



ISTITUTO COMPrensivo "GIUSEPPE DI MATTEO"

Via Catullo n. 8 - 91022 Castelvetro (TP)
Cod. Fisc. 81000310813 - Tel. / Fax Segr. (0924) 528762- 901100
E-mail: tpic815003@istruzione.it
URL: www.iccapuanapardo.edu.it

Circolare n.68
A.S. 2024/2025

**Ai docenti, alle famiglie e agli alunni
dell'I.C. Giuseppe Di Matteo
Al DSGA
Al sito web
All'albo online
Amministrazione Trasparente
Atti amministrativi generali**

Oggetto: CODEWEEK 2024.

In occasione della **Settimana del Codice**, che si svolgerà in tutta Europa **dal 14 al 27 Ottobre 2024**, l'I.C. Giuseppe Di Matteo propone all'intera comunità scolastica l'adesione all'iniziativa; quest'ultima mira a portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti gli alunni in modo divertente e coinvolgente attraverso la realizzazione di attività laboratoriali di introduzione al coding e/o al pensiero computazionale.

Come si può evincere consultando il sito di riferimento (<https://codeweek.eu/>), la partecipazione non richiede particolari requisiti e può essere attuata sia in modalità unplugged, sia attraverso l'uso dei device a disposizione.

I docenti che parteciperanno all'iniziativa, potranno inserire l'evento organizzato per la propria classe all'interno della [Mappa Europea di Codeweek](#) (attraverso la compilazione di un'apposita scheda di adesione, per la quale si rimanda all'**All. A**) e documentare le attività svolte con gli alunni attraverso foto, video, prodotti cartacei e/o multimediali.

Per gli alunni di Scuola Primaria e Secondaria di I grado, può essere utile prendere preliminarmente visione del video "[Impariamo il linguaggio delle cose](#)", per un primo approccio al significato di coding e di pensiero computazionale.

Ferma restando la possibilità dei docenti di scegliere liberamente le attività da svolgere in classe, all'interno dell'ampio ventaglio di proposte fornite dal sito di riferimento sopra citato, si riportano di seguito degli esempi di attività selezionati per livello scolastico e per tipologia.

CLASSI	ATTIVITÀ UNPLUGGED (<u>senza</u> l'uso di dispositivi informatici)	ATTIVITÀ PLUGGED (con l'uso di dispositivi informatici)
Scuola Infanzia Scuola Primaria (classi prime e secondo)	<ul style="list-style-type: none"> - CodyRoby (la pagina di presentazione) - CodyRoby – il kit fai da te - CodyRoby – Seguimi (il gioco) 	Il Labirinto – Sequenze: accesso diretto alla lezione – gioco (previa registrazione del docente alla piattaforma code.org, da effettuare con l'indirizzo istituzionale @posta.istruzione.it)
Scuola Primaria (classi terze, quarte e quinte)	<ul style="list-style-type: none"> - CodyRoby (la pagina di presentazione) - CodyRoby – il kit fai da te - CodyRoby – Il duello (il gioco) 	Ballando con il codice – Sequenze: accesso diretto alla lezione – gioco (previa registrazione del docente alla piattaforma code.org, da effettuare con l'indirizzo istituzionale @posta.istruzione.it)
Scuola Secondaria di I grado	<ul style="list-style-type: none"> - CodyRoby (la pagina di presentazione) - CodyRoby – il kit fai da te - CodyRoby – La turista (il gioco) 	Guerre stellari – Sequenze: accesso diretto alla lezione – gioco (previa registrazione del docente alla piattaforma code.org, da effettuare con l'indirizzo istituzionale @posta.istruzione.it)

Al seguente link: <https://codeweek.eu/toolkits> troverete:

- l'opuscolo ufficiale della settimana europea della programmazione:
- il Toolkit per gli insegnanti, comprendente materiale utile per la creazione di prodotti cartacei o digitali nella fase conclusiva di documentazione delle attività svolte dalla propria classe (logo e badge ufficiali della Code Week, modello di certificato di partecipazione per gli studenti, presentazione introduttiva sulla settimana europea della programmazione e materiale per i social media).
- Toolkit di comunicazione: scopri qui il logo, il badge, il volantino e il poster ufficiali della Code Week, i modelli PowerPoint e Word, esempi di post sui social media e illustrazioni.

Infine si propone una ulteriore **sitografia di riferimento** per la scelta di attività plugged (con l'uso dei device) da proporre agli alunni

terza primaria:

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/minecraft>

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/oceania>

quarta e quinta primaria:

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/frozen>

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/minecraft-viaggio-acquatico>

secondaria primo grado:

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/programma-tuo-sport>

<https://programmmailfuturo.it/come/ora-del-codice/programma-il-tuo-minecraft>

Buona Settimana del Codice a tutti!

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Anna Vania Stallone
firmato digitalmente