



Titolo 1 **L'EU Code Week è un'iniziativa che nasce dal basso e mira a portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente.**

Le classi prime B-C-D-E, le classi seconde B-D-E e le classi terze A-B-C-D-E-G del 3° Circolo Didattico "Riccardo Cotugno" hanno partecipato all'iniziativa del "CodeWeek" nella settimana che va dall'8 al 23 Ottobre.

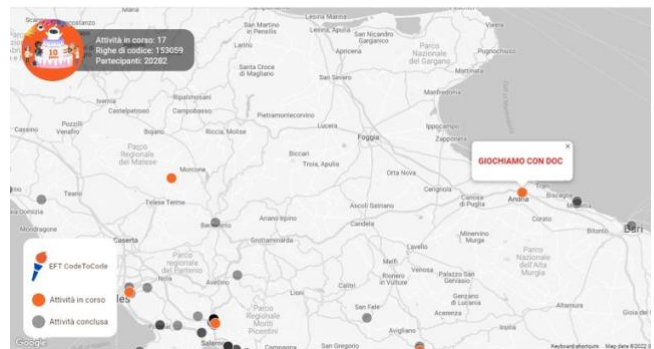
Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.

I bambini attraverso l'uso della Digital Board, del Robottino Doc, di Attività Unplugged (cioè senza l'uso del digitale) come coding su carta a quadretti, CodyRoby, Staffetta del Coding, Pixel Art, hanno sperimentato il *pensiero computazionale*.

Perché sperimentare il *coding* nelle scuole?

Il *pensiero computazionale* aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i cittadini. Il modo più semplice e divertente per sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la *programmazione (coding)* in un contesto di gioco.

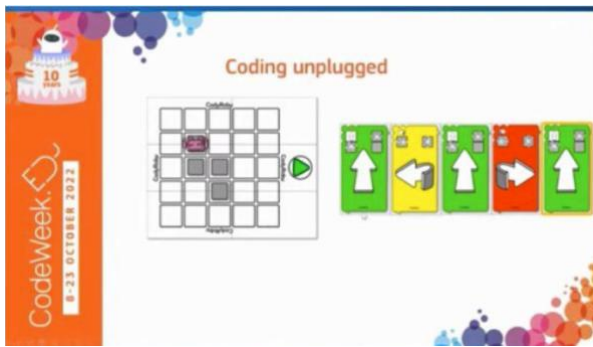
Gli alunni hanno vissuto un'esperienza nuova e stimolante!



Staffetta del Coding! Abbiamo acceso una luce e avviato il contatore delle righe di codice.



Certificato per aver contribuito al Successo del CodeWeek 2022!!



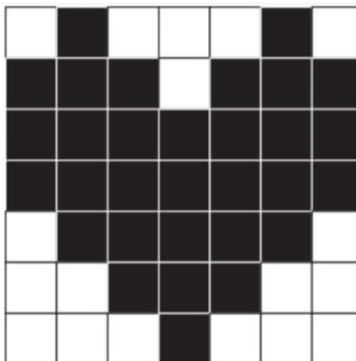
CODYROBY

Le istruzioni sono le carte da gioco che contengono semplici simboli associati a tre azioni elementari: vai avanti, girati a sinistra, girati a destra. Ogni bambino veste i panni di Cody e usa le carte per dare le istruzioni a Roby, rappresentato da una pedina da muovere sulla scacchiera.



Robottino DOC

Il robot verrà programmato per muoversi a piacimento o seguire le vie pre-programmate sulle carte da gioco, aiutando i bambini a sviluppare la logica e il problem solving.

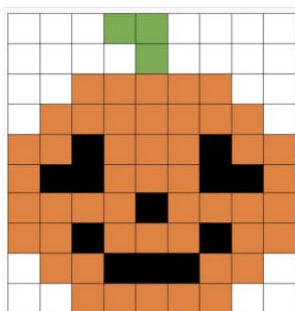
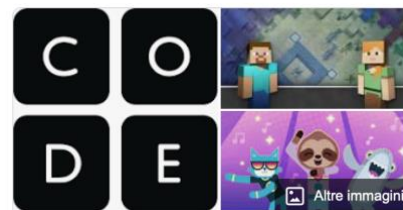


Programmazione su carta a quadretti

L'obiettivo è far sì che uno studente scriva un codice, seguendo il quale un altro studente possa colorare le caselle di un foglio di carta a quadretti, in modo da riprodurre un disegno esistente.

MineCraft

CodeOrg, il sito per imparare a programmare, giocando!



Pixel Art

I bambini delle classi prime si sono divertiti a colorare la zucca di Halloween!!

Inss. Agresti Antonella, Di Gregorio Raffaella, Improra Loredana, Girasoli Marcella, Marzocca Rosanna, Sgarra Annarita, Soldano Sabina, Strippoli Floriana, Tortora Mariagrazia