

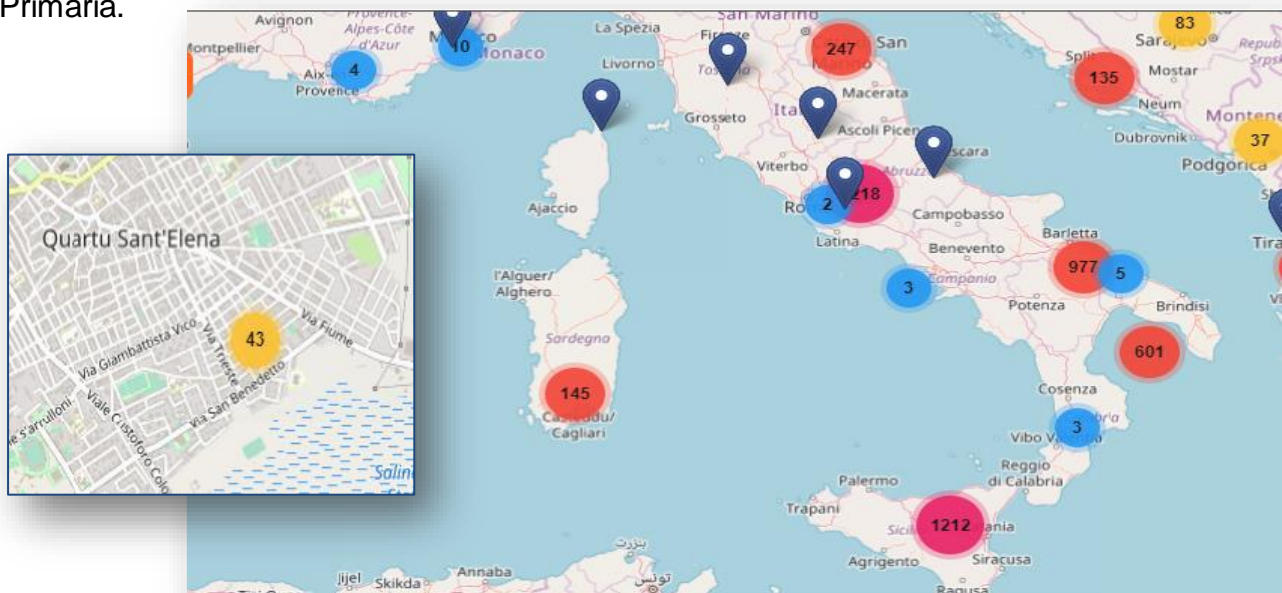
CodeWeek 4 All – Sfida per le scuole!

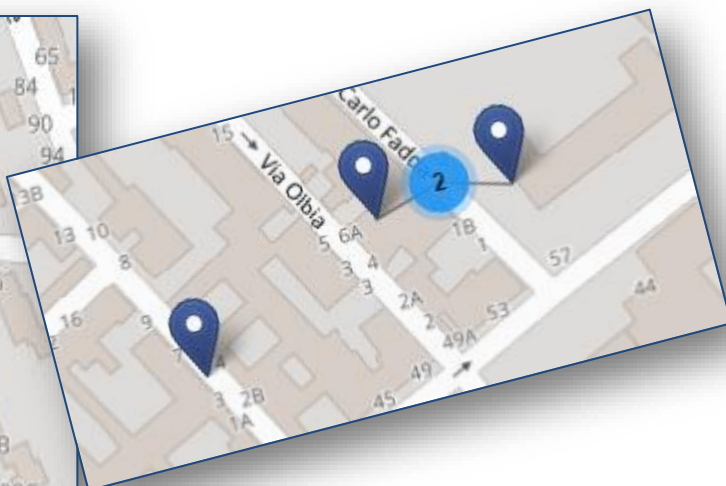
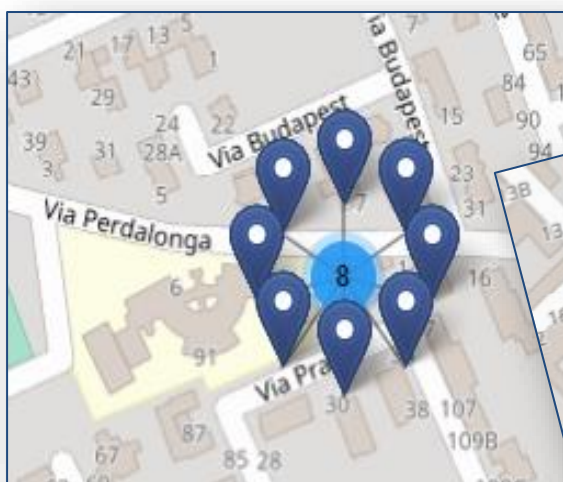


La Commissione Europea ha rinnovato l'invito alle scuole ad aderire alla campagna Code Week 4 All 2020 lanciata dal gruppo dei CodeWeek ambassador: una vera e propria sfida che mira a coinvolgere gli alunni in eventi di coding durante l'evento Europe Code Week.

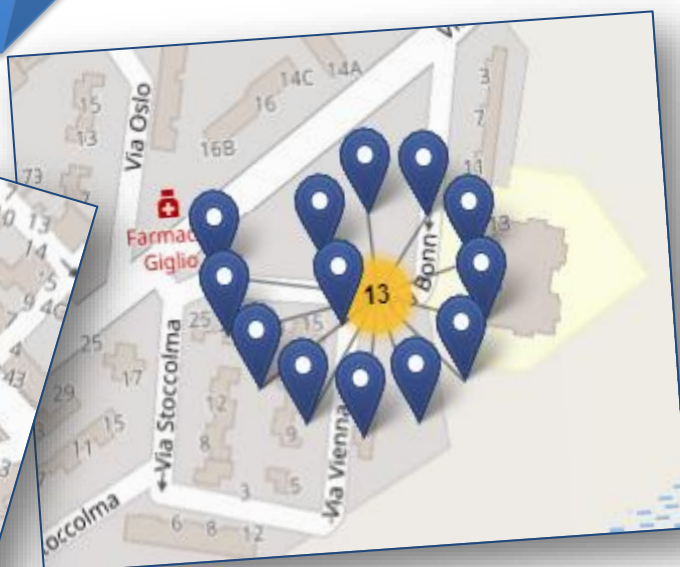
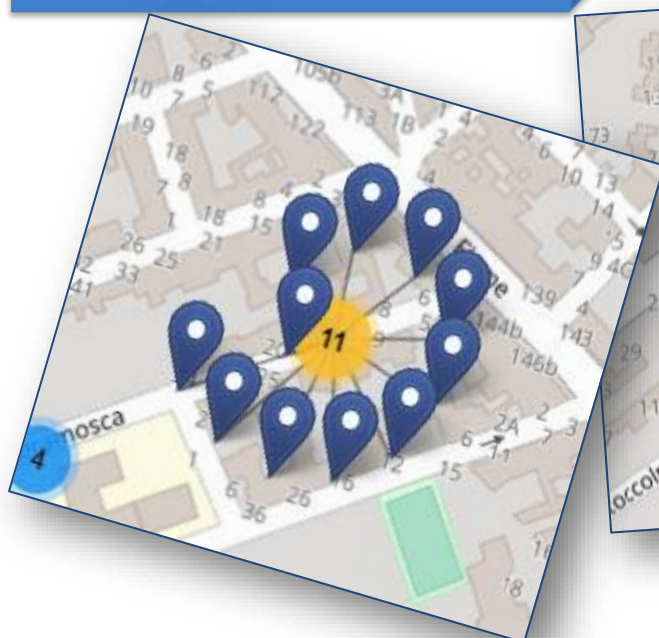
L'Istituto ha accolto la sfida!

IL NOSTRO ISTITUTO HA FATTO SQUADRA e dal 9 al 24 ottobre 2020 ha collegato CON UN UNICO CODICE CODE WEEK 4 ALL le attività programmate nei vari plessi dell'Istituto, dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado, passando dalla Scuola Primaria.





Grazie a questa importante iniziativa l'Istituto Comprensivo n. 5 ha completato la **sfida 2020 Code Week 4 All** e ha ottenuto un importante riconoscimento dal Team della Code Week dell'UE.



Dear Code Week 4 All challenge participant,

We are delighted to share with you today that you have successfully completed the 2020 Code Week 4 All challenge.

We would like to extend our warmest congratulations and thank you for playing a major part in making last year's Code Week, [the most successful edition yet](#).

We believe that the alliance you created with other activity organisers is vital to bringing coding to more students in the world – and you have helped up move closer to this goal!

You can personalise and download your Code Week 4 all certificate by clicking on the link in this button:

Thank you very much for helping us advance digital literacy! We hope to work together again in the 2021 edition of EU Code Week, which will take place from 9-24 October.

Best wishes,

The EU Code Week Team

CodeWeek.



The European Commission presents this

Certificate of Excellence in Coding Literacy to

Istituto Comprensivo n.5 Quartu S.E.

in recognition of successfully completing the

**EU Code Week 4 All
2020 Challenge**

Roberto Viola

Director-General,
DG Connect, European Commission



Attività

Realizzazione di un labirinto attraverso l'uso di Scratch 1^B



Realizzazione di un labirinto attraverso l'uso di Scratch. Rivolto alla 1^B della scuola secondaria di primo grado.

Crea il tuo astro-documentario con Scratch 2^B



Attraverso l'uso di Scratch gli alunni creano un documentario animato sulla descrizione delle galassie.

Disegno geometrico con Scratch 2^E



Disegno geometrico con Scratch.

Disegno geometrico con Scratch 3^E



Disegno geometrico con Scratch

Disegno geometrico con Scratch 3^A



Disegno geometrico con Scratch 3^A

Crea il tuo astro-documentario 3^B



Creazione di un documentario con Scratch

Just Dance the Ode to Code 3^B



I ragazzi creano un piccolo video attraverso le loro immagini e Scratch

CodyFeet: Storia di un anatroccolo a dir poco stravagante.



L'esperienza che vogliamo realizzare in sezione sarà rivolta agli alunni di 5 anni e riguarderà il Code feet, ossia il metodo di coding unplugged per i bambini della scuola dell'infanzia. Il metodo è semplice ed intuitivo, propedeutico alla programmazione visuale a blocchi e coding unplugged che i bambini incontreranno negli anni successivi. Dopo aver lavorato sui prerequisiti con giochi motori e aver drammatizzato la storia... "Un anatroccolo a dir poco stravagante", passeremo avendo a disposizione il reticolato e le tessere, alla costruzione di percorsi coerenti rispettando un'unica regola: affiancare tessere solo lungo lati che si incastrano. In tal modo il percorso si snoderà secondo la fantasia dei bambini dalla tessera di start alla tessera di stop.

Le avventure di pesce palla



I bambini di 4 e 5 anni della sezione D della scuola dell'Infanzia di via Bonn di Quartu S.E. attraverso un approccio ludico hanno lavorato sul riconoscimento e consolidamento dei concetti di destra e sinistra svolgendo percorsi motori seguendo le indicazioni delle insegnanti. Successivamente è stata letta la storia e costruito un reticolato per inserire le immagini del codyfeet posizionando punti di partenza e di arrivo variandone la posizione per creare percorsi diversi. Queste attività di coding mirano a sviluppare il pensiero computazionale e definiscono le procedure necessarie per la risoluzione dei problemi e il raggiungimento degli obiettivi.

Pixel art con i pesciolini



I bambini di 5 anni della sez. D della scuola dell'Infanzia di Bonn attraverso attività di pixel art realizzano un cartellone raffigurante un pesciolino seguendo le indicazioni delle sequenze numeriche leggendo il codice devono contare i quadretti bianchi e colorati e riprodurre l'immagine. La pixel art avvia alla programmazione e al pensiero computazionale e affina le capacità logiche dei bambini.

La passeggiata di un distratto



- Lettura della storia di G. Rodari "La passeggiata di un distratto".
- Rielaborazione della storia
- Programmazione del percorso attraverso il reticolato.

"Croco tears": enjoy with Guji Guji & Co



Coding unplugged activity to 5 five years old kids at kindergarten. The purpose is to introduce little pupils to the basic elements of Coding in a foreign language, as well as developing their knowledge in English.

Giochiamo con "Guji Guji"



Questo evento ha l'obiettivo di sviluppare nei bambini i prerequisiti necessarie per le attività di Coding vere e proprie. I bambini saranno impegnati in percorsi motori e giochi con vari strumenti (bicchieri colorati, costruzioni, finalizzati allo sviluppo e potenziamento delle competenze di coordinazione dinamica, di orientamento spaziale, lateralizzazione, abilità logico-matematiche come il riconoscimento e valutazione delle quantità, e riconoscimento dei simboli numeri. Le attività previste avranno come sfondo la storia di Chin-Yuan Chen "Guji Guji" che affronta la tematica dell'identità e diversità. Verranno coinvolti i bambini di 4 e 5 anni della sez. F della scuola dell'Infanzia di via Bonn.

Evento di CodyFeet "Guji Guji" un coccodrillo diverso.



Attività di Coding unplugged con l'obiettivo di avvicinare, con modalità ludico-narrative, i bambini ai principi di base del coding e della programmazione visuale a blocchi. La prima attività prevede la sperimentazione e la creazione di un percorso di CodyFeet sullo sfondo della storia "Guji Guji" di Chin-Yuan Chen sul tema dell'identità e della diversità. Verranno coinvolti i bambini di 4 e 5 anni della sez. F della scuola dell'Infanzia di via Bonn.

"Guji Guji" incontra Coko



Attività di robotica educativa e creativa. Il coccodrillo robot Coko incontrerà il protagonista della nostra storia Guji Guji, un coccodrillo diverso. Durante queste attività gli alunni diventeranno gli autori, i protagonisti, gli attori del proprio apprendimento. Dalla fase di progettazione del percorso, al completamento dell'opera, il bambino pianificherà strategie cercando soluzioni (problem solving) acquisendo così competenze sia digitali che relative al pensiero computazionale. Verranno coinvolti i bambini di 4 e 5 anni della sez. F della scuola dell'Infanzia di via Bonn.

"Croco tears": enjoy with Guji Guji & Co



Coding Unplugged activity to five years old kids at kindergarten. The purpose is to introduce little pupils to basic elements of Coding in a foreign language as well as developing their skills in English.

"ZEB E LA SCORTA DI BACI"

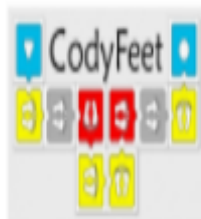


Verrà proposta un'attività unplugged con l'avvicinamento all'arte dello "Storytelling" mediante la lettura dell'albo illustrato ZEB E LA SCORTA DI BACI. Gli alunni cinquenni della Sez. A, verranno guidati verso un'appropriata educazione al "Pensiero computazionale" e "Pensiero creativo" affinché siano in grado di affrontare la società del futuro non come cittadini passivi, ma individui consapevoli e attori attivamente partecipi del loro sviluppo. Noi docenti saremo impegnate nella realizzazione di un reticolo piastrellato con nastro adesivo su cui appoggiare le tessere direzionali del CODYFEET e i disegni della storia di Zeb rappresentanti le varie tappe della stessa. Gli alunni prescolari dovranno quindi eseguire i comandi relativi ai movimenti : AVANTI, GIRA A DESTRA, GIRA A SINISTRA, con l'introduzione di tessere ostacolo rappresentanti le emozioni provate da Zeb in quella particolare tappa della storia

"ORIENTIAMOCI CON ZEB"



Questo evento viene rivolto all'intera Sez. A coinvolgendo tutti gli alunni di 3/4/5 anni. Rifacendoci alla storia di ZEB E LA SCORTA DI BACI i bimbi verranno guidati verso l'acquisizione dei PRE-REQUISITI DI BASE. In giro con Zeb , dovranno essere in grado di orientarsi nel salone della scuola per riuscire via via a collocare se stessi nello spazio, oggetti e persone. Gli alunni mediante giochi di esplorazione useranno termini come: AVANTI/DIETRO SOTTO/SOPRA DESTRA/SINISTRA (alunni prescolari) Infine verrà richiesto loro di creare nuovi percorsi mettendo in atto attività di PROBLEM SOLVING, per meglio favorire lo sviluppo del "Pensiero creativo" e del "Pensiero computazionale"



IL VIAGGIO DI ZEB è un evento che permetterà agli alunni di sviluppare un'attività di Coding Unplugged per favorire lo sviluppo del "pensiero computazionale" e "pensiero creativo". Gli eventi precedenti le cui attività hanno preso il titolo ORIENTIAMOCI CON ZEB e ZEB E LA SCORTA DI BACI hanno dato modo di approcciarsi in attività che hanno portato i piccoli verso lo sviluppo di algoritmi, ovvero trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate. Attraverso questo evento gli alunni di 5 anni saranno invitati a lavorare su una riproduzione del reticolato su scheda su cui attaccheranno le tessere codyfeet secondo le direzioni: AVANTI- GIRA A DESTRA - GIRA A SINISTRA Ripercorrendo la storia di Zeb e la scorta di baci i bimbi lavoreranno anche sui concetti temporali: PRIMA - DOPO. Ai bimbi di 3 e 4 anni verrà richiesto di lavorare sulla scheda e di collocare sul reticolato le tessere base del codyfeet: INIZIO/AVANTI/STOP affinché aiutati da Zeb possano ripercorrere le tappe della storia ed essere in grado di registrare semplici percorsi su carta sulla base di indicazioni verbali

Coding Grafico



Attività di Coding sul foglio finalizzate allo sviluppo della capacità di orientarsi sul foglio con frecce direzionali e pixel art. Verranno coinvolti i bambini di 4 e 5 anni della sez. F della scuola dell'Infanzia di via Bonn.

CodyTrip Urbino classe 5^E



Viaggio virtuale d'istruzione a Urbino. Preparazione : costi volo, hotel e bus con sconti; preparazione della valigia con pesi e dimensioni ; studio di Raffaello e conoscenza di alcune delle sue opere e tecniche; conoscenza di Urbino e di alcuni monumenti. Giorno 10 dicembre : viaggio da scuola con la LIM, viaggio da casa, Urbino by night, cena comunitaria su meet coi piatti tipici della città, buonanotte con fiaba letta dal prof. Bogliolo 11 dicembre : viaggio con LIM (risveglio muscolare e visita alla città) e saluti

Giochiamo con i codici 3^C via Fieramosca



Utilizzando la rigatura speciale dei quaderni UMANO DIGITALE e l'app gratuita connessa, si esplorerà il rapporto che lega l'analogico al digitale; giocando con i codici, tutto ciò che si produrrà con carta e matita verrà convertita in formato digitale dando luogo ad animazioni da condividere online.

Webinar Interattivo per le scuole "Pixel Art on line" 3^C via Fieramosca



La classe 3C partecipa al webinar Interattivo per le scuole, creato da Alessandro Bogliolo, "Pixel Art on line" in diretta.

Webinar Interattivo per le scuole CodyFeet - 3^C via Fieramosca



La classe parteciperà al Webinar Interattivo per le scuole "CodyFeet online" creato da Alessandro Bogliolo

Codici in gioco 3^ C via Fieramosca



Utilizzando la speciale rigatura dei quaderni UMANO DIGITALE si giocherà sui Pixel e la risoluzione delle immagini. Utilizzo dell'app associata per il riconoscimento della griglia e condivisione dell'immagine digitalizzata e rielaborata.

W CodeWeek 2020 - 3^C via Fieramosca



Ideare e produrre un codice. Dettato di codici e conversione in formato digitale attraverso l'app UMANO DIGITALE

Picture element - 3^C via Fieramosca



Primo approccio al funzionamento delle immagini digitali. Pixel come unità minima convenzionale della superficie di un'immagine digitale.

Crittografia in gioco 3^C via Fieramosca



Primo approccio al funzionamento della crittografia e dei cifrari in modalità unplugged senza l'uso di supporti tecnologici.

Gli omini danzanti - Crittografia



Crittografia Gli omini danzanti di Sherlock Holmes Dopo aver individuato diverse posizioni del corpo e l'omino " spazio fra le parole" gli alunni li hanno rappresentati associandoli ad una lettera dell' alfabeto, dopo si sono divertiti a lanciare messaggi di vario tipo ai compagni. Il codice segreto sarà utilizzato all'interno della classe e resterà come il loro codice privato con la promessa che nessuno sveli la chiave

Il cinema di carta...dall'analogico al digitale - 3^C via Fieramosca Quartu S.E.



Utilizzando la rigatura speciale dei quaderni UMANO DIGITALE e l'app gratuita connessa si giocherà tra analogico e digitale per la produzione di uno slogan condiviso

Arcobaleno - 3^C via Fieramosca



Primo approccio ai percorsi della classe virtuale sulla piattaforma Code.org®.

Dentro l'arcobaleno - 3^C via Fieramosca



Percorsi nella classe virtuale sulla piattaforma Code.org

Codici in gioco 3^ C via Fieramosca



Utilizzando la rigatura speciale dei quaderni UMANO DIGITALE e l'app gratuita connessa, si esplorerà il rapporto che lega l'analogico al digitale; giocando con i codici, tutto ciò che si produrrà con carta e matita verrà convertita in formato digitale dando luogo ad animazioni da condividere online.

Stop Motion 3^C via Fieramosca



Utilizzando il quaderno UMANO DIGITALE e l'app gratuita connessa si giocherà tra analogico e digitale per la produzione di una sequenza di fotogrammi che rappresentino versioni della scena lievemente diverse in modo tale che generi un'animazione e un'illusione di movimento.

SANTA CLAUS CODY GAME



Attività di coding unplugged in piena atmosfera natalizia. Santa Claus Cody Game è un gioco a squadre che ha lo scopo di guidare il proprio robot Babbo Natale, su una scacchiera, alla conquista del maggior numero di pacchetti regalo. La programmazione dei percorsi, attraverso semplici comandi, aiuta ad apprendere le basi dei linguaggi informatici, a contare, a muoversi nello spazio favorendo il processo di lateralizzazione. Classe 1^ A Via Fieramosca

Pixel Art - l'immagine nascosta



Classe 2^AC 16 alunni Presentazione della pixel art: La tabella la conosciamo già ma arriva un nuovo codice. Prove di lettura e interpretazione del codice e scoperta dell'immagine nascosta. Riusciranno i piccoli esploratori a trovare l'immagine?

"Il brutto anatroccolo"



Attività unplugged con i bambini della scuola dell'infanzia, finalizzata a promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività, delle abilità logico-matematiche e del problem-solving in un contesto di gioco. Partecipanti: tutti i bambini di 4/5 anni della sezione I della scuola dell'Infanzia di via Fadda, Quartu sant'Elena.

La storia di Romeo e Adele



ATTIVITA' UNPLUGGET CON I BAMBINI DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI ORGANIZZAZIONE, PIANIFICAZIONE, VERIFICA TIPICHE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE, DEL RAGIONAMENTO LOGICO E DEL PROBLEM-SOLVING IN UN CONTESTO LUDICO. L'ATTIVITA' AVRA' COME SFONDO UNA FIABA CHE CI INSEGNA AD AMARCI PER QUELLO CHE SIAMO, A FARCI CAPIRE CHE SIAMO PERFETTI ANCHE IN VIRTU' DEI NOSTRI DIFETTI. PARTECIPANTI : TUTTI I BAMBINI DI 4/5 ANNI DELLA SEZIONE H DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA FADDA QUARTU S.E.

Pixel Art - l'immagine nascosta



Classe 2^AD 17 alunni Presentazione della pixel art: La tabella la conosciamo già ma arriva un nuovo codice. Prove di lettura e interpretazione del codice e scoperta dell'immagine nascosta. Riusciranno i piccoli esploratori a trovare l'immagine?