



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"LEONARDO DA VINCI-CARDUCCI"**

VIA FERDINANDO DI GIORGI, 48 - 90145 PALERMO
TEL. 0917285152- FAX 0916764885
Cod. Fiscale 80012580827

e-mail: paic8ak004@istruzione.it - sito web: www.icdavincicarducci.edu.it

Palermo, 07/12/2021
Circ. 125

I. C. S. - "L. DA VINCI - G. CARDUCCI"-PALERMO
Prot. 0012740 del 07/12/2021
(Uscita)

Ai docenti dell'Istituto
Sul Sito WEB dell'Istituto
In bacheca Argo

Oggetto: Settimana Internazionale di Educazione all'informatica dal 6 al 12 dicembre 2021.



Dalla lotta alle malattie all'esplorazione dello spazio, l'informatica è ovunque! Celebriamo insieme l'impatto dell'informatica durante l'**Ora del Codice** di quest'anno!

L'informatica ha aiutato a svelare misteri in ambito medico e matematico. È stata utilizzata per creare opere d'arte, giochi, film e programmi TV preferiti. Ci aiuta a sconfiggere le malattie e ci permette di esplorare le profondità del cosmo. Ci permette di immaginare antiche civiltà, oltre a costruire le città del futuro.

L'informatica è ovunque e ogni giorno ne scopriamo nuovi usi. Possiamo scoprire le **connessioni dell'informatica** nella nostra vita e cogliere l'occasione dell'**Ora del Codice** di quest'anno per celebrarle durante la **Settimana Internazionale di Educazione all'informatica dal 6 al 12 dicembre 2021**, che coincide con il periodo in cui ricade la data di nascita della pioniera dell'Informatica **Ammiraglio Grace Murray Hopper** (9 dicembre 1906).

L'**Ora di Codice** è organizzata con il supporto del **Comitato Consultivo della Settimana di Educazione all'Informatica**. Il progetto è finanziato esclusivamente da alcuni partner sensibili alla crescita digitale del Paese, che a vari livelli forniscono risorse finanziarie, tecnologiche e di supporto tramite azioni di Corporate Social Responsibility: Eni (filantropo); Engineering (benefattore); Seeweb (donatore). Sono stati inoltre sottoscritti accordi quadro di collaborazione con associazioni nazionali di categoria, come ConfArtigianato, Confindustria Digitale, ANDINF, ANP

Scopri le connessioni

Il tema dell'**Ora del Codice** di quest'anno è **#informaticaovunque** e gli studenti e gli insegnanti sono invitati ad analizzare il rapporto che l'informatica ha con diverse materie di scuola, diversi settori e persino diversi percorsi lavorativi. L'obiettivo è di rendere gli studenti consapevoli del fatto che l'informatica ha tantissime applicazioni entusiasmanti e viene utilizzata in diversi modi creativi per aiutare a risolvere

problemi, far avanzare la ricerca, realizzare creazioni artistiche, mantenerci sani e al sicuro e tanto altro. Ci auguriamo che tutto ciò ispiri gli studenti a continuare a conoscere l'informatica andando oltre l'Ora del Codice.

Le attività dell'Ora del Codice

Sono disponibili molte attività dell'Ora del Codice che possono essere svolte sia a scuola che da casa nella settimana **6-12 dicembre 2021**, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo.

L'Ora del Codice può essere svolta con una **lezione tradizionale**, denominata **Pensiero Computazionale**, oppure con una qualunque di queste **lezioni tecnologiche** :

1. **Simulazione di epidemia** (novità 2021), presenta la simulazione informatica basata sulla creazione di modelli che rappresentano la realtà, gestendo fenomeni che avvengono con una certa probabilità – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 2. **L'Intelligenza Artificiale per il mare** (novità 2019), entra nel mondo dell'intelligenza artificiale, scopri come i dati di apprendimento permettono l'apprendimento automatico (Machine Learning) e come evitare pericolose distorsioni – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 3. **Ballando col codice** (nuova versione 2019), crea un ballo tutto tuo e condividilo con i tuoi amici – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte; disponibile in due versioni:
 - Ballando col codice, esercitazione base dell'Ora del Codice;
 - Continua a ballare, vai oltre la prima ora di programmazione creando coreografie più complesse;
 4. **Minecraft: viaggio acquatico** (novità 2018), esplora e costruisci mondi sottomarini con la programmazione – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 5. **Minecraft: il viaggio dell'eroe** (novità 2017), programma un Agente che ti aiuta ad esplorare il mondo di Minecraft – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 6. **Introduzione a Sviluppo App** (novità 2017), un potente strumento per creare e condividere applicazioni nel linguaggio JavaScript usando blocchi o testo (quasi completamente tradotto in italiano) – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 7. **Oceania** (novità 2016), con l'ambientazione del film Oceania della Disney – è disponibile una pagina introduttiva che descrive le attività svolte;
 8. **Programma il tuo Minecraft** (novità 2016), programma il comportamento delle creature di Minecraft per creare la tua versione del gioco – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 9. **Programma il tuo sport** (novità 2016), per creare un gioco sportivo – è disponibile una pagina introduttiva che descrive le attività svolte; fruibile in due versioni:
 - Crea una partita di basket, per creare un gioco interattivo per giocare a basket;
 - Combina diversi sport, per creare un gioco interattivo mischiando diverse discipline sportive;
 10. **Guerre Stellari**, con l'ambientazione della saga cinematografica di Guerre Stellari – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte, eseguibili anche in locale;
 11. **Guerre Stellari - versione in JavaScript**, particolarmente adatta a studenti delle superiori, in cui si può alternare programmazione a blocchi e programmazione testuale, eseguibili anche in locale (scorrere verso il basso la pagina introduttiva che appare per trovare la versione JavaScript);
-

12. **Un'avventura con Minecraft**, con l'ambientazione del video-gioco Minecraft – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte, eseguibili anche in locale;
13. **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 introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 - questa Ora del Codice è disponibile anche nella versione del 2013, con i personaggi dei giochi "Angry Birds" e "Zombie vs Plants";
14. **Frozen**, con Anna ed Elsa del film "Frozen" – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
15. **Disney Infinity**, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Disney Infinity – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
16. **Flappy Bird**, per costruire la tua versione di questo gioco – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
17. **il Laboratorio**, per creare una storia o inventare un gioco, che è disponibile in tre versioni:
 - **Laboratorio Classico**, per creare una storia o inventare un gioco – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
 - **Laboratorio di Gumball**, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi di Gumball;
 - **Laboratorio dell'Era Glaciale**, per creare una storia o inventare un gioco con i personaggi del film "L'era glaciale";
18. **L'Artista**, per costruire fantastici disegni e figure – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte.

Indicazioni per scegliere l'Ora del Codice più adatta per la scuola secondaria di primo grado

- Simulazione di epidemia;
- Programma il tuo sport;
- Guerre Stellari;
- Disney Infinity;
- Programma il tuo Minecraft;
- Ballando col codice;
- Introduzione a Sviluppo App (JavaScript, quasi completamente tradotto in italiano, suggerito per studenti già esperti);
- oppure svolgere nel Corso 3 la lezione 3, la lezione 7 e la lezione 8.

Al termine delle attività, l'alunno che avrà completato correttamente il percorso potrà scaricare un attestato personalizzato dalla **piattaforma code.org**.

Alle succitate attività, nel corrente anno scolastico, si aggiungono **altri due percorsi** su:

1. **cittadinanza digitale consapevole**; 2. **funzionamento dei computer**.

Per tutte le informazioni necessarie si rimanda al sito www.programmailfuturo.it.

Come partecipare con la classe all'iniziativa

Per partecipare all'iniziativa con una classe è necessario che un docente, registri gli alunni nella piattaforma Programma il Futuro e li assista nello svolgimento dei percorsi didattici, che sono molto graduali e permettono allo studente di progredire nella comprensione dei concetti di base dell'informatica senza essere bloccato dagli aspetti tecnici di un ambiente di programmazione tradizionale.

Per qualsiasi problematica e assistenza è possibile rivolgersi all'Animatore Digitale e ai Docenti del Team Digitale.:

Animatore Digitale

Prof. Giuseppe Palermo

Team per l'Innovazione Digitale

prof.re De Patrizio Alessandro

prof.ssa Pipitone Marina

prof.ssa Rera Giulia

Si raccomanda vivamente la partecipazione di tutti i docenti. Buon Lavoro!



La Dirigente Scolastica Reggente

Prof. ssa Iaria Virciglio

Firma autografa omessa ai sensi
dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993