

#CodeWeek

8 - 23 Ottobre

2022

Europe CodeWeek è una campagna di sensibilizzazione e alfabetizzazione lanciata nel 2013 per favorire la diffusione del pensiero computazionale attraverso il coding.

CodeWeek mette a disposizione materiali e corsi di formazione online per insegnanti, aperti, gratuiti e accreditati. Si tratta di un vero e proprio investimento sulla scuola e sulla formazione degli insegnanti, che porta a livello europeo il modello di coinvolgimento che da anni sperimentiamo con successo in Italia. Inoltre viene offerto supporto a livello regionale dai Leading Teachers e dalle Equipe Formative Territoriali.

Ogni attività di coding svolta all'interno di una classe in orario scolastico merita di essere inserita nella mappa di CodeWeek (<https://codeweek.eu/events>). L'edizione 2022 prevede anche l'organizzazione di eventi online aperti. Alcuni di questi si prestano ad essere fruiti in diretta da gruppi di partecipanti o da intere classi collegate via Internet. Gli insegnanti che agevolino la partecipazione dei propri alunni a tali eventi, organizzandosi in classe, possono inserire a proprio nome questa attività nella mappa, come attività in presenza. Gli insegnanti che organizzano attività ricevono attestati di merito e possono fare rete per aspirare al certificato di eccellenza **CodeWeek 4 all**.

COME ADERIRE:

Ogni classe potrà partecipare con più attività, a conclusione delle quali riceverà l'Attestato. È anche possibile ottenere il Certificato di Eccellenza per il nostro Istituto se saremo in tanti a partecipare condividendo il seguente codice:

cw22-vZ89e (fai copia/incolla)

A tal fine bisogna, a conclusione dell'attività, rendicontare online inserendo nell'apposito form alcuni dati anonimi della classe (numero alunni, maschi, femmine ...).


N.B. Tutte le attività possono essere inserite e rendicontate autonomamente dai docenti, ma entro il 31/12/2022 per ottenere il certificato di Eccellenza.


ISTRUZIONI OPERATIVE:


- Clicca su <https://codeweek.eu/> e crea il tuo account





Puoi utilizzare un tuo account oppure creane uno cliccando su **Iscriviti**

 Accedi con Github

 Accedi con Twitter

 Accedi con Facebook

 Accedi con Google

 Accedi con Azure

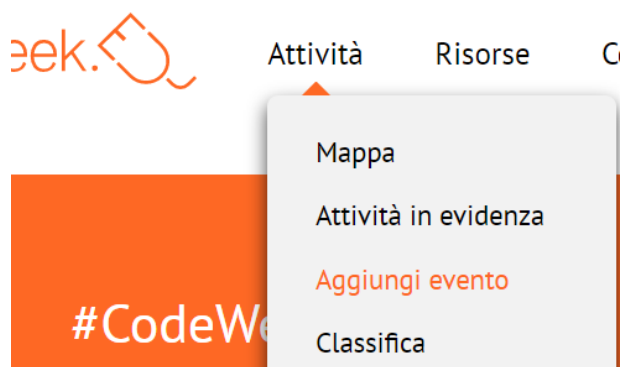
POSTA ELETTRONICA

PASSWORD

RICORDAMI

[Hai dimenticato la password?](#) | [Non hai un account? **Iscriviti**](#)

Dopo aver effettuato l'accesso puoi inserire la tua attività cliccando su **Attività / Aggiungi evento**



Di seguito cosa inserire nei campi obbligatori:

* TIPO DI ATTIVITÀ

* INDIRIZZO

* TITOLO
ATTIVITÀ

Qual è il nome dell'attività?

Scrivere il titolo dell'attività

* NOME
DELL'ORGANIZZAZIONE

I.C. G. BAGNERA

* LINGUE

Italiano

* TIPO DI
ORGANIZZAZIONE

Scuola

*DESCRIZIONE

File Edit View Format



Paragraph



B

I



Descrivi brevemente l'attività pianificata.

Aggiungere una breve descrizione

A chi è rivolto l'evento?

*PUBBLICO

*TEMA

Bambini in età prescolare

Studenti delle scuole elementari

Studenti della scuola superiore

Laureati

Scegliere prescolare per INFANZIA, elementari per PRIMARIA, superiori per SECONDARIA

*TEMA

Robotica

Manipolazione e visualizzazione dei dati

Sviluppo di app per dispositivi mobili

Sviluppo web

Concetti di programmazione di base

Attività unplugged

Attività di programmazione giocose

ua e-mail c
trolleranno
ni statistici

MAIL DI CO

Selezionare il tipo di attività

* PAESE Italia

*DATA DI INIZIO Quando inizia l'attività?

*DATA DI FINE Quando finisce l'attività?

Inserire data di svolgimento

SITO WEB DELL'ORGANIZZATC <https://www.icbagnera.edu.it/>

E-MAIL PUBBLICA rmic8fs007@istruzione.it


Questi campi non sono obbligatori

TAG

ICBAGNERA x

Si possono aggiungere altri TAG

CODICE CODE WEEK 4 ALL

 cw22-vZ89e

INSERIRE IL CODICE DI ISTITUTO PER PARTECIPARE ALLA CODEWEEK 4 ALL

cw22-vZ89e

RISORSE:

- [Europe Code Week](#)
- [Code Week 4 All](#)

ECCO ALCUNE PROPOSTE DI POSSIBILI ATTIVITA' DA SVOLGERE IN CLASSE O IN LABORATORIO

Per i più piccoli (dai 3 ai 7 anni)

– Proposta unplugged (senza computer):

- [CodyRoby \(la pagina di presentazione\)](#)
- [CodyRoby – il kit fai da te](#)
- [CodyRoby – Seguimi \(il gioco\)](#)

– Proposta tecnologica:

Per chi non sa ancora usare il mouse

- [Puzzle: Impara come trascinare e rilasciare](#) (drag and drop) – (pagina introduttiva e video tutoriale)
- [Puzzle: Impara come trascinare e rilasciare](#) (drag and drop) – (accesso diretto alla lezione – gioco)

Per chi invece ha già un minimo di esperienza di uso del mouse

- [Labirinto – Sequenze \(pagina introduttiva e video tutoriale\)](#)
- [Labirinto – Sequenze \(accesso diretto alla lezione – gioco\)](#)

Per i bambini della scuola primaria (dalla seconda alla quinta)

- Proposta unplugged (senza computer):
 - [CodyRoby \(la pagina di presentazione\)](#)
 - [CodyRoby – il kit fai da te](#)
 - [CodyRoby – Il duello \(il gioco\)](#)
- Proposta tecnologica:
 - [Labirinto – Sequenze \(pagina introduttiva e video tutoriale\)](#)
 - [Labirinto – Sequenze \(accesso diretto alla lezione – gioco\)](#)
- Proposta tecnologia per chi ha svolto l'ora del codice l'anno scorso e conosce il concetto di angolo
 - [Artista – Sequenze \(pagina introduttiva e video tutoriale\)](#)
 - [Artista – Sequenze \(accesso diretto alla lezione – gioco\)](#)

Per TUTTI:

- UNA NUOVA SERIE DI MATERIALI PROPOSTI ALLA PAGINA <https://codeweek.eu/trainin>
- PRESENTAZIONI E TOOLKIT PER INSEGNANTI <https://codeweek.eu/toolkits>
- PAGINA DELLE RISORSE DIDATTICHE <https://codeweek.eu/resources/teach>
- LA PROGRAMMAZINE IN TUTTE LE MATERIE <https://codeweek.eu/training/coding-for-all-subjects>
- PENSIERO COMPUTAZIONALE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI <https://codeweek.eu/training/computational-thinking-and-problem-solving>
- TANTISSIME PROPOSTE SUL SITO DEL'ORA DEL CODICE <https://hourofcode.com/it/learn> E SUL SITO PROMOSSO DAL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE "PROGRAMMA IL FUTURO" <https://programmairfuturo.it/come/ora-del-codice>

Si prega di inviare foto, video e file delle attività svolte all'indirizzo di posta bagnerachannel@icbagnera.edu.it.

Per ulteriori informazioni e supporto rivolgersi all'Animatore Digitale e al Team per l'innovazione digitale.