



Istituto Autonomo Comprensivo Grazzanise

✉ Via Montevergine 58, 81046 Grazzanise (CE)

e.mail: ceic8am001@istruzione.it

PEC ceic8am001@pec.istruzione.it

☎ 0823/964695 – 📠 0823991935

Al Team Digitale PNSD
Ai Docenti Disseminatori PNSD
A tutti i Docenti
AL DSGA
AI GENITORI
AGLI ALUNNI
ALBO
ATTI
SITO WEB

Prot. N.4800/A.B.a del14/11/2016

**OGGETTO: INVITO DI PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO "L'Ora del Codice" 5-11 dicembre 2016 –
PROGETTO "PROGRAMMA IL FUTURO"**

Il MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa (che fa parte del programma #labuonascuola) con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

Partendo da un'esperienza di successo avviata negli USA nel 2013 che ha visto sino ad ora la partecipazione di circa 200 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo, l'Italia è stato uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer.

L'iniziativa, con la partecipazione nel corso dell'a.s. 2015-16 di oltre 1.000.000 studenti, 15.000 insegnanti e 5.000 scuole in tutta Italia, colloca il nostro Paese all'avanguardia in Europa e nel mondo.

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro che uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Il progetto prevede due differenti percorsi: uno di base e cinque avanzati.

La modalità base di partecipazione, definita L'Ora del Codice, consiste nel far svolgere agli studenti un'ora di avviamento al pensiero computazionale.

Una modalità di partecipazione più avanzata consiste, invece, nel far seguire a questa prima ora di avviamento dei percorsi più approfonditi, che sviluppino i temi del pensiero computazionale con ulteriori lezioni. Esse possono essere svolte nel resto dell'anno scolastico.

Entrambe le modalità possono essere fruite sia in un contesto tecnologico, per le scuole dotate di computer e connessione a Internet, sia in modo tradizionale, per le scuole ancora non supportate tecnologicamente.

Per la partecipazione di una classe è necessario che l'insegnante designato dal Consiglio di Classe a seguire questa iniziativa, si iscriva come insegnante con il suo indirizzo di posta elettronica istituzionale al sito <http://programmmailfuturo.it/>

In tutto il mondo si stanno organizzando iniziative per creare una comunità di sensibilizzazione sul tema della formazione informatica. In particolare, nella settimana dal 5 all'11 dicembre 2016 si celebra a livello mondiale l'Ora del Codice. Si suggerisce, quindi, che l'avvio delle attività da parte delle scuole italiane avvenga proprio nella settimana del 5-11 dicembre, per poi procedere con il livello avanzato nelle settimane successive.

Si può svolgere con una lezione tradizionale, denominata Pensiero Computazionale, oppure con una qualunque delle 11 lezioni tecnologiche nella Sezione Percorsi (PROGRAMMA IL FUTURO) – L'ora del Codice:

1. Guerre Stellari, con l'ambientazione della saga cinematografica di Guerre Stellari;
2. Minecraft, con l'ambientazione del video-gioco Minecraft;
3. Il Labirinto, con i personaggi dei giochi "Angry Birds" e "Zombie vs Plants", e con Scrat del film "L'era glaciale";
4. Frozen, con Anna ed Elsa del film "Frozen";
5. Disney Infinity, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Disney Infinity;
6. Flappy Bird, per costruire la tua versione di questo gioco;
7. Laboratorio Classico, per creare una storia o inventare un gioco;
8. Laboratorio di Gumball, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Gumball;
9. Laboratorio dell'Era Glaciale, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi del film "L'era glaciale";
10. L'Artista, per costruire fantastici disegni e figure.

Per ogni lezione è disponibile una pagina con video tutoriale che descrive le attività svolte.

Per chi non ha mai interagito con un computer è disponibile anche una esercitazione introduttiva per imparare come cliccare, trascinare e rilasciare.

Come guida alla selezione della migliore versione dell'Ora del Codice si suggerisce quanto segue, in funzione del livello della classe e assumendo che gli studenti non abbiano precedenti esperienze di programmazione:

- Primo livello: Corso 1 (svolgere la lezione 4 e la lezione 5, se c'è tempo la lezione 13);
- Secondo livello: Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8, se c'è tempo la lezione 13);
- Terzo livello: Minecraft oppure Frozen oppure Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8 e la lezione 11);

Si consiglia di leggere anche la pagina dei suggerimenti didattici e in caso di problemi è disponibile una sezione di aiuto.

A tal scopo si chiede a tutti i docenti, interessati allo svolgimento delle attività previste, di deliberare nel verbale del Consiglio e, successivamente, di comunicare alla scrivente, la disponibilità alla partecipazione, con le rispettive classi, indicando la data e il tipo di attività prescelta.

I Consigli di Intersezione, di interclasse e di classe oltre a quello già indicato, devono individuare un referente che faccia da portavoce e al quale faranno capo gli avvisi e il coordinamento del lavoro.

L'ANIMATORE DIGITALE
Prof.ssa Anna RENDINA

IL DIRIGENTE SCOLASTICO Prof.ssa Roberta DI IORIO

Firme autografe a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 DLGS 39/1993