

Coding... che passione!



Durante la settimana europea del coding "EU CodeWeek", svoltasi dal 14 al 27 ottobre 2024, l'Istituto Comprensivo "Scardigno-Savio" di Molfetta ha visto una partecipazione entusiasta di quasi tutti gli alunni della scuola primaria, impegnati, in attività mirate, a sviluppare le competenze di programmazione e il pensiero computazionale.

Numerosissime le iniziative programmate e realizzate dalle diverse classi dei plessi "Scardigno" e "Valente": dagli immancabili disegni in pixel Art, l'arte digitale che permette di realizzare e colorare delle immagini attraverso le istruzioni

contenute nella legenda e nel codice, alle prime sequenze di programmazione con i blocchi colorati di Scratch che, combinati come le tessere di un puzzle, permettono a robot e a personaggi dei videogiochi o delle animazioni di svolgere movimenti e percorsi.

Gli insegnanti, inoltre, hanno organizzato appassionanti attività collegate alla magia, il tema scelto quest'anno per la scuola primaria del Comprensivo.

In diverse classi sono state attivate esperienze di "coding unplugged" proponendo attività che



sviluppano il pensiero computazionale: partendo giochi e percorsi motori gli alunni devono raggiungere piccoli obiettivi attraverso le istruzioni suggerite dai compagni.

In alcune classi del plesso Scardigno sono state realizzate delle animazioni grafiche con sequenze disegnate a mano dagli alunni in un *template* (schema a blocchi).

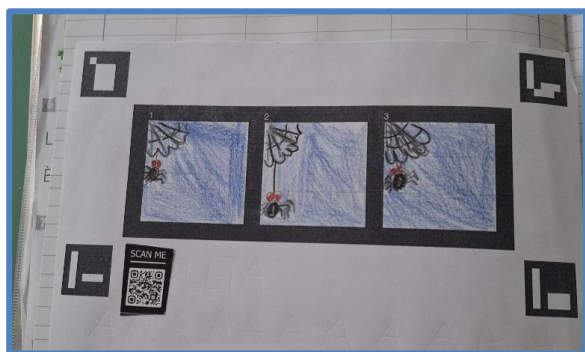
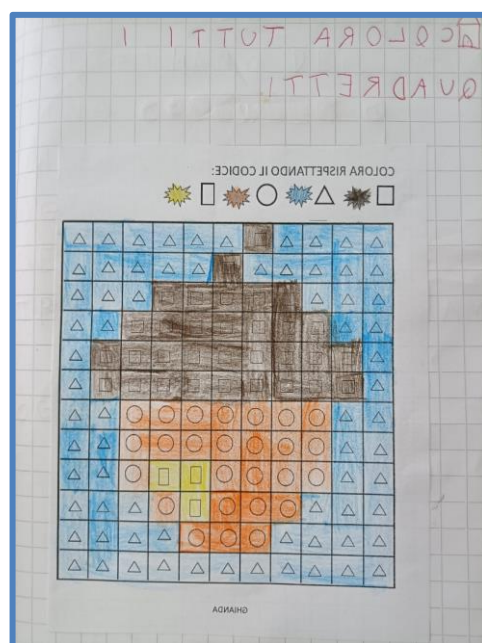
Non sono mancati, infine, laboratori e percorsi con la programmazione dei robot educativi di ultima generazione: da

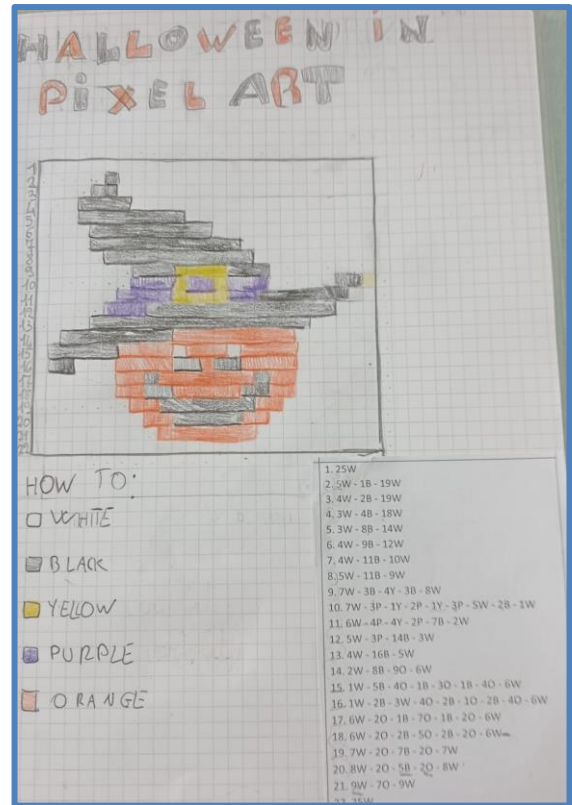
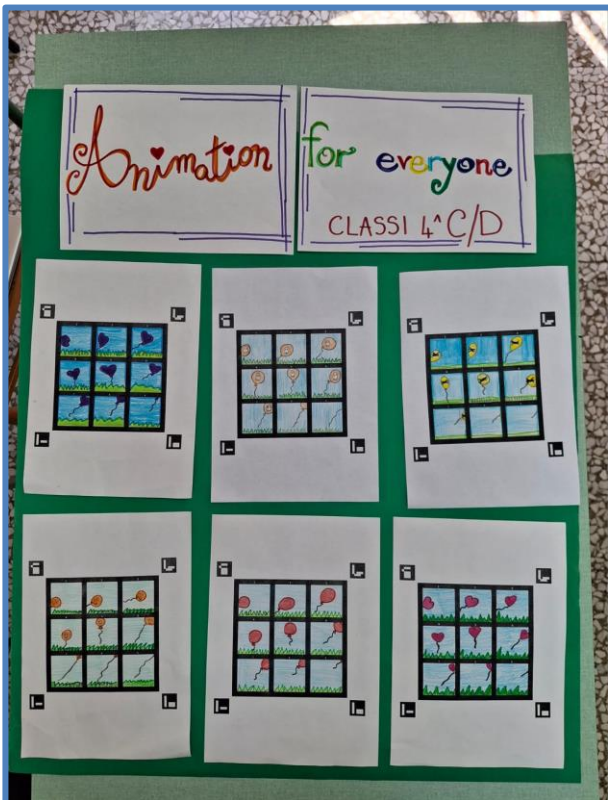


quelli con le frecce direzionali, ai seguiti linea, fino a quelli in grado di disegnare linee e forme geometriche...

Al termine della CodeWeek, ciascuna classe ha ricevuto un certificato di partecipazione come riconoscimento per l'impegno dimostrato. Questo evento ha consolidato il coding come una pratica educativa efficace e divertente che avvicina i bambini alla tecnologia, in modo attivo e consapevole.

L'iniziativa proseguirà durante tutto l'anno scolastico, con nuove attività interdisciplinari che renderanno la programmazione parte integrante del percorso di apprendimento.





CLASSI	ATTIVITA'	N. classi partecipanti
1^ A – B	Coding che magia!	2
1^ C	Coding che passione!	1
1^ D- E	Magik Rubik's Coding	2
1^ F	Pumpkin in Pixel Art	1
2^ A – B	Tanti robottini	2
2^ C	Facciamo Coding!	1
3^ A-B-C	Programmiamo con Scratch	3
3^ D – E	Halloween in Pixel Art	2
4^ A – B	La magia in Fibonacci	2
4^ C- D	Animation for everyone	2
5^ A – B	Gif animate	2
Totale classi		20