

The logo for Hour of Code, featuring the words "HOUR OF CODE" in white, uppercase, sans-serif font, stacked vertically on a teal rounded square background. The background of the entire image is a stylized globe with a green and blue pattern, set against a light green geometric pattern.

HOUR
OF
CODE

9 - 15 DICEMBRE 2019

L'ORA DEL CODICE

The logo for Soriano nel Cimino, featuring a large, stylized letter 'C' in black and orange, with the word "Soriano" in orange and "nel Cimino" in black, stacked vertically to the right of the 'C'.

Soriano
nel Cimino

The logo for Hour of Code, featuring the words "HOUR OF CODE" in white, uppercase letters on a teal square background. The words are arranged in three columns: "HOUR" on the left, "OF" in the middle, and "CODE" on the right.

HOUR
OF
CODE

A graphic of a clapperboard with a blue and white checkered top section and a blue bottom section containing the text "AZIONE #28".

AZIONE #28

— HOUR OF CODE

L'Ora del Codice è un movimento globale che coinvolge decine di milioni di studenti in più di 180 nazioni. Chiunque, in ogni parte del mondo, può organizzare un'Ora del Codice o provare una delle oltre 200 esercitazioni di un'ora, disponibili in oltre 45 lingue diverse.

E' la modalità base di avviamento al pensiero computazionale consistente nello svolgimento di un'ora di attività.

The logo for Soriano nel Cimino, featuring a large, stylized letter 'C' in black and orange, with the text "Soriano" in orange and "nel Cimino" in black to its right.

Soriano
nel Cimino

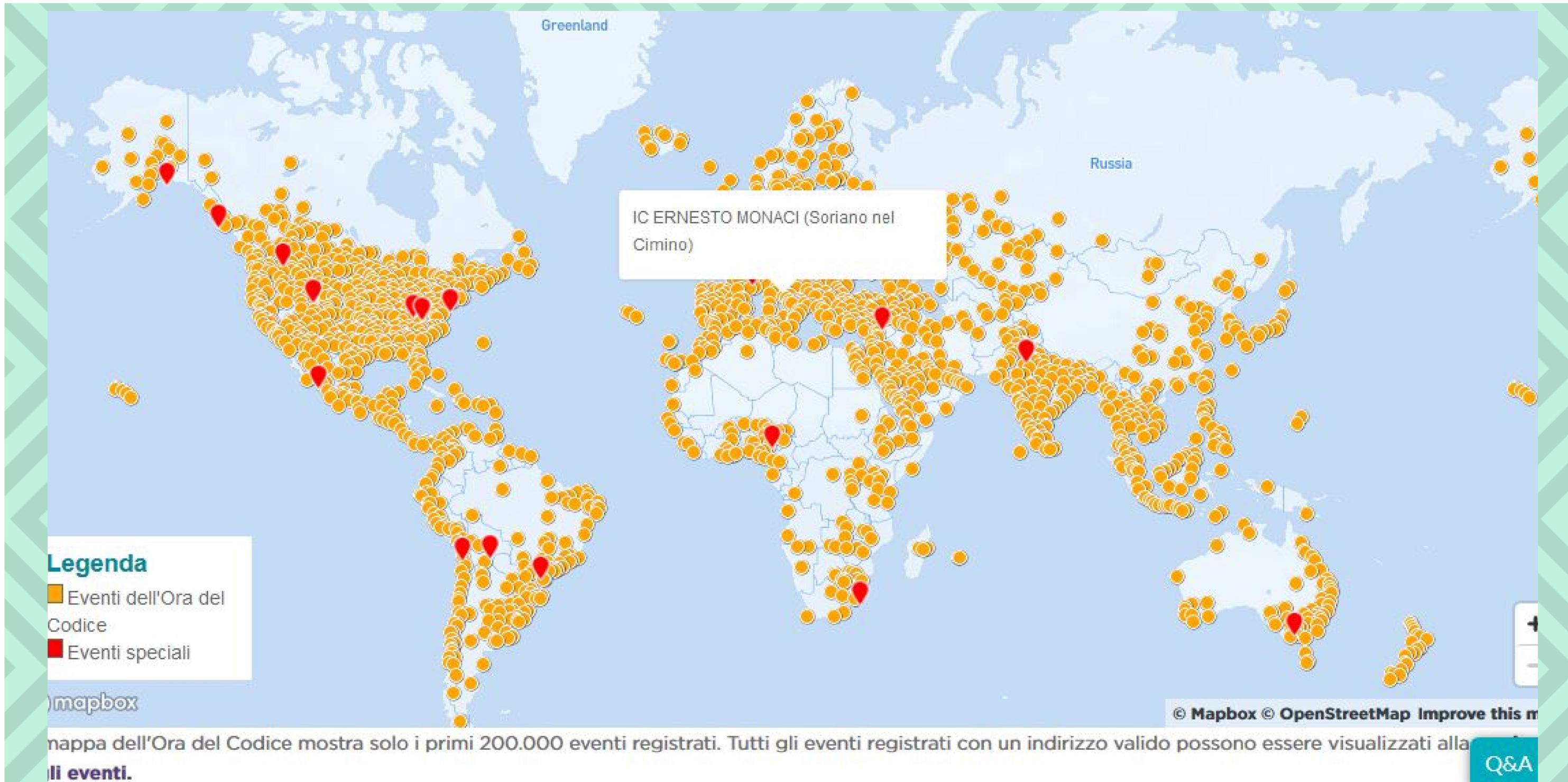


Il MIUR, in collaborazione con il CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

L'iniziativa, con la partecipazione nell'a.s. 2018-19 di oltre 2.500.000 studenti, 35.000 insegnanti e 6.700 scuole in tutta Italia, colloca il nostro Paese all'avanguardia in Europa e nel mondo. Nel corso dei primi cinque anni di progetto gli studenti hanno complessivamente svolto più di 100 milioni di ore di informatica.

www.programmailfuturo.it





CI SIAMO ANCHE NOI!

Scuola dell'infanzia di Vasanello

Gruppo 5 anni

Il bambino (in questo caso programmatore) costruisce una torretta con i duplo e si siede dietro ad un paravento a dare le istruzioni al bambino con cui lavora affinché questo realizzi la stessa identica torretta.



CODE
OF
FOUR

Scuola dell'infanzia di Soriano nel Cimino "D. Patrizi"

Sezioni I, II, III, IV, V



Approfittando della magia natalizia, abbiamo proposto ai bambini di 4 e 5 anni un'attività di coding unplugged dal titolo

I regali di Babbo

Natale

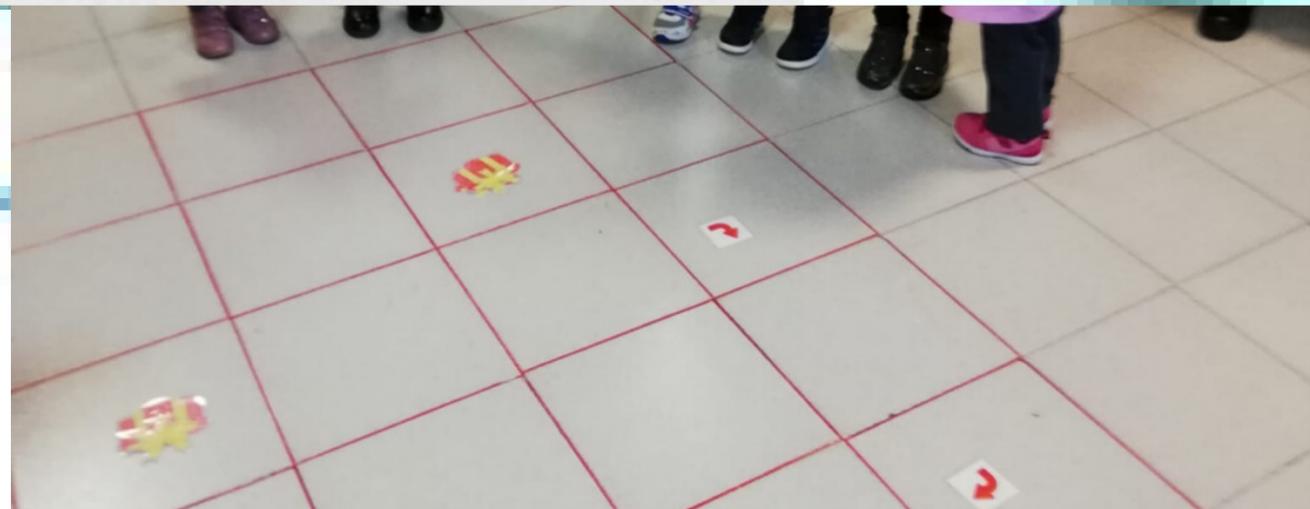


CODE HOUR

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere tutti i regali posizionati qua e là nelle caselle del reticolato posizionato a terra, programmando un possibile percorso.

Di volta in volta, quindi, i bambini si sono divertiti, impersonando Babbo Natale, a raccogliere i regali, seguendo delle semplici istruzioni date da un compagno (passo avanti, passo indietro, passo a sinistra, passo a destra).

A conclusione dell'attività abbiamo messo a disposizione dei bambini una scheda cartacea sulla quale ognuno ha potuto disegnare un percorso per raccogliere tutti i regali di Babbo Natale.



Scuola dell'Infanzia di Bassano in Teverina

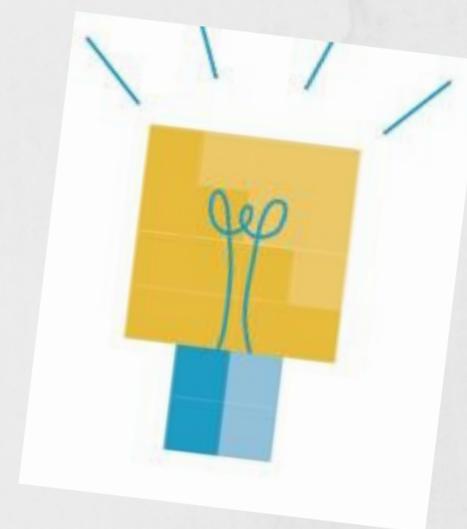
Fare coding significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo; ossia costruire, risolvere, ragionare.

I bambini della scuola dell'infanzia di Bassano in Teverina hanno partecipato con entusiasmo e curiosità alla settimana del coding, in particolare attraverso attività unplugged.

Il progetto ha coinvolto tutti i bambini che in situazioni di grande-piccolo gruppo o in coppia hanno appreso per scoperta, procedendo per tentativi ed errori; il ruolo dell'insegnante è stato quello di mediatore didattico, che ha coordinato, sollecitato e incoraggiato i bambini.



L'introduzione ai principi della programmazione ha consentito di attivare la corretta percezione della propria corporeità e dell'orientamento, sviluppando i concetti avanti-indietro, destra-sinistra mediante griglie reali e con la partecipazione fisica dei bambini. Le insegnanti hanno proposto varie attività: dal ritmo in sequenza con le lumachine, i bicchieri e la pasta, al percorso in cui i bambini si sono travestiti da elfi per portare i pacchi regalo, agli elfi che raccolgono gli ingredienti per fare i biscotti.



L'approccio al coding oltre ad aver consolidato la capacità di orientarsi nello spazio e la lateralizzazione attraverso l'utilizzo di semplici strumenti ludici, ha reso i bambini soggetti attivi portandoli alla: riflessione, sperimentazione, progettazione, capacità di problem solving, costruzione nonché a conoscere e riconoscere nelle tecnologie il mezzo e non il fine.



RUN OF
CODE HOUR

Scuola dell'infanzia di Sant'Eutizio

L'attività di coding della scuola dell'infanzia di Sant'Eutuzio si è incentrata sulla pixel art.

Scegliendo il tema natalizio abbiamo riprodotto l'albero di Natale,





Ogni bambino del gruppo dei 5 anni ha ricevuto lo schema da seguire per completare una parte della composizione finale. Ciascun contenitore delle uova costituiva un riquadro da riempire con palline colorate di carta crespata da collocare correttamente seguendo il codice assegnato.



Scuola Primaria di Soriano nel Cimino

"Non comprate un nuovo videogame: fatene uno.

Non scaricate l'ultima APP: disegnatela.

Non usate semplicemente il vostro telefono: programmatelo"

Barak Obama

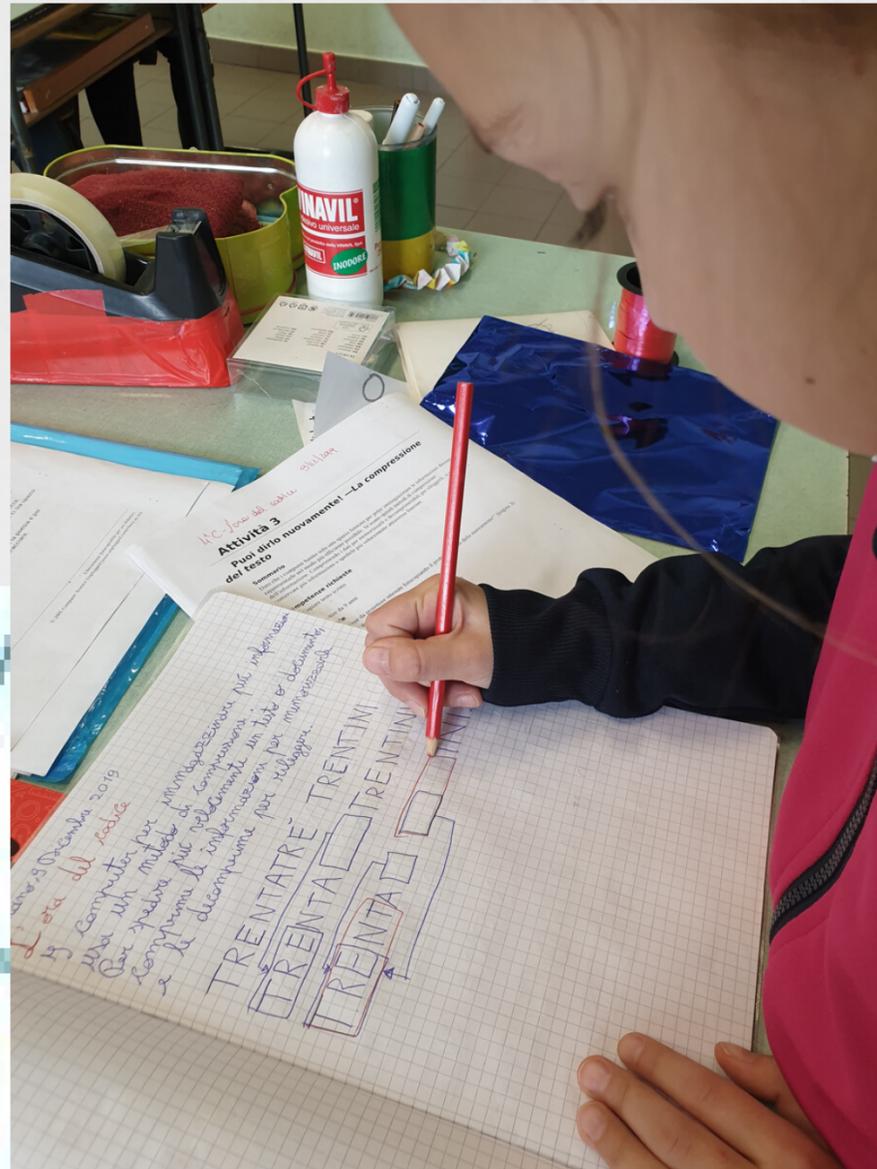
La Scuola Primaria di Soriano nel Cimino ha partecipato all'Ora del Codice sia con attività unplugged (di tipo tradizionale), sia con attività online (di tipo tecnologico).

Queste attività hanno permesso agli studenti di avvicinarsi allo sviluppo del *pensiero computazionale*.

Il nostro Istituto è impegnato già da anni in questa iniziativa e gli alunni hanno potuto nel tempo acquisire competenze via via maggiori. Il coding fa parte della nostra didattica e gli alunni durante tutto l'anno scolastico hanno modo di seguire un percorso più approfondito, che sviluppa i temi di base dell'informatica con ulteriori lezioni distribuite su 6 corsi regolari e due corsi rapidi, da fruire a seconda dell'età e del livello di esperienza degli studenti sulla piattaforma www.code.org



Gli alunni delle classi IV A e IV B hanno svolto in gruppo un'attività unplugged dal titolo "Il Codice esadecimale", nella quale hanno riconosciuto il codice e realizzato le immagini seguendo i comandi.

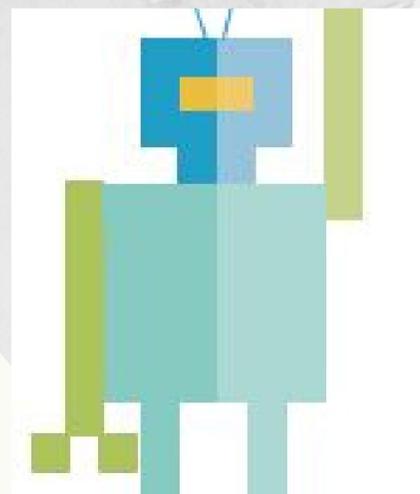


IL CODICE
DEI
NUMERI
FOUR

Gli alunni della classe 4[^] C hanno svolto in coppia e in gruppo un'attività unplugged intitolata "*La compressione del testo*".
Individuazione di sequenze di lettere ripetute in un testo e sostituzione delle stesse mediante rettangoli per cerciarle .



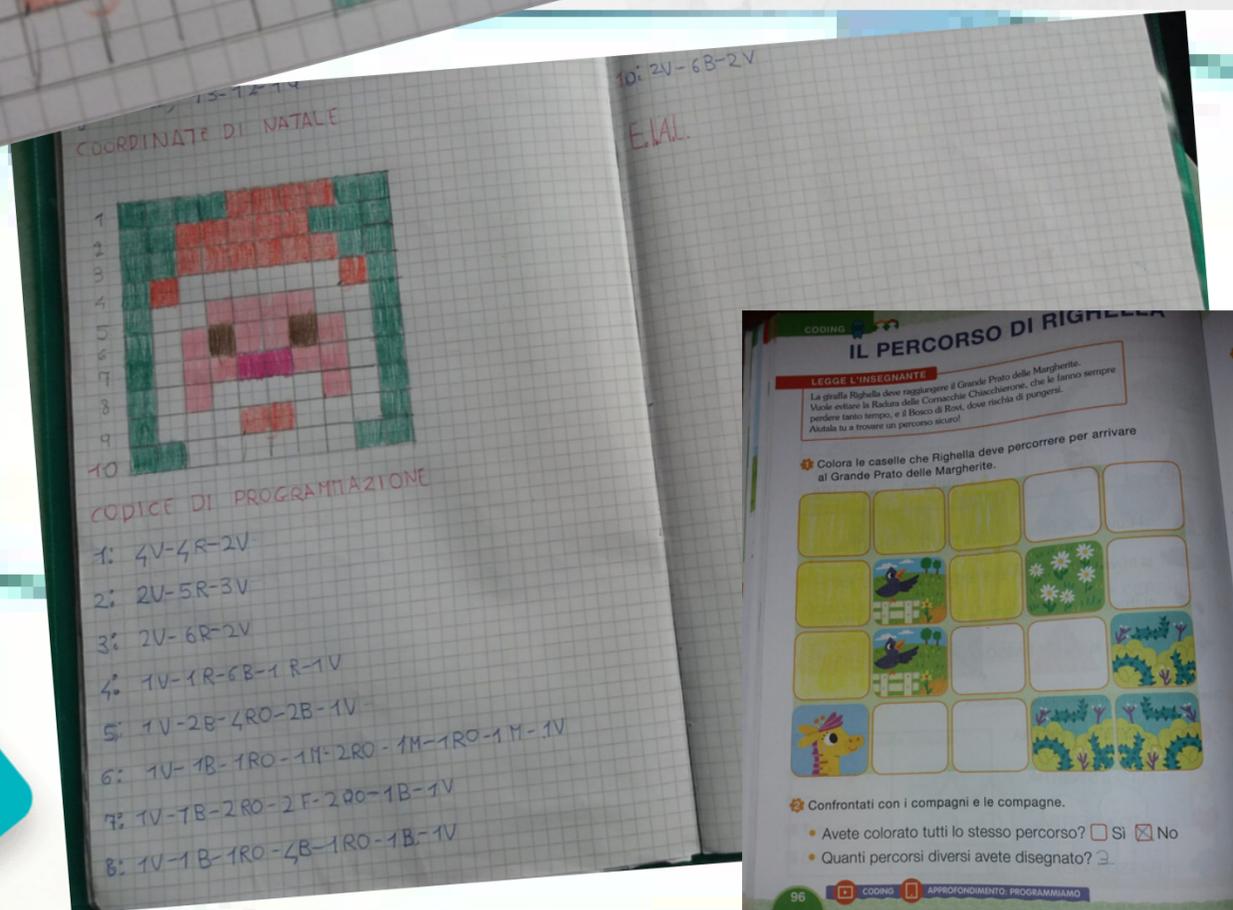
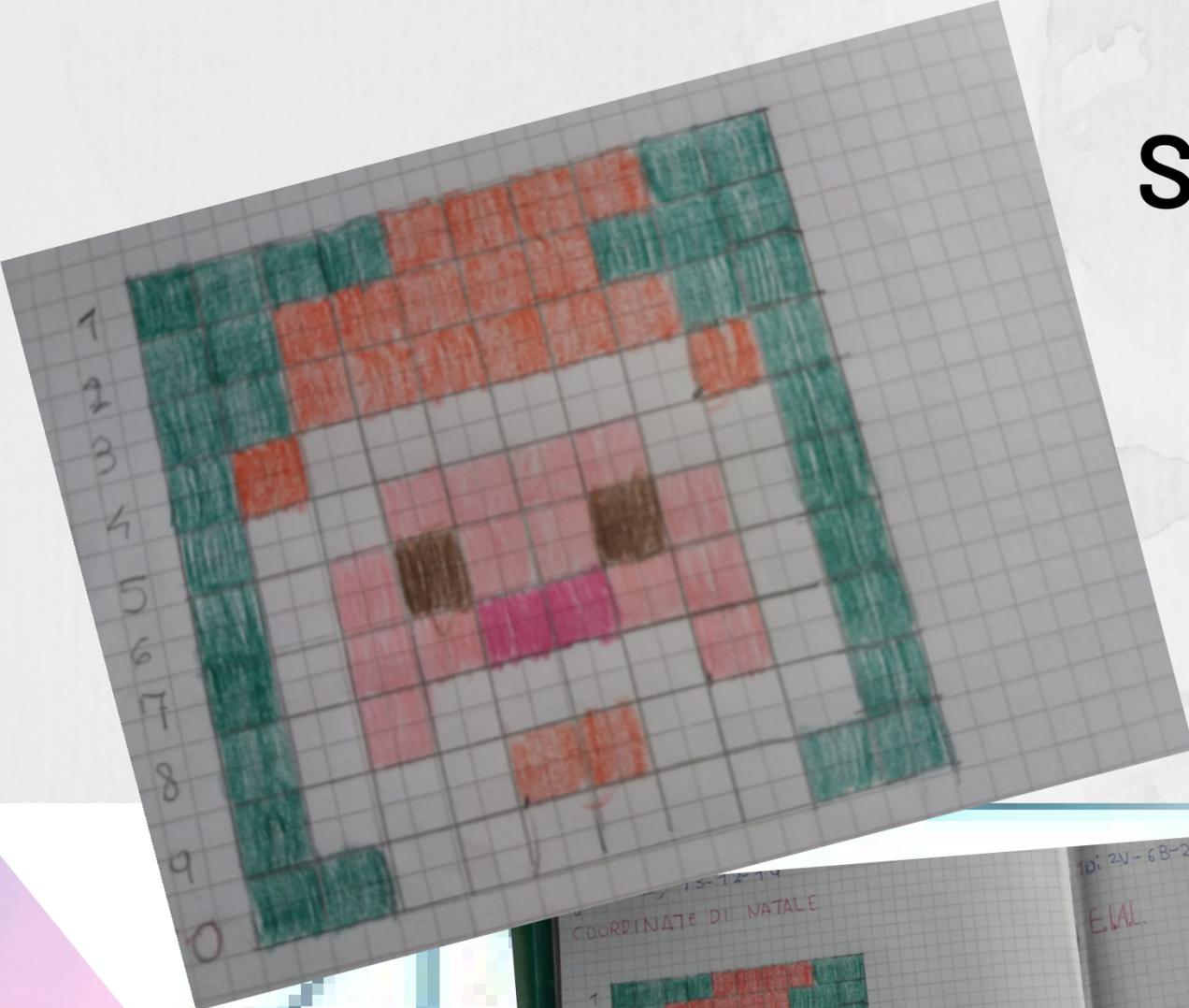
Le classi V A - V B - V C - V D
hanno completato l'Ora del
codice
su www.code.org, portando a
termine i percorsi:
"Ballando con il codice"
"Continua a ballare"
"Minecraft, il viaggio acquatico"
e creando veri e propri
progetti nel *Laboratorio
dell'artista.*



Scuola Primaria di Gallese

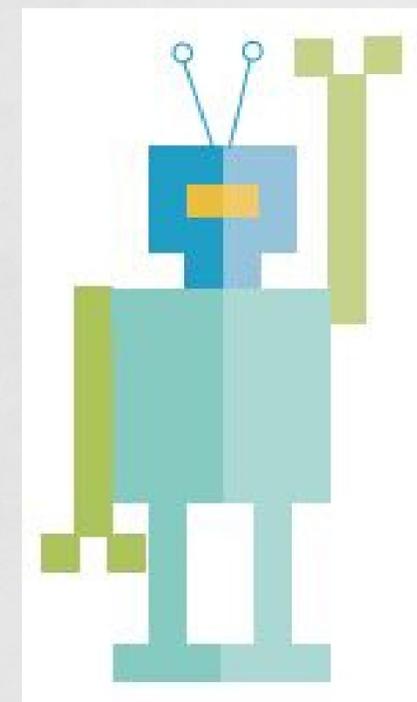
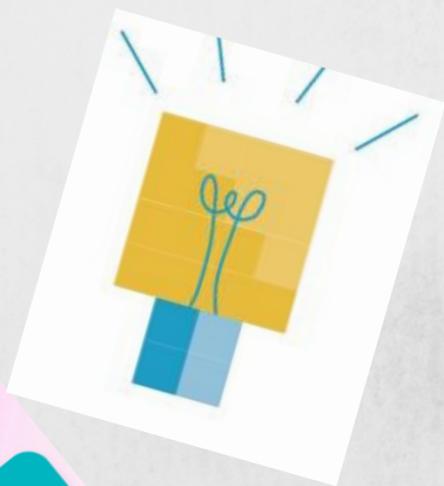
Classe I- attività unplugged "Il percorso di Righella" e "Percorsi vari".

Classe II- attività unplugged "Coordinate di Natale": dal pixel al codice di programmazione.





Classi IV e V - attività online "Ballando con il codice"
sulla piattaforma www.code.org coadiuvate
dall'Animatore Digitale



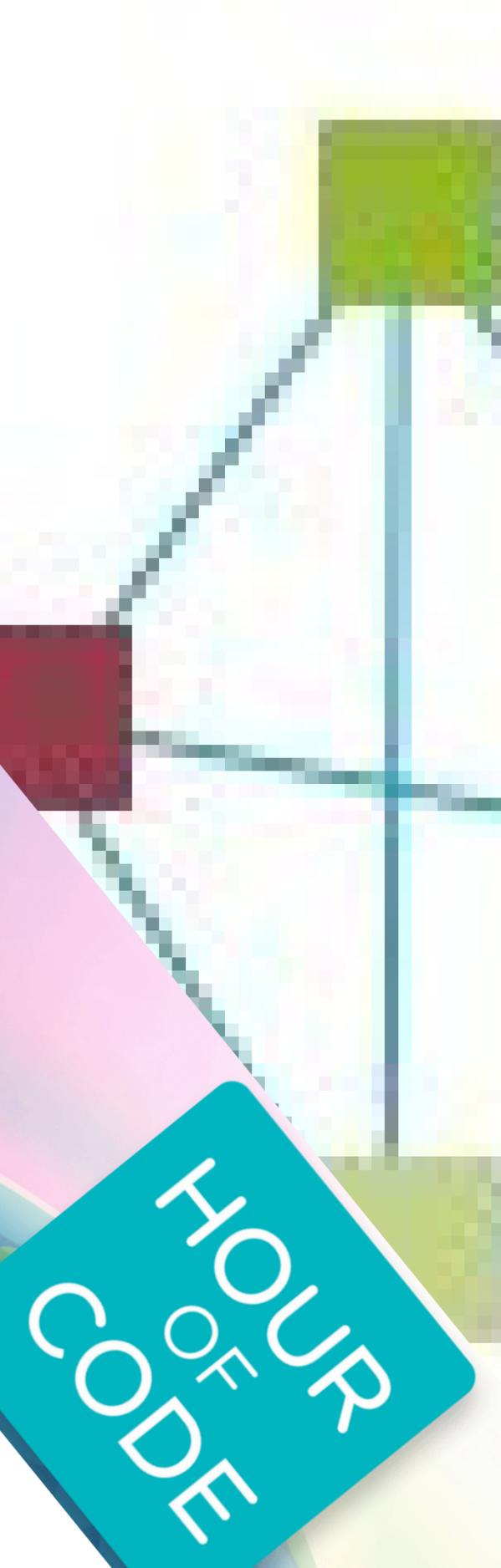
Scuola Primaria di Vasanello

“Ogni studente suona il suo strumento, non c’è niente da fare. La cosa difficile è conoscere bene i nostri musicisti e trovare l’armonia. Una buona classe non è un reggimento che marcia al passo, è un’orchestra che prova la stessa sinfonia.”
(Daniel Pennac)

La partecipazione alla “Settimana del Codice” (9-15 dicembre 2019), ha coinvolto tutte le dieci classi della Scuola Primaria “Enrico Celestini” di Vasanello, per un totale di 169 alunni, insieme alla quasi totalità del personale docente, educativo ed ATA.

La “Settimana del Codice” rappresenta un punto nodale della progettualità del plesso di Vasanello all'interno del Progetto “Coding nella scuola primaria”, compreso nel Piano Triennale dell’Offerta Formativa della scuola I.C. MONACI SORIANO NEL CIMINO .





Le finalità, in accordo con il PTOF, hanno riguardato: lo sviluppo del pensiero computazionale (introduzione al Coding, Coding Unplugged, Robotica educativa); l'apprendimento delle competenze chiave e la promozione dell'apprendimento per scoperta, il tutoring e la peer education, per stimolare processi di osservazione, deduzione, azione, verifica.

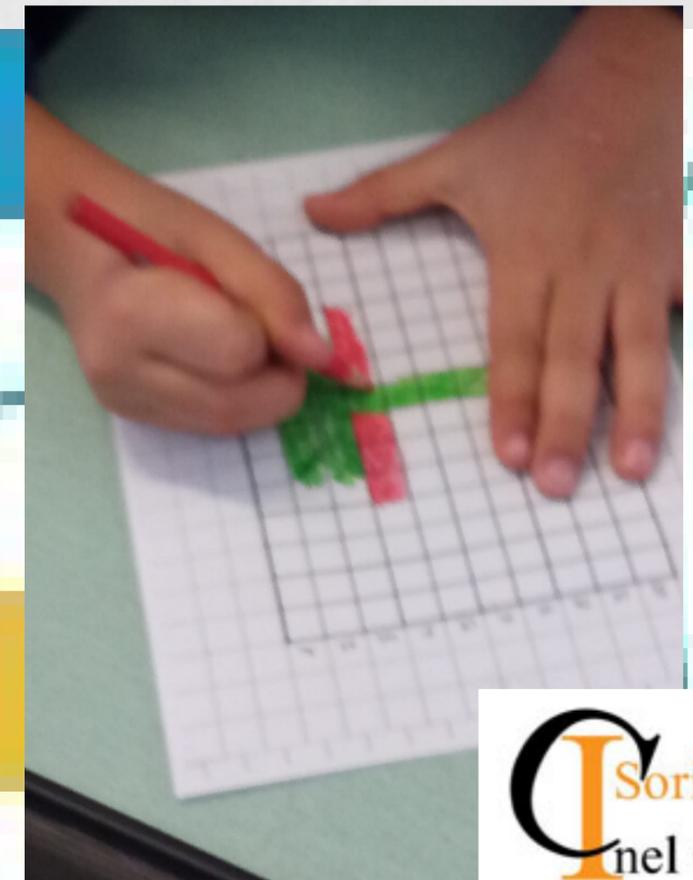
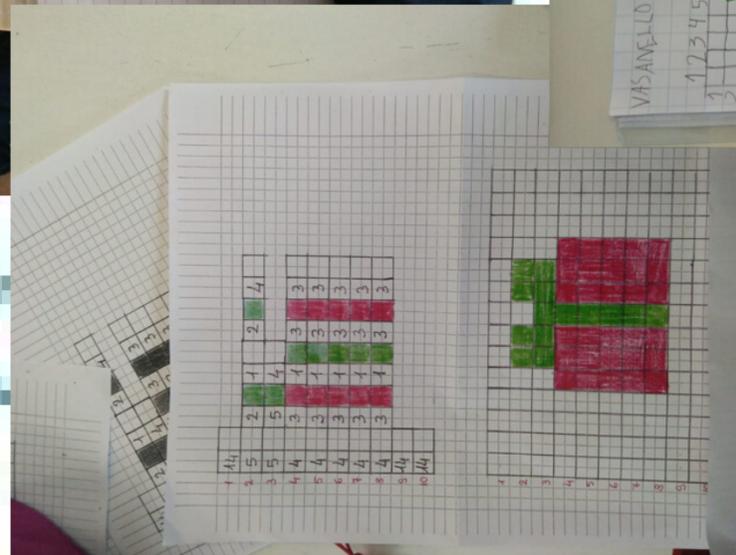
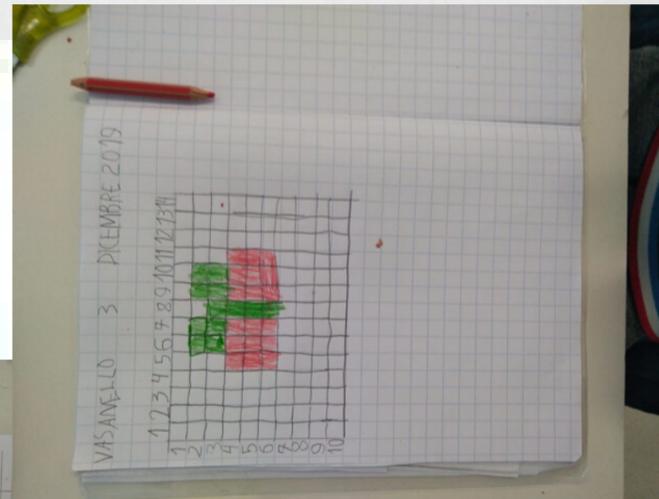
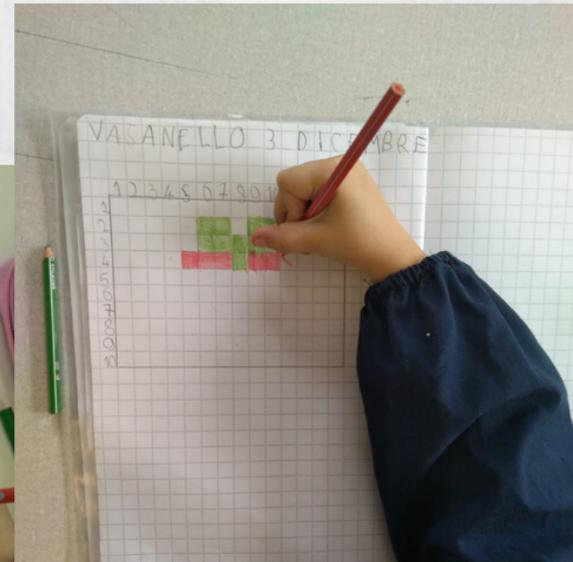
Particolare rilievo è stato posto sulla necessità di promuovere l'inclusione e il successo formativo di tutti attraverso la reale sperimentazione di attività significative di Coding, Problem Solving e Tinkering, che hanno permesso a tutti gli alunni di lavorare insieme in gruppo, di aiutarsi a vicenda e di creare a loro volta materiale didattico, educando nel contempo alla cittadinanza digitale, alla partecipazione responsabile e all'uso critico delle tecnologie.

Le metodologie utilizzate sono state incentrate in particolare sul learning by doing (imparare facendo), sulla didattica per competenze, sull'apprendimento formale e informale, sulla peer education e sul tutoring, mentre la lezione frontale è stata utilizzata per la presentazione.

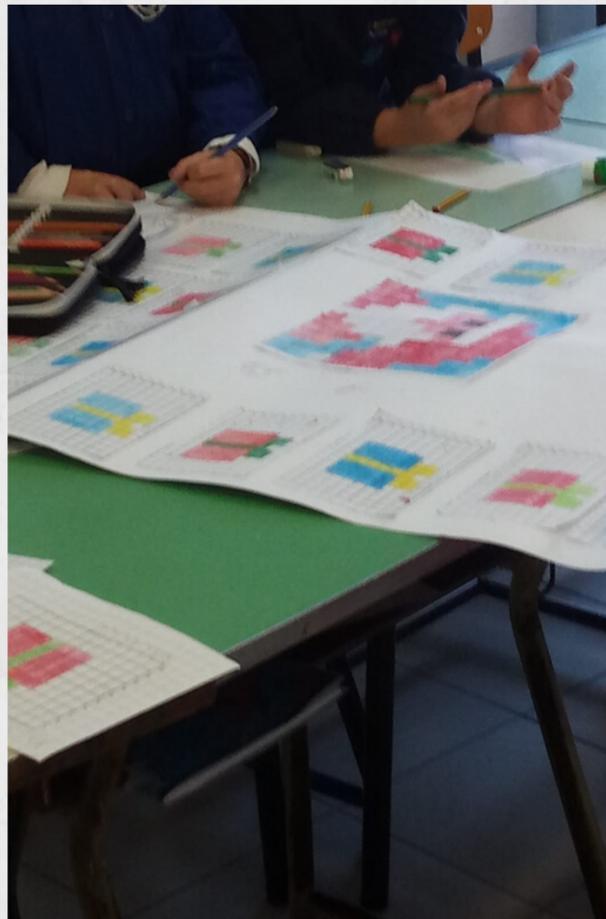
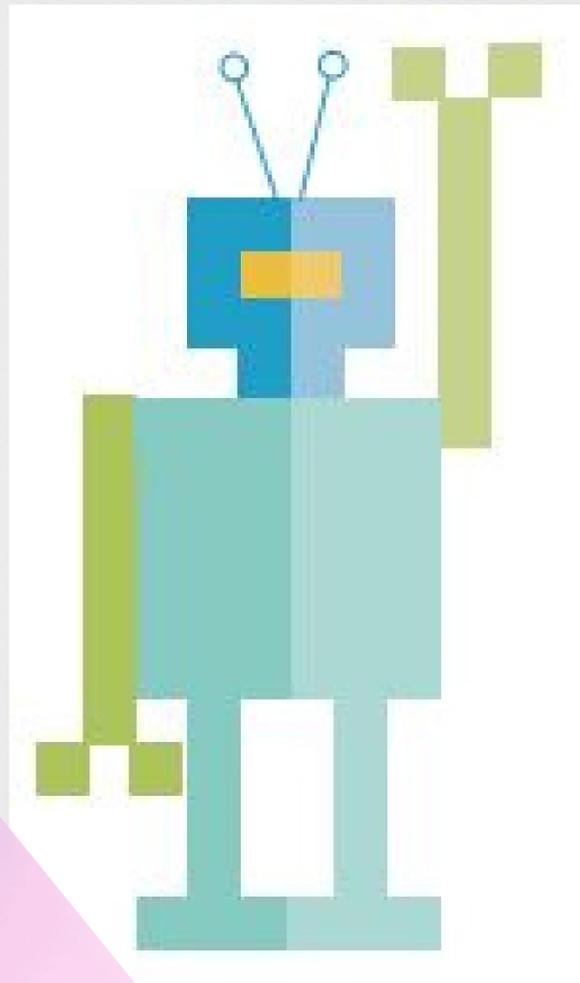




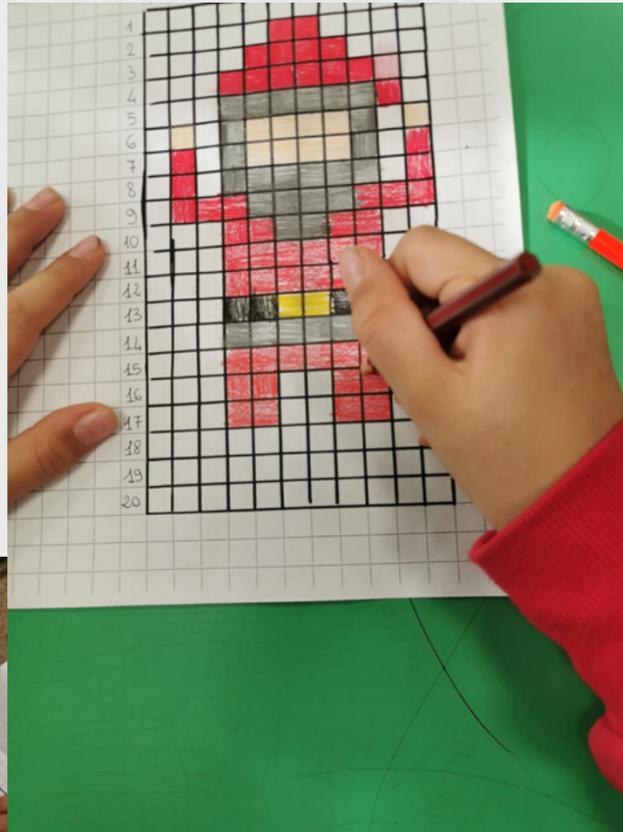
Le classi I A e I B hanno effettuato attività di Coding Unplugged: "Buon Natale", con la rappresentazione grafica di un'immagine natalizia (pacco regalo) in Pixel Art a partire dal codice e "Il topino Fil", con il completamento di percorsi sul reticolo per cominciare ad impadronirsi delle tecniche di programmazione in modalità Unplugged.



OUR
OF
CODE



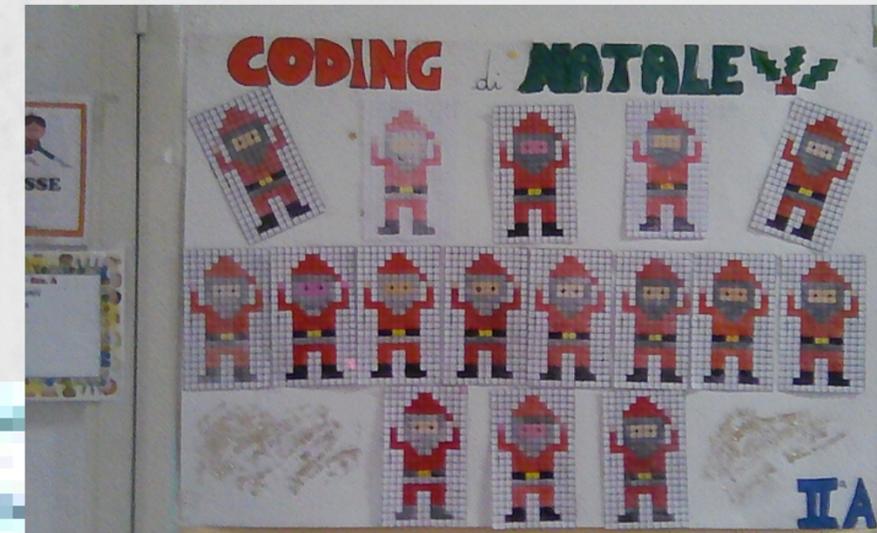
Seconda A



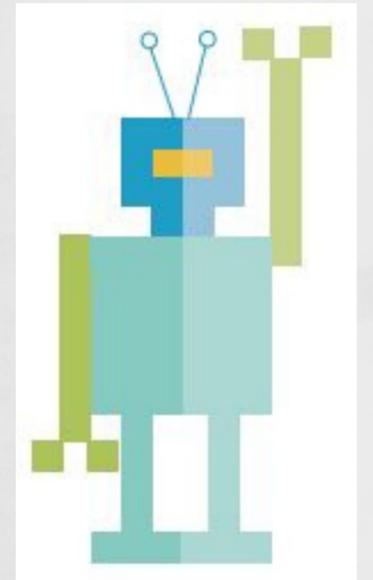
Le classi II A e II B hanno realizzato attività di Coding Unplugged: "Coding di Natale", con la rappresentazione di immagini natalizie (palline di Natale, candele e Babbo Natale) in Pixel Art e "Simmetrie con gli algoritmi", trovando procedimenti per la risoluzione di disegni simmetrici.



Seconda B

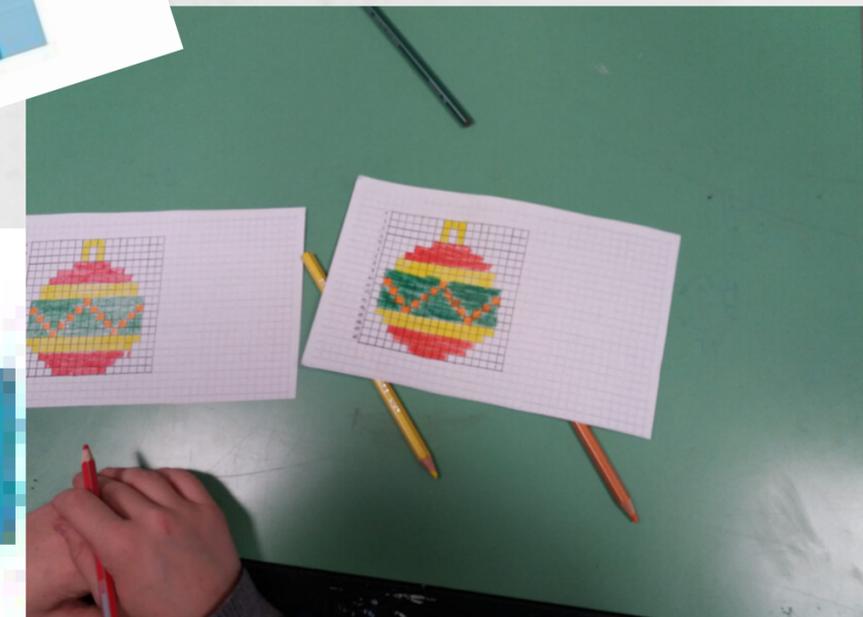
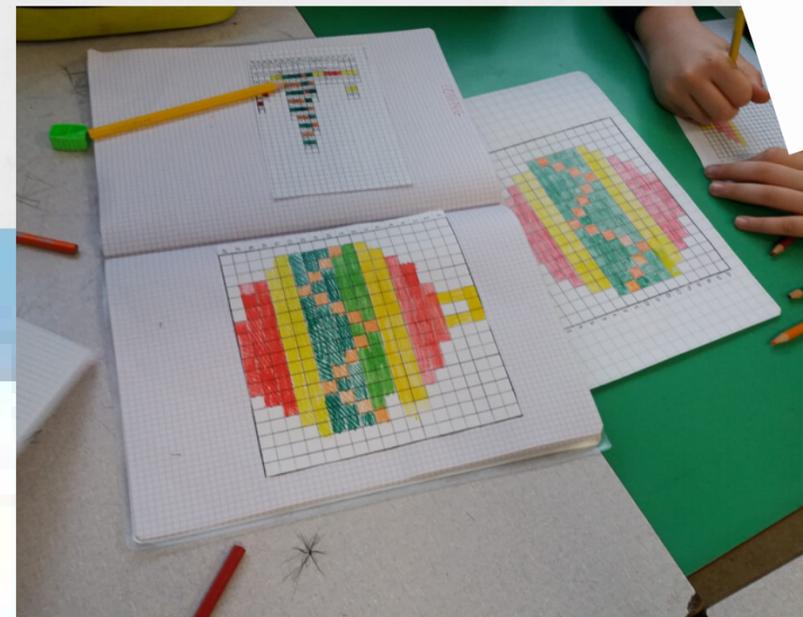


Le classi III A e III B hanno svolto attività di Coding Unplugged: "Coding di Natale", con la rappresentazione di un'immagine natalizia (renna) in Pixel Art.

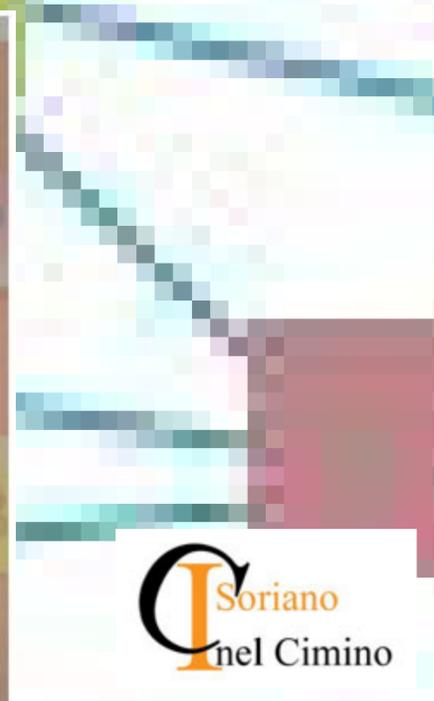
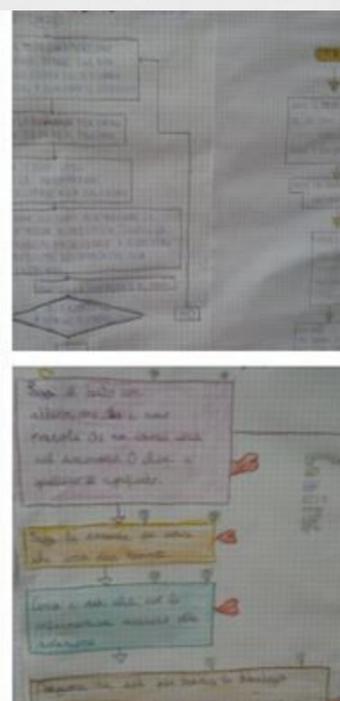
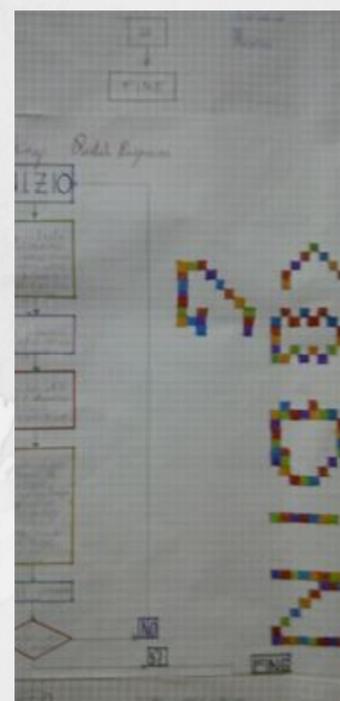
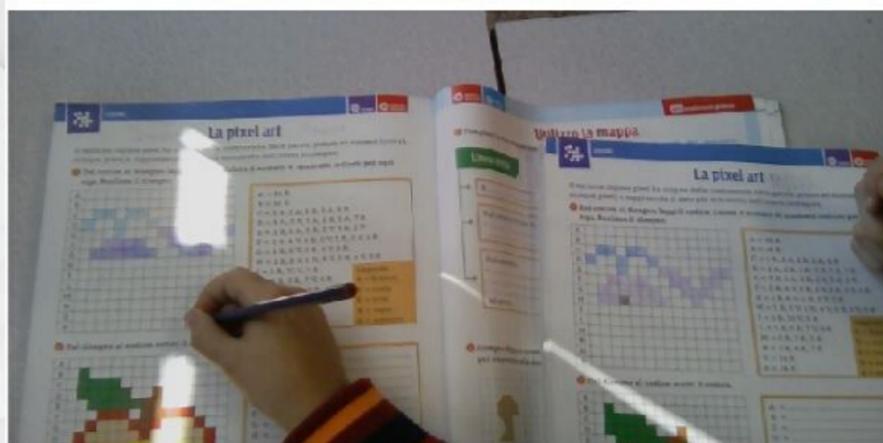
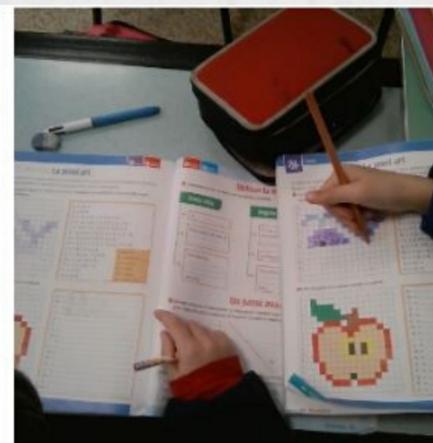
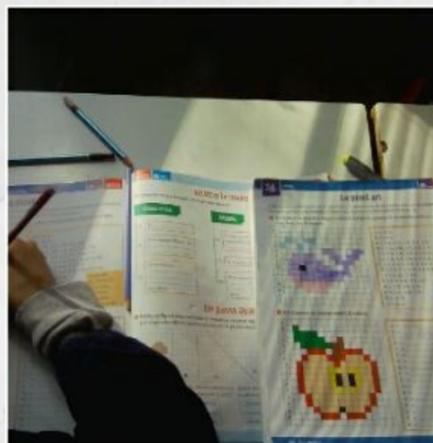


RUN OF CODE HOUR

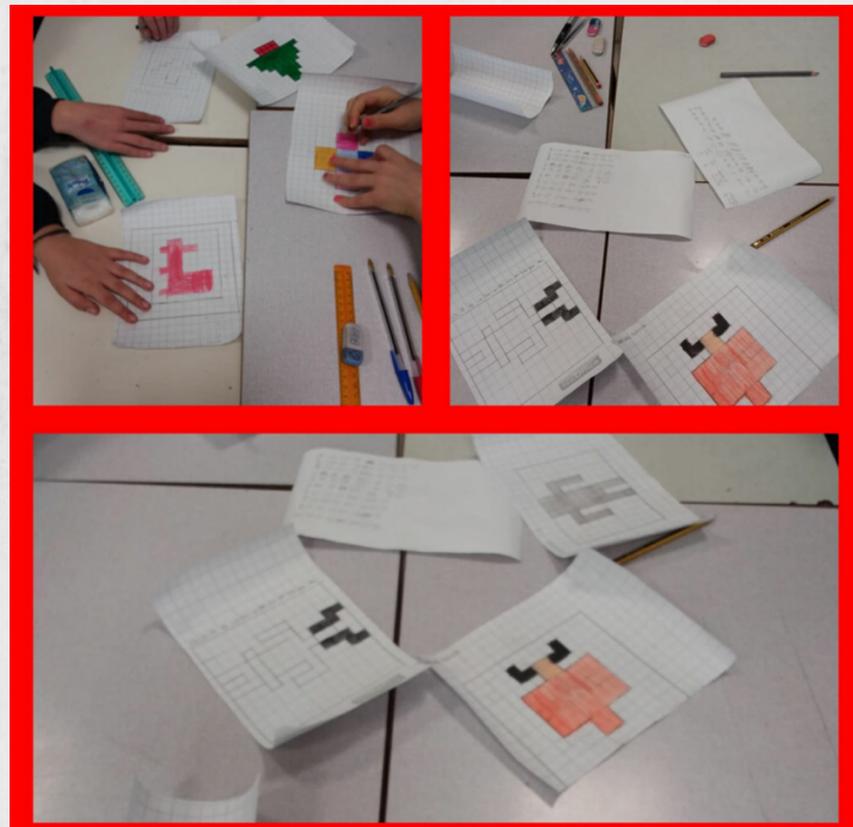
La classe IV A ha realizzato attività di Coding Unplugged: "Buon Natale", con la rappresentazione grafica di immagini natalizie (palline ed albero di Natale) in Pixel Art a partire dal codice e "I cifrari di sostituzione", con la scoperta e la realizzazione di alcuni messaggi cifrati e cifrari (Il mistero degli uomini danzanti).



La classe IV B ha svolto sia attività di Coding su code.org ("Angry Birds") con l'ausilio di tablet; ma anche attività di Coding Unplugged, come: "La Pixel Art", realizzando attività di Pixel Art sia partendo prima dal codice e poi dal disegno; "Gli Algoritmi", realizzando diagrammi di flusso per la realizzazione di problemi ed infine "Algorithms: Willie the tortoise is making a pumpkin pie", completando un reticolo utilizzando il linguaggio di programmazione di azioni in inglese.

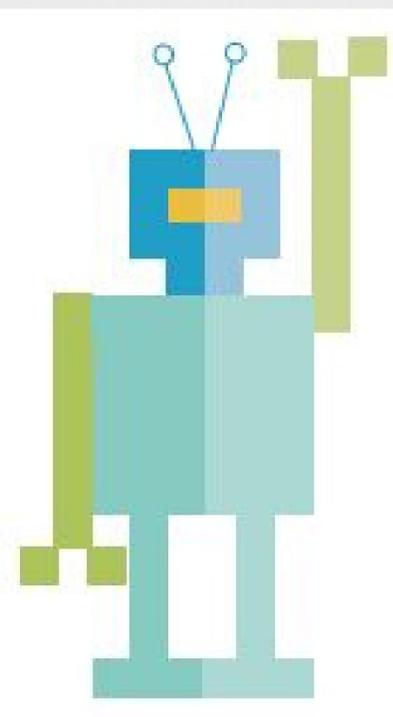


Le classi V A e V B hanno sperimentato attività di Robotica, con la progettazione e la creazione di piccoli robot con materiale di recupero. Sperimentazione di percorsi di programmazione con Robottino, al fine di sviluppare il "pensiero computazionale" attraverso modalità Unplugged. Giochi a coppie e percorsi per la risoluzione di semplici espressioni aritmetiche.



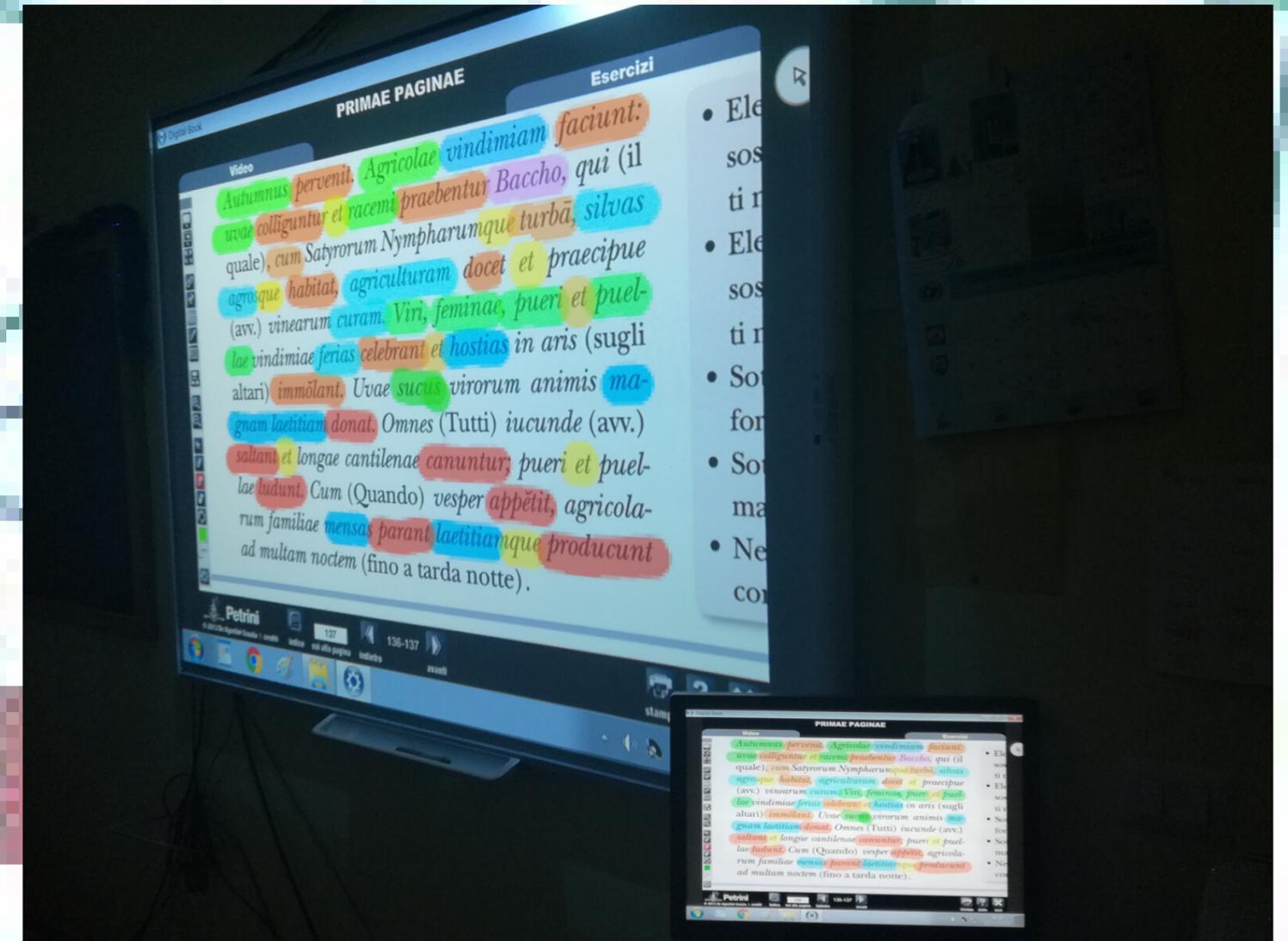
CODE
OF
OUR
FUTURE

Le classi V A e V B hanno effettuato anche attività di Coding su scratch.mit.edu, insieme agli studenti delle classi I A e I B della Scuola Secondaria di Primo Grado di Vasanello, durante gli incontri del Progetto Continuità del nostro Istituto.



Scuola Secondaria di Primo grado di Soriano nel Cimino

Il corso di Latino "*Così vicini, così lontani*" avvicina ancor di più la nostra lingua al Latino con l'uso della tecnologia.



CODE OF HOURS

Scuola Secondaria di Primo Grado di Vasanello

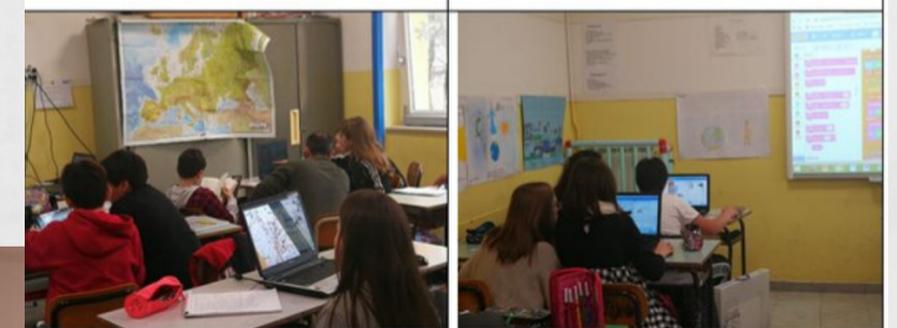
La scuola secondaria ha partecipato alla settimana del coding con le classi prime e seconde. In particolare con le classi seconde, che già lo scorso anno avevano lavorato con Scratch, abbiamo creato un progetto (partendo da un tutorial) per far riprodurre allo sprite protagonista la successione di Fibonacci.

I ragazzi hanno portato i loro portatili da casa ed insieme con l'insegnante hanno riprodotto il progetto del tutorial aggiungendo in base al loro gusto delle varianti.



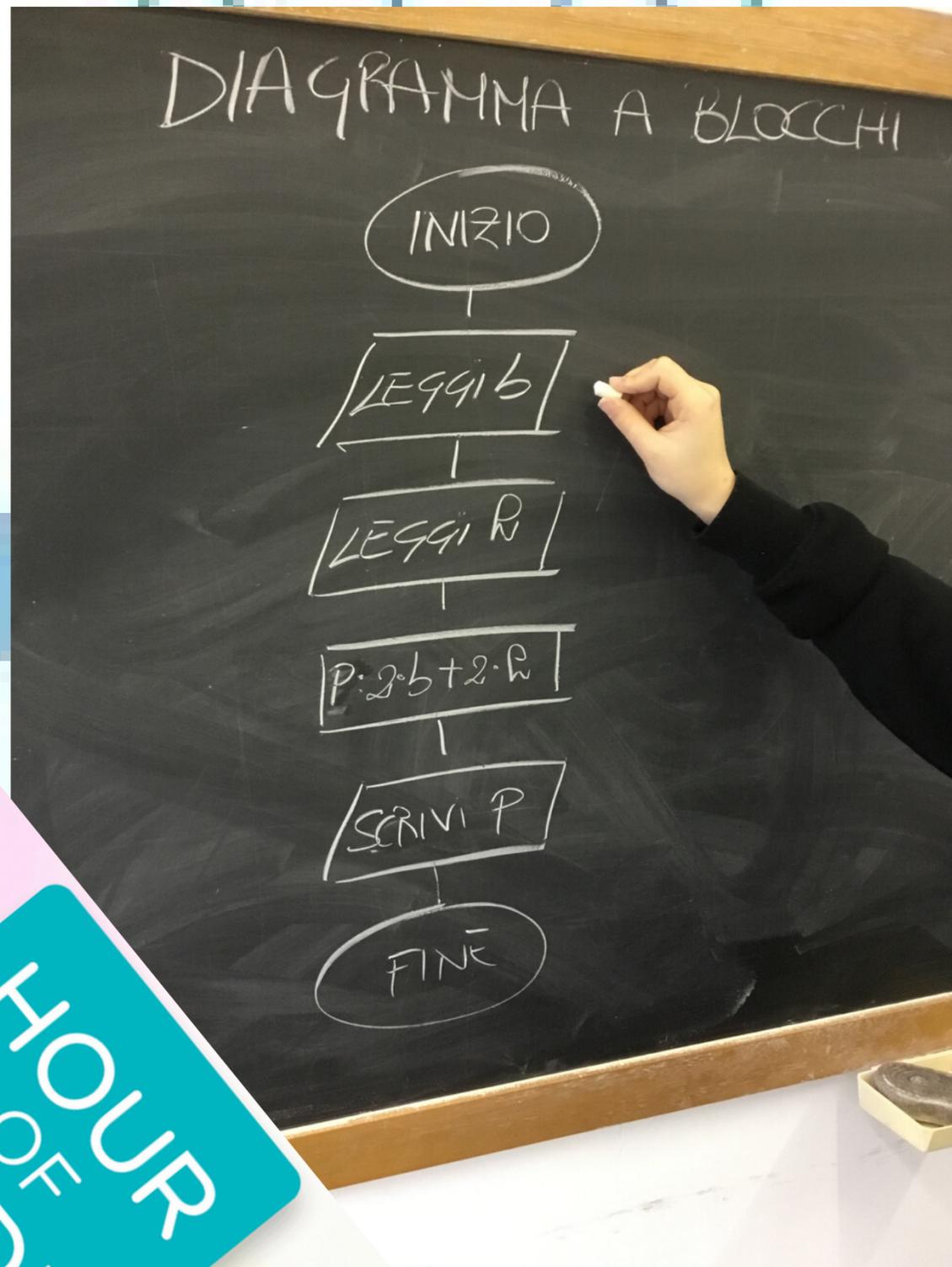
Nelle classi prime medie il lavoro del coding è stato fatto sempre con lo stesso metodo ma in questo caso abbiamo scelto di far disegnare allo sprite i poligoni di n lati.

Questa attività è stata poi spiegata dai ragazzi delle prime medie ai bambini delle classi quinte elementari.



OUR
OF
CODE

Scuola Secondaria di Primo Grado di Bomarzo



Agli alunni sono stati presentati gli algoritmi ed a rotazione hanno svolto degli esercizi alla lavagna, per ricercare il perimetro di una figura, utilizzando un diagramma a blocchi.

Il nostro Istituto si impegna da anni nell'educazione al pensiero computazionale perchè

**Ogni studente di ogni Scuola dovrebbe avere
l'opportunità di imparare informatica**

www.code.org

Un ringraziamento a tutti i docenti che
anche quest'anno hanno aderito
all'iniziativa: arrivederci alla prossima
Settimana del Codice 2020 !

Stay tuned!



Piano Nazionale
SCUOLA digitale

