Education Action Plan della Commissione Europea ha posto come obiettivo al 2020 l'introduzione del coding in ogni scuola europea, individuando proprio in Europe Code Week l'azione chiave per raggiungere questo obiettivo.*

Anche quest'anno l'IC Leopardi ha dato la propria adesione scegliendo un tema: "i Robot".

Tutte le attività dovranno essere registrate sul sito [codeweek.eu/add](http://codeweek.eu/add), il codice da inserire è il seguente: **cw19-XMxLg**, occorre la partecipazione di almeno 500 alunni oppure 10 attività collegate per avere l'attestato di eccellenza!

Il team digitale resta a Vs. disposizione per risorse e/o supporto alla registrazione e sarà coadiuvato

- dalla referente **Annalisa Magagnotti** per la Scuola dell'Infanzia Plesso Cavour (lezioni interattive per lo sviluppo del pensiero computazionale, attività unplugged),
- dalla referente **Rosalia Buo** per la Scuola dell'Infanzia Plesso Murat (attività unplugged con prodotti finali utili ad allestire Laboratorio Informatico),
- dalla presidente d'interclasse PRIMA, **Simona Magagnotti** (creazione di un robot in pixel art misura post-it, giochi unplugged DOC Clementoni),
- dalla presidente di interclasse SECONDA **Cira di Cristo** (creazioni in pixel art di robot a base codice binario),
- dalla presidente d'interclasse TERZA **Sabbatino Maria Rosaria** (riproduzione personaggio sul cartone delle uova con i tovaglioli di carta seguendo codifica dalla lim),

- dalla docente di tecnologia **Lelli Violetta** per le classi quarte (creazione di robot in 3D con materiale riciclato e trascrizione fasi procedurali),
- **dalle docenti delle classi quinte** Scuola Primaria (partecipazione al Webinar interattivo per la primaria: CodyFeet e CodyColor, Martedì 8 ottobre, alle 10:30 organizzato dal prof. Alessandro Bogliolo, attività di decodifica del codice binario),
- **dalle docenti di tecnologia** della Scuola Secondaria (invenzione di storie utilizzando la piattaforma Scratch, partecipazione alla Caccia al Tesoro (Codice Marconi III Edizione) dell' 8 novembre 2019 presso IIS Marconi ).

**Si ringrazia per la consueta e fattiva collaborazione.**

*Il Dirigente Scolastico*

**(dott.ssa Antonella d'Urzo)**

[documento informatico firmato digitalmente ai

sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate]

