



Istituto comprensivo
MANZONI-RADICE
LUCERA

Piazza Di Vagno, 8 - 71036 Lucera (FG) tel. 0881540039 fax 0881540039
e-mail: fgic827004@istruzione.it fgic827004@pec.istruzione.it
Cod.Istituto: FGIC827004 cod.fisc. 91010790714

Report

CODEWEEK – Settimana del PNSD

(Azioni inerenti seconda annualità PNSD 2017/18)

Code EU Week

In occasione del Code EU Week ed.2017/18 il nostro istituto scolastico, grazie all'azione promozionale svolta dal team per l'innovazione digitale che è riuscito a coinvolgere molti docenti nell'iniziativa ed a motivarli, ha partecipato all'iniziativa a livello europeo coinvolgendo un numero elevato di alunni e docenti dei tre ordini di scuola: dalla scuola dell'infanzia, alla scuola primaria e alla scuola secondaria di 1° grado. La settimana del Code EU Week ha visto docenti ed alunni cimentarsi in attività innovative che hanno permesso una didattica integrata e l'uso delle nuove tecnologie. L'adesione così numerosa e significativa all'evento e la sua documentazione sulla piattaforma dedicata ha comportato l'assegnazione del certificato di eccellenza al nostro istituto scolastico dalla commissione europea.



Giornata del code week (19/10/17)

Scuola dell'infanzia presso "Petrucci A" sez. A/B (alunni 5 anni)

"IL CRICETO E LA PALLA" PERCORSO SU RETICOLATO

Obiettivi:

- Potenziare capacità attentive, di comprensione, di concentrazione e di motricità,
- Consolidare concetti di lateralizzazione e di orientamento spaziale.

Metodologia: attività suddivise in step.

- Lettura, comprensione e riesposizione della storia.
- Programma con il corpo (gioco motorio di simulazione della storia, utilizzando un percorso su reticolato con ostacoli ed eseguire i comandi di cartelli indicativi  1 passo avanti,  1 passo a destra,  1 passo a sinistra,  stop.
- Due bambini alla volta eseguono il percorso per trovare la palla e tornare nella casetta.

Video : https://youtu.be/yHOuaQ_D3is



VID-20171016-WA0017.mp4

Interclasse seconde

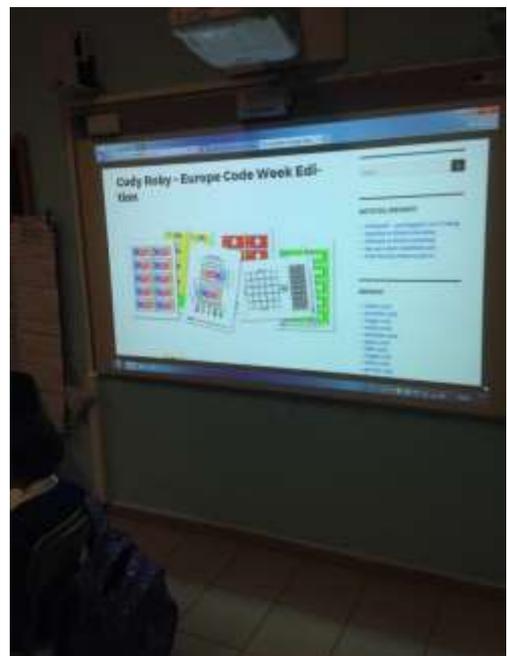
Classe 2^B:

Partecipazione in diretta screening al CodiceQuiz condotto dal prof. Bogliolo

Temi principali:

Sviluppo di app per dispositivi mobili, concetti di programmazione di base, motivazione e sensibilizzazione.

Classi 2^A-B-C-D:



Visione del video "Il linguaggio delle cose" come input per la ricerca di nuove e creative programmazioni di oggetti di uso quotidiano.

Temi principali:

Basic programming concepts, Art and creativity, Motivation and awareness raising

Classi 2^A-B-C-D-E:

Cinque classi seconde di scuola primaria partecipano al gioco di cody Roby con una scacchiera a terra per un totale di 109 alunni.

Temi principali:

Basic programming concepts, Playful coding activities, Motivation and awareness raising



Gruppo di docenti della scuola primaria:

Un gruppo di docenti di scuola primaria (n. 13) partecipano in contemporanea al "CodyMaze" e gareggeranno insieme.

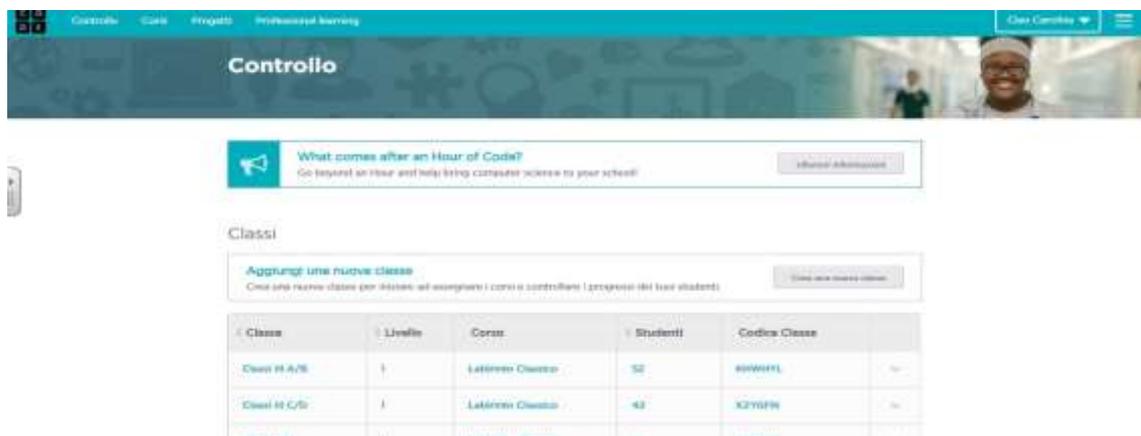
Temi principali:



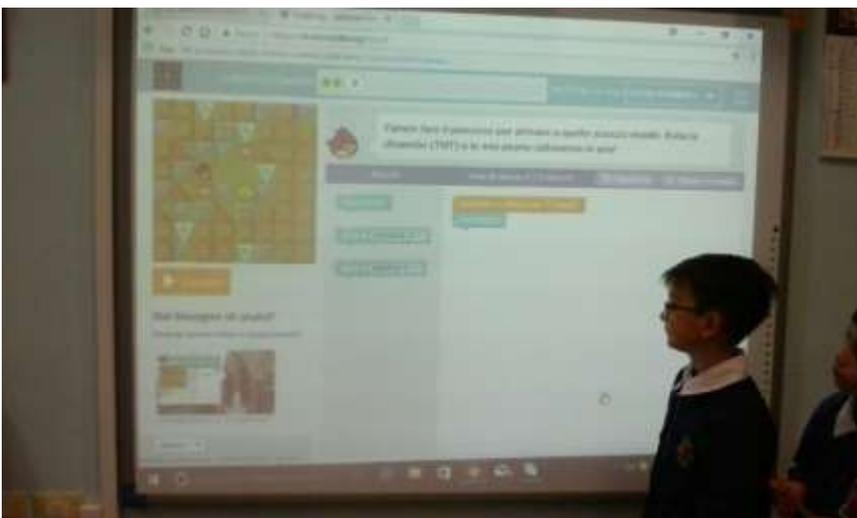
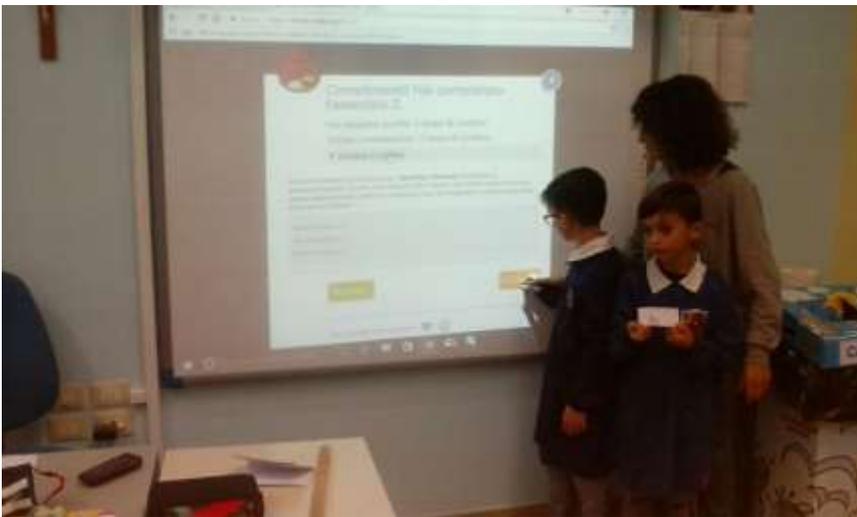
ATTIVITA' DI CODING NELLE CLASSI TERZE a.s.2017/2018

INS. CAROLINA CASIELLO

In occasione del CODE WEEK ho presentato un percorso base di programmazione a blocchi nelle classi terze della scuola primaria, utilizzando alcune mie ore di compresenza per le classi III A B C D, mentre per la classe III E, di cui sono un'insegnante curriculare, le ore di tecnologia. Ho iscritto tutte le classi sul sito Code.org che ha generato delle password personali attraverso le quali ogni alunno ha seguito il percorso noto come "Il labirinto", sia in classe che a casa in modo autonomo.



Questo percorso prevede diversi concetti base come la sequenza, l'alternativa, la ripetizione, attraverso azioni di personaggi accattivanti (Angry Birds) noti agli alunni. In sintesi, per far muovere e raggiungere obiettivi di volta in volta più complessi, il "programmatore" deve far eseguire dei movimenti ai personaggi col numero minimo di passi e di comandi. Il percorso prevede 20 step al termine dei quali viene generato un attestato di partecipazione.



Gli alunni hanno utilizzato i tablet in dotazione della scuola e i pc presenti nell'aula di informatica, oltre al pc collegato alla LIM presente nelle classi. Attraverso il monitoraggio reso possibile dal sito stesso, insieme alle altre insegnanti dell'interclasse, abbiamo potuto riscontrare un notevole interesse all'attività dalla

maggioranza degli alunni, non solo durante gli incontri in classe, ma anche autonomamente.



La grande maggioranza ha completato il percorso e tutti hanno ottenuto l'attestato di partecipazione.



Interclasse quarte

Le insegnanti dell'interclasse delle classi quarte decidono di partecipare alla CodeWeek EU 2017 cioè la settimana europea della programmazione, che quest'anno si svolge dal 7 al 22 ottobre, e raccoglie eventi per offrire a tutti l'opportunità di sperimentare la programmazione in modo divertente, intuitivo e immediato, anche senza conoscenze pregresse e senza dotazioni tecnologiche.

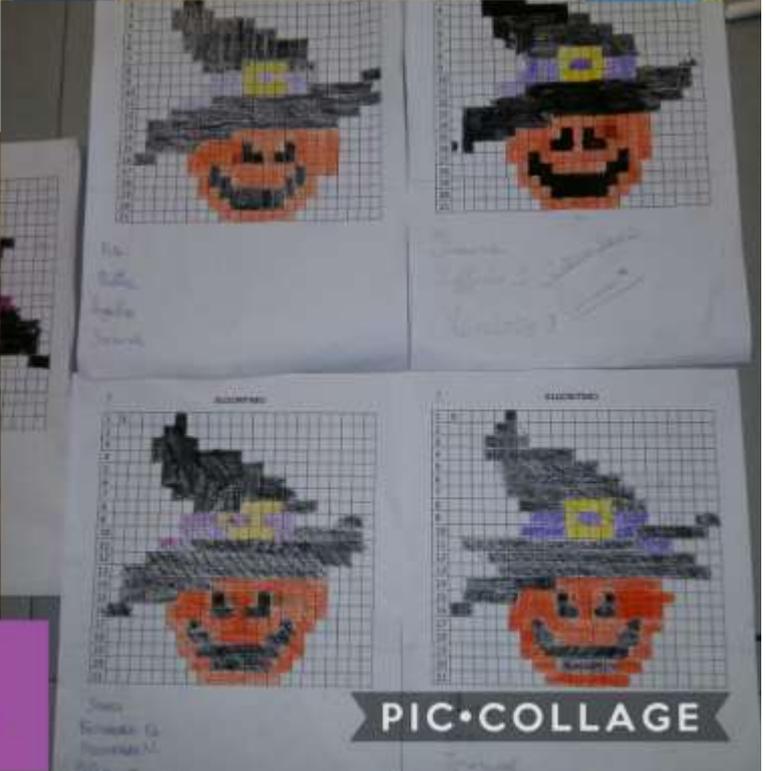
Le insegnanti svolgeranno le seguenti attività di coding :

- partecipazione il 9 ottobre alle ore 11.30 a **Cody Quiz** in diretta streaming con il prof. Bogliolo
(classi 4[^] D e 4[^] F, insegnanti Neglia e De Palma);
- **Pixel art** : gli alunni codificano algoritmi per riuscire a disegnare una Jack o-lantern (classi 4[^] A, 4[^] B, insegnante Neglia)
- **Il labirinto di Angry Bird**: gli alunni eseguono sulla piattaforma Code.org un percorso di coding (classe 4[^] E insegnante Gentile)
- **Storytelling con Scratch 2.0** Gli alunni utilizzano il software Scratch 2.0, il linguaggio di programmazione visuale (e non solo) del Massachusetts Institute of Technology, per costruire una storia animata. (classi 4[^] C, 4[^] D, 4[^] F insegnante Neglia e De Palma)
- **Cody Maze**: le insegnanti si muovono fisicamente su una scacchiera, seguendo le istruzioni del bot e scansionano il QRcode su cui arrivano ad ogni tappa, per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione,. Al termine del gioco il bot Telegram rilascia un attestato nominale di completamento di un'ora di coding, che riporta l'elenco dei costrutti di programmazione sperimentati durante il gioco (insegnanti Guerrieri, Gentile, Matozza, Varanelli)



Cody Maze

PIC COLLAGE



Pixel art



I.C. "MANZONI - RADICE"

Plesso "RADICE" - Scuola Primaria

P.za Di Vagno,8 71036 Lucera (FG) - Tel. 0881/540039 Fax 0881/540039-52

INTERCLASSE QUINTA

"CODE WEEK 2017"



DATA	ORA	CLASSE	DOCENTI	ATTIVITA'
giovedì 19/10/2017	11.00-13.00	5 [^] sez. A/B	N. MASSARIELLO TIBELLO M.SANTACROCE	Attività di PIXEL.ART
Giovedì 19/10/2017	9.00-11.00	5 [^] sez. C/D	S. GRANIERI M. DE MARCO	Attività con  SCRATCH
Mercoledì 18/10/2017	14.00-16.00	5 [^] sez. E	N. MASSARIELLO TIBELLO M.SANTACROCE	Attività di PIXEL.ART

Il presidente
Sergio E. GRANIERI

CodeWeek. 



CodeWeek EU organisers are honoured

TOCERTIFY
that **Flora Olivieri I.C. Manzoni-Radice Lucera**
actively contributed to the success of
EUROPE CODE WEEK 2017
by running a coding event.

On behalf of Europe Code Week Ambassadors

CodeWeek. 



CodeWeek EU organisers are honoured

TOCERTIFY
that **Tiziana Neglia**
actively contributed to the success of
EUROPE CODE WEEK 2017
by running a coding event.

On behalf of Europe Code Week Ambassadors

CodeWeek. 



CodeWeek EU organisers are

TOCERTIFY

that **"I.C. Manzoni-Radice" di Lucera Classi Quarte
A-B-C-D**

actively contributed to the success of

EUROPE CODE WEEK

by running a coding

On behalf of Europe Code Week

Eventi CodeWeek

Scuola secondaria di primo grado

	data	ora	classe	N° alunni	docente	attività
1	09-10-2017	10:15-11:15	1B	7	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe virtuale di code.org (codice classe NTFTRP) corrispondente alla 1B della scuola second. di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice di Lucera, Foggia, Italy.
2	09-10-2017	11:43-12:30	3D	1	RICCO Addolorata	CodeQuiz (webinar) collegamento in streaming con il prof. Bogliolo.
3	10-10-2017	10:15-11:15	1A	20	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe virtuale di code.org (codice classe PYBMLC) corrispondente alla 1A della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
4	10-10-2017	11:30-13:30	1D	21	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe virtuale di code.org (codice classe PYBMLC) corrispondente alla 1A della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
5	13-10-2017	8:15-9:15	1A	18	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe virtuale di code.org (codice classe PYBMLC) corrispondente alla 1A della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
6	14-10-2017	11:15-12:15	1C	14	RICCO A. supplenza	L'Ora del Codice. Attività di coding su piattaforma code.org con la classe 1C (codice classe KZKSKZ) della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
7	14-10-2017	12:15-13:15	1B	15	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe 1B (codice classe NTFTRP in piattaforma code.org) corrispondente alla della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
8	16-10-2017	10:15-11:15	1B	16	RICCO Addolorata	Coding con lezione tradizionale su foglio quadrettato
9	16-10-2017	11:15-12:15	3D	15	RICCO Addolorata	Gli algoritmi nella nostra vita (webinar) collegamento in streaming con il prof. Bogliolo.
10	16-10-2017	11:15-12:15	3E	17	FACCHINO Maria Rosaria	Gli algoritmi nella nostra vita (webinar) collegamento in streaming con il prof. Bogliolo.
11	16-10-2017	12:30- 13:15	1C		SCIASCIA Valentina	Coding con lezione tradizionale su foglio quadrettato.
12	17-10-2017	10:15-12:15	1A	20	RICCO Addolorata	Coding con lezione tradizionale su foglio quadrettato
13	17-10-2017	11:30-13:30	1D	20	RICCO Addolorata	L'Ora del Codice. Attività di coding con la classe virtuale di code.org (codice classw PYBMLC) corrispondente alla 1A della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo

						"Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.
14	18-10-2017	8:15-9:15	3D	14	RICCO A. DI GIOVINE C.	CodeQuiz 2017 in differita con la classe 3D
15	18-10-2017	10:20-11:15	3A	19	RICCO A.	CodeQuiz 2017 in differita con la classe 3A
16	19-10-2017	8:50- 9:15	2E	16	SCIASCIA Valentina	L'Ora del codice. Attività di coding con la 2E (codice classe BTRRFL in code.org) della scuola sec. di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera (Fg).
17	19-10-2017	9:15-10:15	2C	21	SCIASCIA Valentina	L'Ora del codice. Attività di coding con la 2E (codice classe PSRBJQ in code.org) della scuola sec. di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera (Fg).
18	19-10-2017	9:15-10:15	1A	19	RICCO A. VENDITTI R.	CodyMaze Attività CodyMaze con la classe 1A (secondaria di 1° grado) dell'Istituto Comprensivo "Manzoni-Radice" di Lucera (FG)
19	19-10-2017	11:30-12:45	3A	17	RICCO A. DI GIOVINE C.	CodyGames (webinar) Partecipazione al webinar in streaming CodyGames con la classe 3A (secondaria di 1° grado) dell'Istituto Comprensivo "Manzoni-Radice" di Lucera (FG)
20	20-10-2017	9:15-10:15	2D	18	RICCO Addolorata	Attività di coding con la 2D(codice classe QMNCQS in code.org) della scuola second. di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Manzoni Radice" di Lucera, Foggia, Italy.

FESTA PNSD 2018

Il Team Digitale dell'I.C. "Manzoni-Radice" di Lucera, in occasione delle giornate dedicate alla Festa del PNSD, ha concordato di condividere, promuovere e valorizzare le attività realizzate dalla scuola, nei suoi tre ordini di scuola (scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di 1° grado), sui temi dell'innovazione didattica e digitale, aprendosi ai tre soggetti che costituiscono gli assi portanti del cambiamento: **alumni, docenti e genitori**. Pertanto ha programmato una serie di laboratori e workshop dedicati, indirizzati a quelle classi che ancora non sperimentano il pensiero computazionale e/o il coding in orario curricolare, ai genitori che, ripercorrendo i percorsi didattici vissuti dai loro figli, meglio possono comprendere i processi mentali innescati ed ai docenti che hanno voglia di avvicinarsi più concretamente alla didattica digitale. E' stato previsto, inoltre, un collegamento e la pubblicizzazione dell'evento con alcune scuole europee tramite la piattaforma **e-Twinning** e la partecipazione di tre docenti all'evento "**Futura 3**", previsto a Bologna dal 18 al 20 gennaio.

Festa del PNSD 2018

Laboratori e workshop con alunni, docenti e genitori dei tre ordini di scuola

Scuola dell'infanzia

Lilli alla ricerca della sua famiglia (alunni, docenti, genitori):
attività di coding su tappeto reticolato per i più piccoli

Scuola secondaria di 1° grado

Laboratorio di grafica 3D (alunni classi quinte primaria e prima media, docenti, genitori):

costruzione con il software *SketchUp* di una poltrona, del cubo di Rubik e di un tavolo con sedie su tappeto.

Laboratorio di giochi e quiz didattici on-line (alunni classi quinte primaria e prima media, docenti, genitori):

attività di tipo Gamification; giochi e quiz didattici on-line su piattaforma Kahoo.it per la lingua inglese e francese; illustrazione delle classi virtuali su piattaforma Fidenia; esecuzione e costruzione di quiz e giochi didattici sulla piattaforma Learningapps.

Video conferenza con i nostri

Partners lituani di etwinning:

presentazione di Cubetto, il nostro robotino.

Scuola Primaria

Laboratorio di Coding: "L'artista" (alunni classi quarte, docenti, genitori):

programmazione di disegni che un artista deve realizzare su uno schermo.

Laboratorio : La Pixel art (alunni e docenti classi quarte):

attività di coding unplugged

Laboratorio: Giocare con il codice e con i disegni (alunni e docenti classi quarte):

i partecipanti al laboratorio imparano a descrivere i disegni con numeri e lettere usando un nuovo codice chiamato esadecimale perché usa 16 simboli.

Laboratorio Cody Roby (alunni classi seconde).

gioco e percorsi su una scacchiera umana su cui i concorrenti danno istruzioni ai loro "robot umani" per muoverli come pedine o scacchi.

Laboratorio : Programmare su carta a quadretti (docenti e genitori classi seconde):

i partecipanti programmano utilizzando un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono di spostarsi tra le caselle del foglio e di colorarle, quindi disegnano ciò che altri hanno programmato.

Docenti dei tre ordini di scuola

Laboratorio: CodyMaze:

Il giocatore si muove fisicamente su una scacchiera 5 x 5 le cui caselle contengono dei QRcode. Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un bot Telegram chiamato [@codymazingbot](https://t.me/codymazingbot). Il giocatore si muove sulla scacchiera seguendo le istruzioni del bot e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di avere seguito correttamente la sequenza di istruzioni.

Laboratorio Scuola dell'infanzia

Lilli alla ricerca della sua famiglia (alunni, docenti, genitori):

Su un tappeto reticolato gli alunni cercano di risolvere situazioni problematiche attraverso percorsi motori, scelgono il punto di partenza, posizionano gli ostacoli e il punto di arrivo. La posizione degli ostacoli varia ogni volta che il gioco ricomincia. Un bambino a turno indossa la maschera del cagnolino Lilli e prova ad eseguire il percorso seguendo le istruzioni date da un compagno- guida.

Laboratori e workshop Scuola Primaria

Laboratorio di coding : L'artista (alunni, docenti, genitori)

I partecipanti al laboratorio svolgono sul sito del MIUR Code.org le lezioni tecnologiche di coding n°2, 4 e 7 relative al Corso 2 del Progetto Programma il Futuro.

In seguito, i partecipanti rielaborano quanto appreso svolgendo delle attività unplugged, cioè eseguono o inventano algoritmi per disegnare immagini su carta quadrettata e griglie predisposte.

In questo laboratorio gli studenti controllano un Artista per realizzare sullo schermo dei semplici disegni. L'obiettivo è quello di comporre blocchi che descrivano passo passo i movimenti che l'artista deve compiere sullo schermo per ricalcare la figura proposta. La lezione consente di rafforzare il concetto di sequenza, nonché di prendere confidenza con il concetto di pixel e di angolo. Il risultato è un'insolita descrizione costruttiva di un'immagine che siamo altrimenti abituati a considerare nella sua interezza. Di livello in livello aumenta la complessità dei disegni che l'artista dovrà tracciare seguendo le nostre istruzioni.

Laboratorio : La Pixel art (alunni, docenti, genitori)

Attività di coding unplugged:

Gli alunni imparano a scrivere un codice che permetta a una macchina o nel nostro caso, ad un compagno, di riprodurre un'immagine.

Codificano algoritmi per disegnare una maschera di carnevale e ne creano di nuovi.

Laboratorio: Giocare con il codice e con i disegni (alunni, docenti, genitori)

I partecipanti al laboratorio imparano a descrivere i disegni con numeri e lettere usando un nuovo codice chiamato esadecimale perché usa 16 simboli.

Laboratorio : Programmare su carta a quadretti e completare il Corso 2 del Progetto Programma il futuro (alunni, docenti e genitori)

I partecipanti programmano utilizzando un linguaggio simbolico le cui istruzioni permettono di spostarsi tra le caselle del foglio e di colorarle, quindi disegnano ciò che altri hanno programmato. In questo processo acquisiscono la differenza tra programma ed algoritmo. In seguito creano delle rappresentazioni semplici per raggruppamenti complessi di istruzioni avvicinandosi ai concetti di funzioni e parametri. Infine sulla Piattaforma Programma il futuro accedono come classe digitale al corso 2 in cui creano programmi per risolvere problemi e sviluppare giochi interattivi o storie da condividere.

Laboratori e workshop Scuola Secondaria di 1° grado

Laboratorio di grafica 3D (alunni, docenti, genitori)

Al laboratorio partecipano insieme alunni di quinta della scuola primaria e alunni di secondaria di 1° grado a conclusione del percorso di continuità scuola primaria/scuola secondaria di 1° grado e sono gli stessi alunni a condurre il laboratorio con i genitori: è prevista la costruzione con il software **SketchUp** di una poltrona, del cubo di Rubik e di un tavolo con sedie su tappeto.

Laboratorio di giochi e quiz didattici on-line (alunni, docenti, genitori)

Le attività previste in questo laboratorio sono di tipo Gamification; giochi e quiz didattici on-line su piattaforma Kahoo.it per la lingua inglese e francese; illustrazione delle classi virtuali su piattaforma Fidenia; esecuzione e costruzione di quiz e giochi didattici sulla piattaforma Learningapps.

Laboratorio: CodyMaze (docenti dei tre ordini di scuola)

. **Il giocatore si muove fisicamente** su una scacchiera 5 x 5 le cui caselle conterranno dei QRcode. Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un bot Telegram chiamato @codymazebot . Il giocatore si muove sulla scacchiera seguendo le istruzioni del bot e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco sono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione. Al termine del gioco il bot Telegram rilascia un **attestato** nominale di completamento di **un'ora di coding**, che riporta l'elenco dei costrutti di programmazione sperimentati durante il gioco.



ISTITUTO LOMBARDO
MANZONI-RADICE
19104

laboratori di coding, robotica e arte digitale per tutti

Laboratori alunni

Scuola dell'infanzia
100 alla ricerca della sua
famiglia (laboratorio)
attività di coding su percorsi
relazionati con i 40 giorni

Scuola Primaria
Laboratorio di Coding "L'artista" (alunni classi
quarte)
programmazione di disegnare un artista dove
realizzare su una libreria.
Laboratorio "La Pixel art" (alunni classi quarte)
attività di coding su oggetti
Laboratorio "Giocare con il colore e con i disegni"
(alunni classi quarte)
I laboratori di laboratorio imparano a programmare i
disegni con numeri e lettere usando un nuovo codice
dizionario e un nuovo perché con 10 simboli.
Laboratorio "Cody Ruby" (alunni classi seconde)
gioco e percorsi su una scacchiera virtuale su cui
controllare dove arrivano a loro "robot amici" per
risolverli come puzzle e scacchi.

Scuola secondaria di 1° grado
Laboratorio di grafica 3D (alunni classi quinte primaria e
prima media)
strutturazione con il software SketchUp di una gattolina, del
cane di Robik e di un tavolo con sedia su topology.
Laboratorio di giochi e attività didattici on-line (alunni classi
quarte primaria e prima media)
attività di tipo Giochi/online, giochi e quiz didattici on-line
su piattaforma Kahoot.it, per la lingua inglese e francese.
Illustrazioni dalle classi virtuali su piattaforma Fudata,
assistenza e supervisione di quiz e giochi didattici sulla
piattaforma LearningApps.

Laboratori docenti

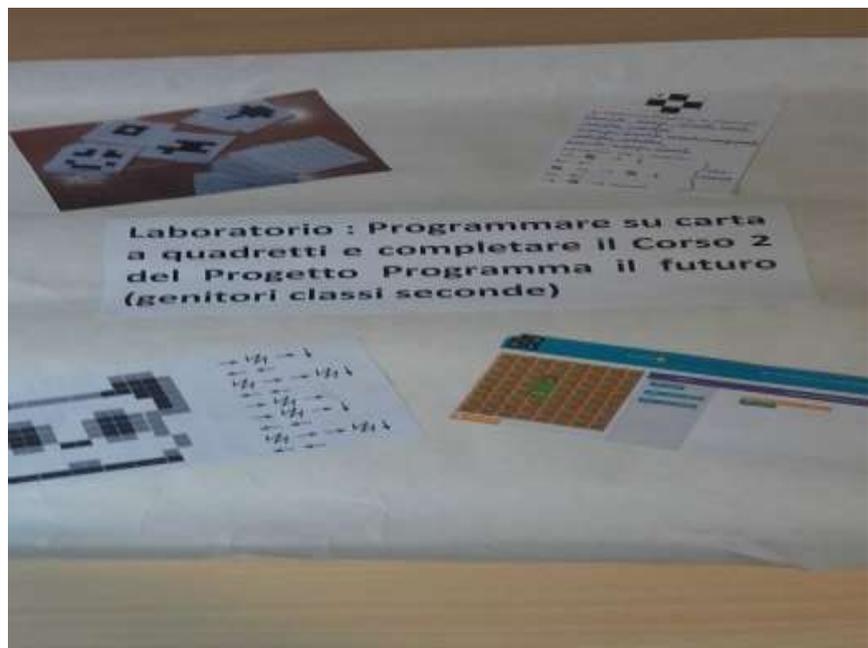
Docenti della scuola di scuola
Laboratorio Coding
2018/2019
21/7

Laboratori genitori

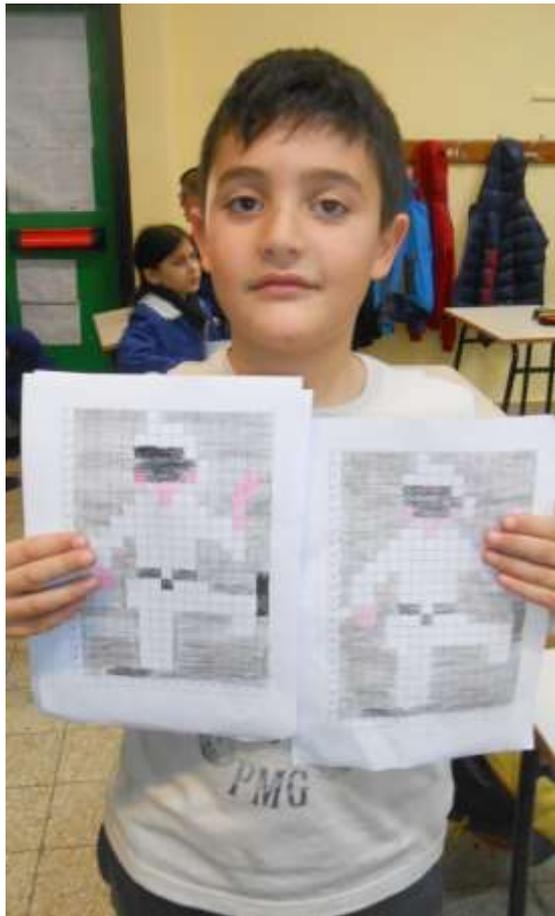
Scuola Primaria
Laboratorio di Coding "L'artista"
(nell'aula della 4°D - genitori classi quarta)
Laboratorio "Giocare con il colore e con i disegni"
(nell'aula della 4°I - genitori classi quarta)
Laboratorio "Programmare su carta e quadretti"
(nell'aula della 2°A - genitori classi seconda)

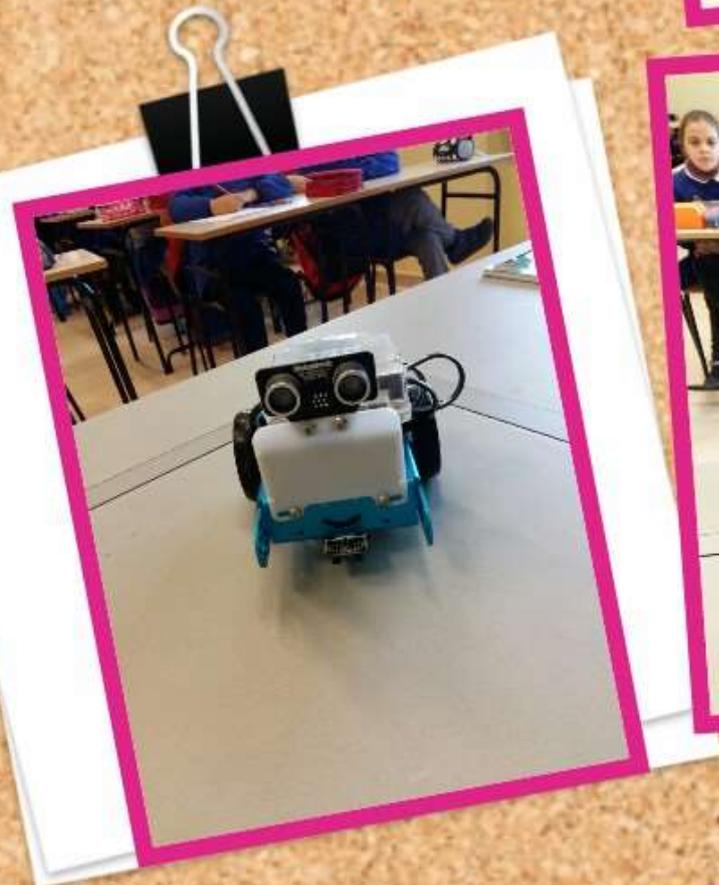
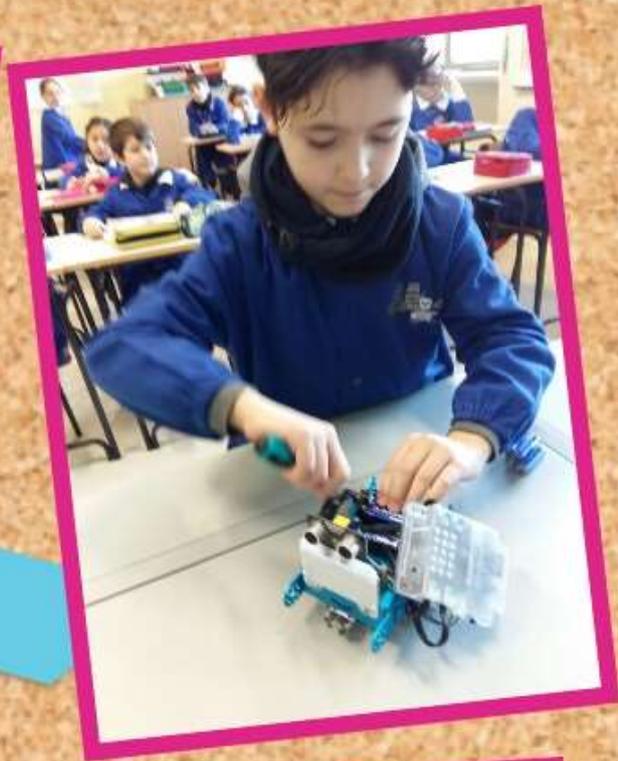
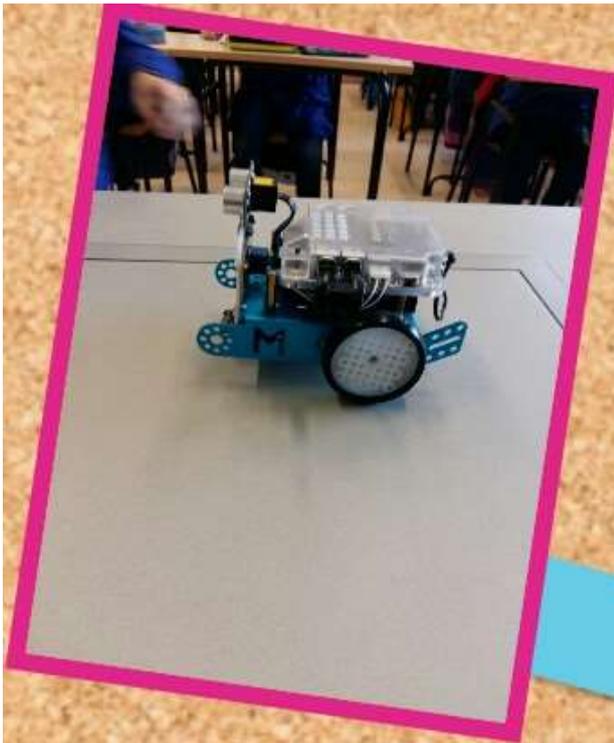
Video conferenza con i nostri
Partner Smart di Ateneo:
promozionale di Caltanissetta, il nostro robot.





20180125_163932 (1).mp4





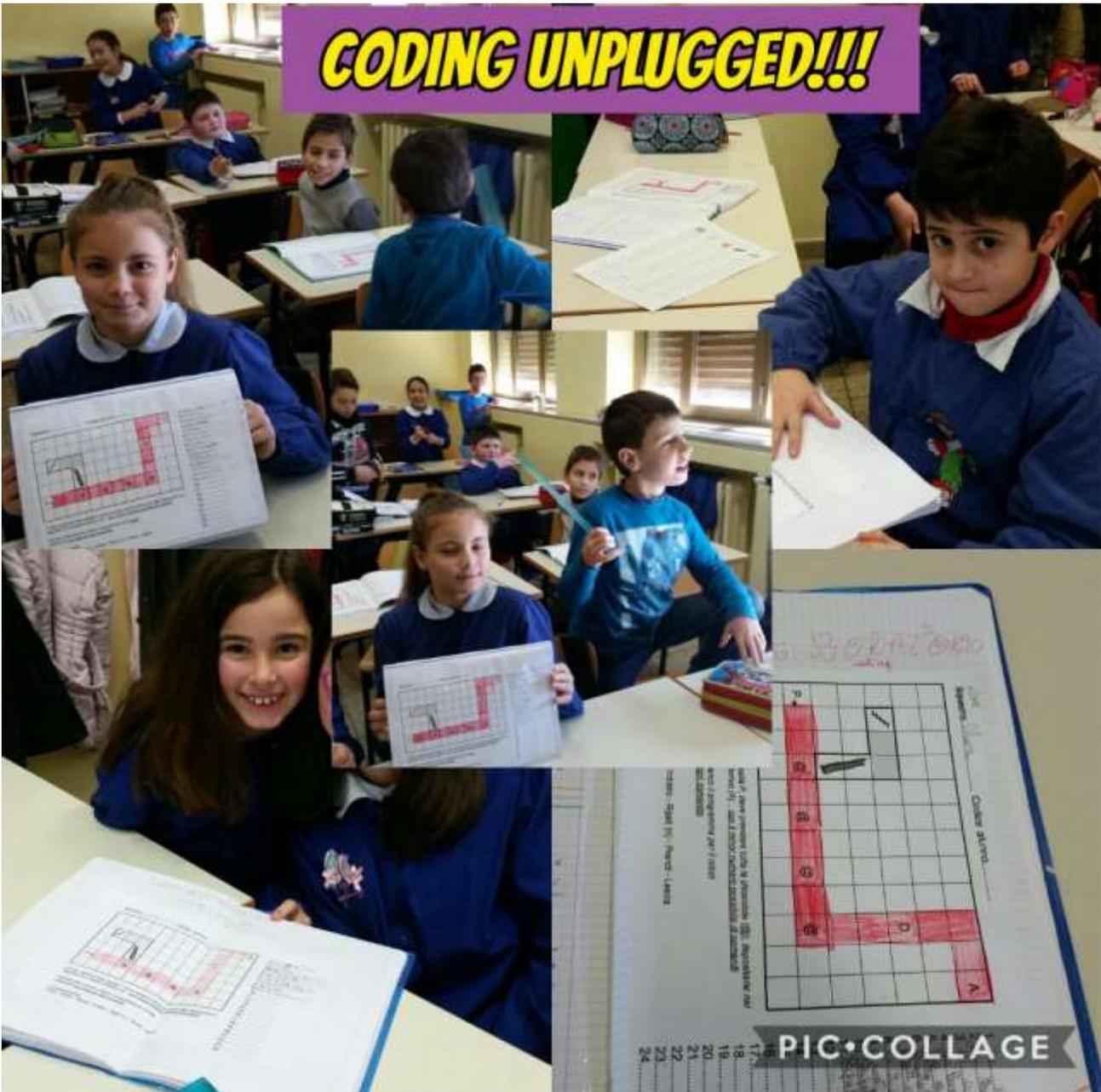
**COSTRUIAMO MBOT E LO PROGRAMMINO
TRAMITE BLUETOOTH**



**PROGRAMMIAMO
IL NOSTRO ROBOT CODY**

PIC•COLLAGE

CODING UNPLUGGED!!!



s h o o p i n g



Lithuanian friends



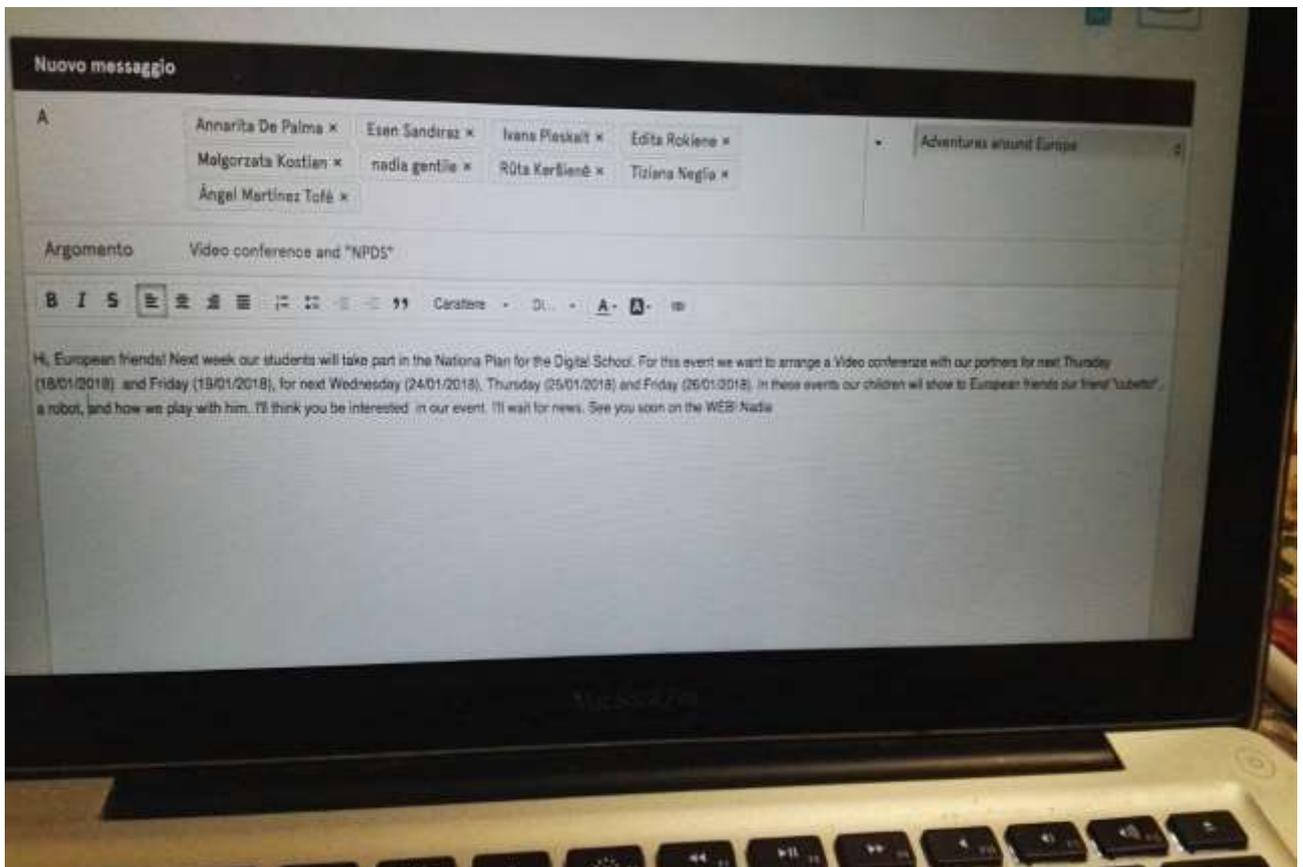
introducing ourselves



4th class



our conversation







Laboratorio di grafica 3D

Sabato 20 gennaio, nella sede in Viale Dante, per la giornata dell'Open Day, ho proposto la replica del laboratorio di grafica digitale 3D con gli alunni delle classi 5C e 5D della primaria, che si svolgerà per gruppi di 12 ragazzi circa, con i genitori, dalle 9 alle 13.

Gli stessi alunni rifaranno con i genitori le attività già svolte nelle 5 ore di laboratorio del progetto Continuità: costruzione con il software **SketchUp** di una poltrona, del cubo di Rubik e di un tavolo con sedie su tappeto. Saranno presenti anche sei alunni della secondaria, che già hanno svolto funzione di tutor durante il laboratorio della continuità.



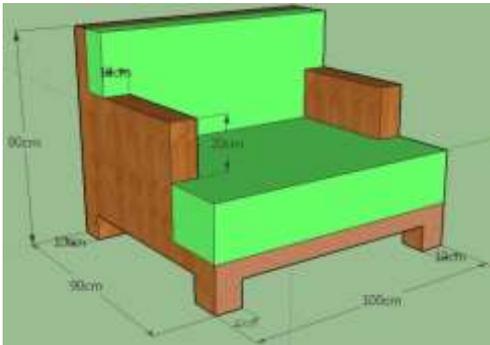
Scaricare il software **SketchUp Make** (versione free) al link:
<https://www.sketchup.com/it/download/all#it>



Per iniziare ad imparare **SketchUp** andare al link:

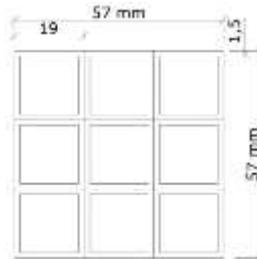
https://it.padlet.com/addolorata_ricco1/tg3v9w1dc4wa

Esercizio n° 1 - Poltrona



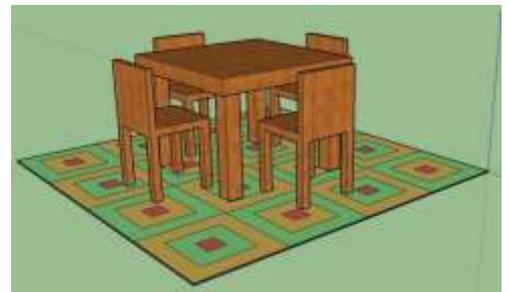
Esercizio n° 2 - Cubo di Rubik

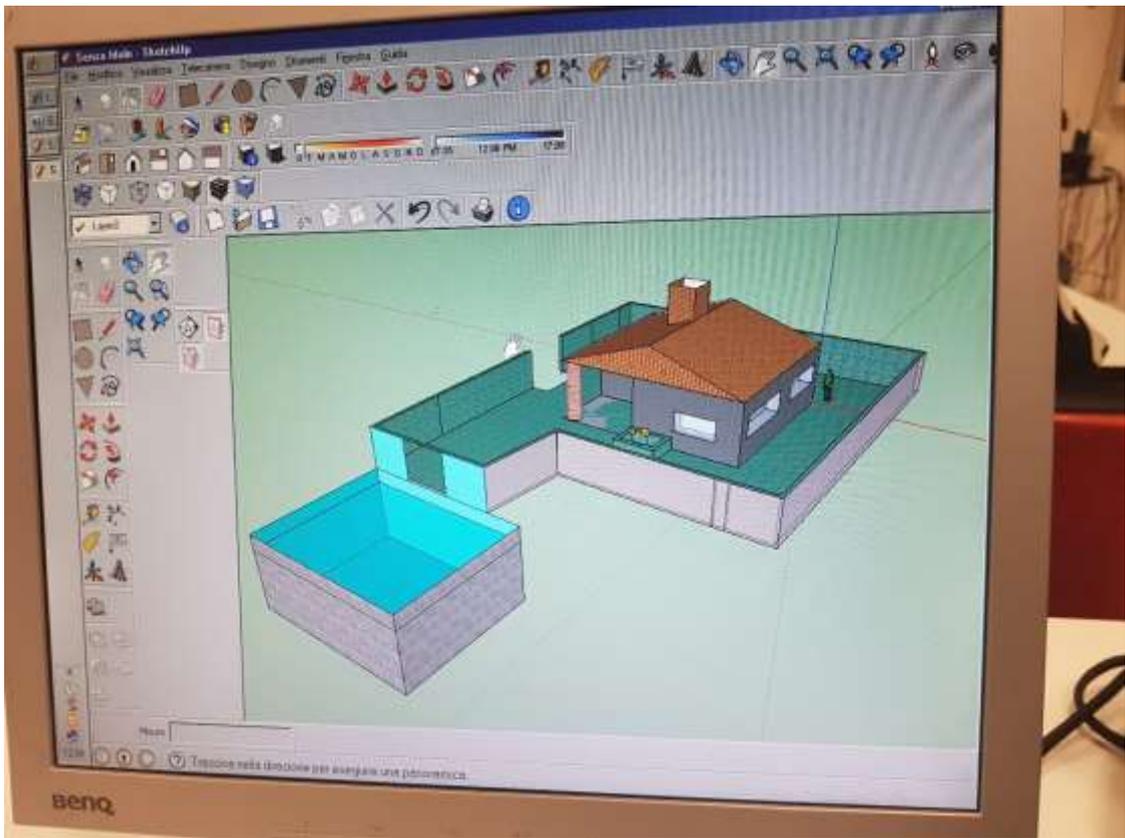
https://it.padlet.com/addolorata_ricco1/h4akuwv47xxe



Esercizio n° 3 - TAVOLO CON SEDIE SU TAPPETO

Costruzione del gruppo tavolo (H=76 cm, piano 100x100x10 cm, gambe 10x10 a 5 cm dal bordo) con 4 sedie (seduta 40x40 cm, H seduta=45 cm, H spalliera 85 cm da terra, gambe 5x5 cm) su tappeto (180x180 cm)







Istituto Comprensivo MANZONI-RADICE LUCERA

Festa del PNSD – gennaio 2018

Laboratorio di CodyMaze

<http://codemooc.org/codymaze/>

- **CodyMaze** – *L'ora di coding da piazza* - con l'uso del cellulare e l'utilizzo delle app **QRcode reader** e **Telegram**.

È stato presentato per la prima volta durante l'edizione 2017 di **Urbino Summer Code Fest**, il 24 agosto 2017, nel cortile del Collegio Raffaello a Urbino. Nella prima installazione i QRcode erano posti su scatole quadrate per essere più visibili. La seconda sperimentazione è stata effettuata a Napoli, in Piazza del Plebiscito, il 21 settembre 2017, con i QRcode appoggiati su lattine di pomodoro.



- **CodyMaze è un labirinto virtuale nel mondo reale.** Ci si muove su una scacchiera 5 x 5 le cui caselle contengono dei QRcode. Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un bot **Telegram** chiamato **@codymazebot**.
- **Il giocatore si muove fisicamente** sulla scacchiera seguendo, come un robot vivente, le istruzioni del bot e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione, offrendo un'esperienza equivalente al **labirinto classico** dell'*hour of code*, ma diversa di volta in volta e giocata fisicamente. Al termine del gioco il bot Telegram rilascia un **attestato** nominale di completamento di **un'ora di coding**, che riporta l'elenco dei costrutti di programmazione sperimentati durante il gioco.
- Il giocatore si muove sulla scacchiera come il **Roby**, robotino virtuale di "code.org"



Roby = esecutore ideale che non ha arbitrio

Si richiede una convenzione e quindi il linguaggio deve essere rigoroso, completo, non ambiguo.

CODING Significa programmare attraverso un codice

PENSIERO COMPUTAZIONALE

Per caratterizzare sinteticamente il rilevante contributo culturale apportato dall'Informatica alla comprensione della società contemporanea, la scienziata informatica **Jeannette Wing** nel 2006 introdusse l'espressione "**pensiero computazionale**".

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi.

Attuare il pensiero computazionale significa:

seguire delle procedure e quindi dare delle informazioni in codice affinché un esecutore (un'altra persona o una macchina) possa eseguirle per risolvere un problema o per fare qualcosa.

<http://programmaitfuturo.it/progetto/cose-il-pensiero-computazionale>

Sintassi di Cody Maze

Istruzioni elementari. Il bot usa le 3 istruzioni elementari di CodyRoby, rappresentate dalle rispettive iniziali in caratteri minuscoli:

- **a** = vai avanti, da eseguire spostandosi da un QRcode a quello successivo lungo la direzione di marcia
- **s** = girati a sinistra, da eseguire ruotando di 90 gradi in senso antiorario senza cambiare casella
- **d** = girati a destra, da eseguire ruotando di 90 gradi in senso orario senza cambiare casella

Ripetizioni. Il bot chiede di ripetere più volte un'istruzione o una sequenza di istruzioni indicando il numero di ripetizioni seguito dal codice da ripetere racchiuso tra parentesi graffe:

- **n{codice}** = codice ripetuto n volte
- **3{a}** = aaa
- **2{as}** = asas
- **s2{a}** = saa

Costrutti nidificati. Le ripetizioni, come i restanti costrutti descritti nel seguito, possono anche essere nidificati. In altre parole, il codice da ripetere può contenere ripetizioni o altri costrutti, come in questi esempi:

- **2{2{a}}** = 2{aa} = aaaa
- **3{2{a}s}** = 3{aas} = aasaasaas

Condizioni. Per esprimere le condizioni a cui è subordinata l'esecuzione di determinate istruzioni, il bot utilizza il "se", racchiudendo la condizione tra parentesi tonde e le istruzioni da eseguire in modo condizionato tra parentesi graffe:

- **se(condizione){codice}** = esegui il codice solo se si verifica la condizione
- **se(condizione){codice1}altrimenti{codice2}** = esegui codice1 se si verifica la condizione, altrimenti esegui codice2

Le condizioni utilizzate dal bot sono le seguenti:

- **strada davanti** o **c'è strada** = verificata se nella direzione di marcia c'è almeno una casella su cui spostarsi
- **strada a dx** = verificata se rispetto alla posizione e alla direzione di marcia del giocatore c'è almeno una casella a destra
- **strada a sx** = verificata se rispetto alla posizione e alla direzione di marcia del giocatore c'è almeno una casella a sinistra
- **stella** = verificata se nella casella in cui si trova il giocatore, attorno al QRCode, ci sono delle stelle
- **non stella** = verificata se nella casella in cui trova il giocatore, attorno al QRCode, non ci sono delle stelle

Ripetizioni condizionate. Il bot usa il termine "finché" per indicare che una o più istruzioni vanno ripetute finché perdura una condizione. La condizione è espressa tra parentesi tonde, il codice da eseguire tra parentesi graffe:

- **finché(condizione){codice}** = esegui il codice finché è verificata la condizione.

Attenzione: nelle ripetizioni e nelle ripetizioni condizionate occorre eseguire tutto il codice interno ad ogni ripetizione, poi occorre verificare nuovamente la condizione di ripetizione (condizione esplicita o numero di ripetizioni) per decidere se eseguirlo di nuovo.

/start (invio) : per incominciare

/reset (invio) : per ricominciare

ESEMPI

- Sto su **e4** e guardo verso Sud, il bot mi invia la seguente indicazione:

4{se(strada davanti){a} altrimenti{se(strada a sx){s}altrimenti{d}}}

- Sto su a1 e guardo verso nord:

finché(non stella) {se(strada davanti){a} altrimenti{se(strada a sx){s} altrimenti{d}}}





CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Daniela varanelli

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 17/10/2017, ha l'identificativo 652B9045-A618-4680-B7B7-6BDE0A7E701D

Steve Byler



CodyMaze certificate



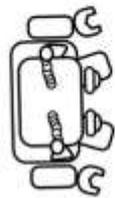
Questo certificato attesta che

Flora Olivieri

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 17/10/2017, ha l'identificativo E62BABE8-7B1D-424C-9525-31685BE9F80F

Steve Byler



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Annarita Guerrieri

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 17/10/2017, ha l'identificativo 9E0239A5-C6ED-421E-9485-282549468A7B

Steve Byler



CodyMaze

certificate

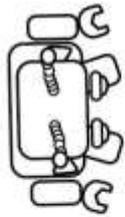


Questo certificato attesta che

Maria Assunta Lombardi

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 5717440B-26DE-4BE1-A90C-C3E9FC84FAF3



CodyMaze

certificate

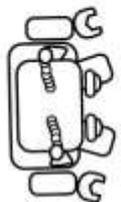


Questo certificato attesta che

Finelli Rossella

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 40D74E27-B387-4E1B-A18C-34056ABA44DD



CodyMaze

certificate

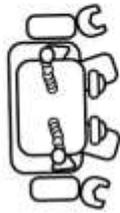


Questo certificato attesta che

Palumbo Rosaria /Facciorusso Mattia Rosaria

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo CA77C975-3651-43DF-BA5F-079BE7CDB3ED



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Giuseppina Di Virgilio

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 3C8502EC-8ED1-491D-84EF-CBF97C2FB48C



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Lorenza Gramegna e Lucia Gramegna

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 96DAC4B0-CE7E-43DB-AB56-0B7E773D7CC7



CodyMaze certificate

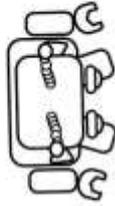


Questo certificato attesta che

Tusino Rosa/ Cignarella Filomena

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo C5DBEB0F-C827-4FCE-BD0F-4CB3364AFB99



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Annunziata Santagata

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo EA9C7B27-C6A2-482C-ABFA-E0AEC2CF3AD5

Steve Byler



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Fusco Emanuela

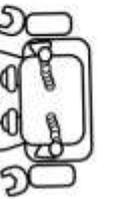
ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 2C8B8E33-77BA-4558-8B48-696AB795C049

Steve Byler



CodyMaze certificate



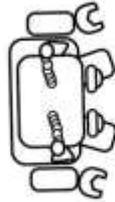
Questo certificato attesta che

Di Nardo Petrilli

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 3DCB80A3-0FAB-4586-A705-28080A867F7F

Steve Byler



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Valentina Sciascia

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 100262DD-A682-46DB-A56B-09D663FCDD65

Steve Byrle



CodyMaze certificate



Questo certificato attesta che

Teresa d antini

ha concluso con successo l'attività dell'ora di coding con CodyMaze sperimentando le istruzioni elementari, le istruzioni in sequenza, le condizioni, le ripetizioni e le ripetizioni condizionate.

Questo certificato, rilasciato in data 25/01/2018, ha l'identificativo 7D376017-0920-4762-A050-03DDCC2BF6DA

Steve Byrle

L'Istituto Comprensivo Manzoni- Radice era presente all'iniziativa "Futura" la tre giorni per fare il punto sul PNSD.

All'evento in scena a Bologna dal 18 al 20 gennaio hanno partecipato le docenti Tiziana Neglia, Annarita De Palma - scuola Primaria e Dora Ricco – scuola secondaria di 1^ grado.

Le docenti sono componenti del team per l'innovazione digitale.



Gruppi facebook con i quali le docenti del team digitale interagiscono continuamente :

Gruppo Animatori Digitali: una piazza virtuale per condividere notizie, esperienze e strategie.

Gruppo Coding in your Classroom, now!: per confrontarsi, condividere e informarsi sulle esperienze e le attività di coding.

Gruppo Coding e Dintorni: per interagire sulle attività di coding in classe.

Gruppo Scuola e tecnologia: una community sulla classe 4.0 e non solo.