



UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto Comprensivo "VIA ARETUSA"

Via Aretusa, 5 - 00155 ROMA - Tel. 062292314

Cod. Mec. RMIC8E100R - C.F.97714000581 - Municipio V - e-mail - rmic8e100r@istruzione.it

PEC: rmic8e100r@pec.istruzione.it Sito www.icaretusa.edu.it - Codice Univoco UF9EKZ



OGGETTO: Partecipazione all'evento "Codeweek 2021"

L'Istituto Comprensivo Via Aretusa 5, parteciperà anche quest'anno alla

[Europe CodeWeek 2021](#) dal 9 al 24 ottobre 2021

Nella **Settimana del Codice** la scuola organizzerà una serie di attività di introduzione al coding e al pensiero computazionale, che coinvolgeranno tutti gli alunni, grandi e piccoli, con un approccio divertente e giocoso. Dalle attività unplugged, con carta e matita e sfide con Cody Roby, a corsi e lezioni su code.org, per imparare ma soprattutto per divertirsi e scoprire nuove opportunità.

L'iniziativa sarà coordinata dall'AD e dal Team Digitale, grazie all'aggiornamento della pagina dedicata visibile sulla home page del sito della scuola. Cliccare sull'immagine sottostante 💡



Un **evento codeweek** è un'occasione per far conoscere o praticare in modo immediato e intuitivo il coding.

Ogni docente, di qualsiasi ordine di scuola e disciplina potrà parteciparvi registrando la propria classe, nei tempi e con le modalità che riterrà più opportuni (tutte le istruzioni al link suindicato) e caricando le attività svolte.

Tra le possibili alternative, anche in linea con quanto proposto lo scorso anno, si sottopongono all'attenzione dei docenti interessati le seguenti attività:



UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto Comprensivo "VIA ARETUSA"

Via Aretusa, 5 - 00155 ROMA – Tel. 062292314

Cod. Mec. RMIC8E100R - C.F.97714000581 – Municipio V – e-mail – rmic8e100r@istruzione.it

PEC: rmic8e100r@pec.istruzione.it Sito www.icaretusa.edu.it – Codice Univoco UF9EKZ



Cliccare sull'immagine per visionare tutte le risorse proposte

- Attività unplugged (ovvero attività di programmazione senza l'uso del computer) facilmente scaricabili dalla piattaforma ministeriale [programma il futuro](https://programma.ilfuturo.it) e disponibili in forma cartacea nella scuola ;
- Attività online fruibili sulle numerose piattaforme presenti, tra le quali <https://hourofcode.com/it/learn> e code.org ;
- Attraverso l'ausilio di programmi come Scratch <https://scratch.mit.edu/> o app come Scratch jr <https://www.scratchjr.org/>
- [Scratch cards](#): guida all'uso di scratch per prime semplici attività
- [Codyfeet](#): coding per l'infanzia e le prime classi di scuola primaria
- [Codemooc](#): le risorse

Si chiarisce, inoltre, che qualunque altra attività non esplicitamente proposta ma pertinente all'evento può essere svolta nelle classi con la più totale libertà da parte dei docenti.



UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto Comprensivo "VIA ARETUSA"

Via Aretusa, 5 - 00155 ROMA - Tel. 062292314

Cod. Mec. RMIC8E100R - C.F.97714000581 - Municipio V - e-mail - rmic8e100r@istruzione.it

PEC: rmic8e100r@pec.istruzione.it Sito www.icaretusa.edu.it - Codice Univoco UF9EKZ

La scuola aderisce anche alla Codeweek4all che consente al nostro Istituto di ricevere un Certificato di Eccellenza per le attività svolte. Gli insegnanti in fase di registrazione, devono inserire il seguente codice

cw21-hiLXE

L'AD e il Team Digitale, se richiesto, coadiuveranno i docenti nella fase di registrazione dell'evento e dell'inserimento dell'evento nella mappa. [Qui](#) un tutorial esplicativo.

Gli stessi sono invitati a produrre documentazione dei lavori svolti (immagini, elaborati, altro) nel rispetto della privacy degli alunni, da inviare al team digitale all'indirizzo coding2021@icaretusa.com al fine di arricchire la sezione "eventi" del sito dell'istituto.

Oltre alle attività proposte dalle varie piattaforme sopra nominate, vorrei sottoporre all'attenzione di tutti i docenti un aspetto del pensiero computazionale che forse è alla base di qualsiasi attività di coding digitale, che deve sottendere tutta la nostra attività didattica in ogni ambito disciplinare.

Fra gli spunti di riflessione, al **punto 5.4 del PNSD** troviamo il pensiero computazionale:

"Lingua e matematica, apparentate, sono alla base del pensiero computazionale, altro aspetto di apprendimento che le recenti normative, la legge 107/2015 e il decreto legislativo n. 62/2017 chiedono di sviluppare. Attività legate al pensiero computazionale sono previste nei Traguardi delle Indicazioni in particolare nell'ambito della Tecnologia, tuttavia se ne possono prevedere in ogni ambito del sapere.

Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di **risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia**. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per **affrontare e risolvere problemi**. L'educazione ad agire consapevolmente tale strategia consente di **apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee**.

Tali strategie sono indispensabili nella programmazione dei computer, dei robot, ecc. che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti. Tuttavia, **nella didattica, si possono proficuamente mettere a punto attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine**. Ogni situazione che presupponga una procedura da costruire, un **problema da risolvere** attraverso una sequenza di operazioni, una rete di connessioni da stabilire (es. un ipertesto), si collocano in tale ambito, a patto che le procedure e gli algoritmi siano accompagnati da riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.



UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto Comprensivo "VIA ARETUSA"

Via Aretusa, 5 - 00155 ROMA - Tel. 062292314

Cod. Mec. RMIC8E100R - C.F.97714000581 - Municipio V - e-mail - rmic8e100r@istruzione.it

PEC: rmic8e100r@pec.istruzione.it Sito www.icaretusa.edu.it - Codice Univoco UF9EKZ

Sostanzialmente, si tratta di un'educazione al pensiero logico e analitico diretto alla soluzione di problemi. Impiegandolo in contesti di gioco educativo (es. la robotica), dispiega al meglio le proprie potenzialità, perché l'alunno ne constata immediatamente le molteplici e concrete applicazioni. Ciò contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, ma anche allo spirito di iniziativa, nonché all'affinamento delle competenze linguistiche. Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico."

A questo proposito vorrei proporre delle risorse (presenti nel web) che prevedono attività varie di coding unplugged, che possono essere integrate nella conduzione della nostra didattica quotidiana.

[Problemi al centro](#)

[Ragionando: indicazioni per i docenti e proposte di attività](#)

[Let's code: a scuola con il coding](#)

Si ringrazia per la fattiva e consueta collaborazione

AD Team Digitale

Lucia GABBIANELLI

Giorgia Moschini

Giuseppina Burelli

Roberta Moretti