



ISTRUZIONI PER PARTECIPARE A CODE WEEK 2016

Il nostro istituto, in ottemperanza agli obiettivi previsti dal PNSD, parteciperà alla **Settimana del codice** (codeweek) dal 5 all'11 dicembre 2016 in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo. Nel periodo interessato dall'evento, si cercherà di coinvolgere il maggior numero di studenti possibile in attività di "coding", **in modo da avvicinare alla programmazione anche le classi del biennio che non frequentano un indirizzo informatico**. *L'Ora del Codice* è la modalità base di avviamento al *pensiero computazionale* consistente nello svolgimento di un'ora di attività. Si può svolgere con una lezione *tradizionale*, denominata pensiero computazionale, oppure con una qualunque lezione *tecnologica*.

Ciascun docente potrà decidere in modo autonomo il tipo di attività di coding più idoneo da far svolgere agli alunni. Per partecipare all'iniziativa bisognerà registrarsi al sito programmaitfuturo.it con la propria mail istituzionale (dominio istruzione.it) Ci si può comunque iscrivere all'evento Hour of Code al link <https://hourofcode.com/it>). **TUTTI gli insegnanti di Programma il Futuro vengono iscritti agli eventi di Hour of Code e compariranno sulla mappa entro il 5 dicembre.**

A titolo meramente esemplificativo sono di seguito suggeriti alcuni possibili percorsi:

Il Labirinto oppure Laboratorio oppure L'Artista oppure Corso 4 (svolgere la lezione 2, la lezione 7 e la lezione 9) oppure Guerre Stellari - versione in JavaScript.

Approfondimenti:

[Guerre Stellari](#), con l'ambientazione della saga cinematografica di Guerre Stellari – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;

1. [Guerre Stellari - versione in JavaScript](#), particolarmente adatta a studenti delle superiori, in cui si può alternare programmazione a blocchi e programmazione testuale;
2. [Minecraft](#), con l'ambientazione del video-gioco Minecraft – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
3. [Il Labirinto](#), con i personaggi dei giochi "Angry Birds" e "Zombie vs Plants", e con Scrat del film "L'era glaciale" – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
4. questa Ora del Codice è disponibile anche nella [versione del 2013](#), con i personaggi dei giochi "Angry Birds" e "Zombie vs Plants" – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
5. [Frozen](#), con Anna ed Elsa del film "Frozen" – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
6. [Disney Infinity](#), per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Disney Infinity – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;

7. [Flappy Bird](#), per costruire la tua versione di questo gioco – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
8. [Laboratorio Classico](#), per creare una storia o inventare un gioco – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte;
9. [Laboratorio di Gumball](#), per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Gumball;
10. [Laboratorio dell'Era Glaciale](#), per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi del film "L'era glaciale";
11. [L'Artista](#), per costruire fantastici disegni e figure – è disponibile una [pagina con video tutoriale](#) che descrive le attività svolte.

Si consiglia di leggere anche la pagina dei [suggerimenti didattici](#).

PRIMI PASSI COL CODING

Prima di coinvolgere gli alunni nelle attività è opportuno che ogni docente provi a svolgere egli stesso qualche attività, ad esempio:

PROVA SCRATCH → https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

PROVA CODE.ORG → <https://studio.code.org/s/artist/stage/1/puzzle/1> (L'ARTISTA)

<https://code.org/starwars> (GUERRE STELLARI)

Ogni altra iniziativa proposta sarà ben accetta.

Video e foto dell'evento saranno pubblicate sui canali web della scuola.

Buona "ora del codice" a tutti e divertitevi!

Sarno, lì 25/11/2016

L'Aanimatore Digitale
Marialuigia Paolillo