

CODE WEEK

IL PENSIERO COMPUTAZIONALE È PER TUTTI... COME LA SCUOLA!

Il pensiero computazionale significa **pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla**. È un approccio alla risoluzione dei problemi che aiuta a riformularli in modo da poterli risolvere efficientemente in modo automatico. Per sviluppare questo pensiero, fin dalla tenera età, sarà opportuno giocare con la programmazione, fare **CODING**.

Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi, di imparare il linguaggio delle cose.

Imparare a programmare apre la mente. Per questo si può cominciare già in tenera età. I nostri bambini, i cosiddetti «nativi digitali», sono bravissimi con le nuove tecnologie ma ne fanno una fruizione passiva; invece quando i bambini si avvicinano al coding, diventano **sogetti attivi** della tecnologia.

Per questo motivo la nostra scuola parteciperà alla settimana europea del Coding (CODEWEEK) dal 15 al 23 ottobre, dove attraverso **attività giocose** avvieremo i nostri alunni (dai 5 anni) al linguaggio della programmazione in modo naturale e li abitueremo ad affrontare i problemi scomponendoli in parti sempre più piccole, ponendo l'attenzione sul processo logico, seguendo procedure (ALGORITMI) create da loro.

EVENTI IN PROGRAMMA NEL NOSTRO ISTITUTO:

Scuola dell'Infanzia "Volturno"	Percorsi su un reticolato di stoffa in ecopelle seguendo le indicazioni date dalle frecce colorate;
Scuola dell'Infanzia "Cagnola"	Percorsi su reticolo nel salone della scuola e ballo insieme alle maestre di <code-to-code> (una danza robotica);
Scuola dell'Infanzia "Piermarini"	Percorsi in palestra su reticolo per raggiungere la "scatola dei baci", prima solo seguendo le istruzioni date dalle frecce, dopo schivando anche degli ostacoli. Poi ricodifica su una griglia del percorso e alla fine ballo insieme alle maestre <code-to-code> (una danza robotica);
Scuola Primaria "Dante"	I bambini verranno invitati nella "Coding Room" a sfidarsi in squadre. In un reticolo seguiranno un percorso, scritto in codice, per aiutare un robot a raggiungere un obiettivo. Alla fine ballo insieme alle maestre <code-to-code> (una danza robotica);
Scuola Primaria "Tasso"	Attività con percorsi su reticolo e attività online sul sito code.org ;
Scuola Secondaria di I grado "Croce"	Attività di laboratorio con il supporto di uno studente che introdurrà i compagni al coding mostrandone funzionamento e possibilità attraverso l'utilizzo di un applicativo online.