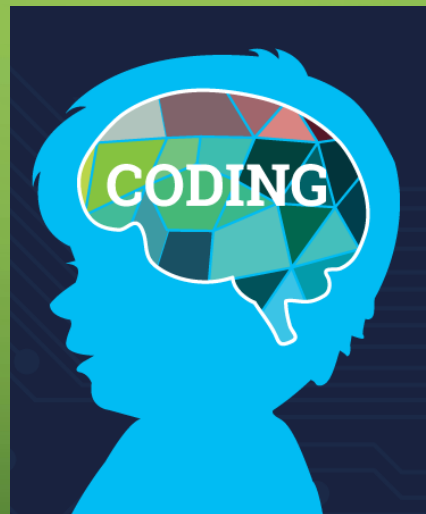


SCUOLA PRIMARIA «A. FERRETTO» – BARBARANO VIC.NO

TUTTI PAZZI PER IL **CODING!**



PROGRAMMAZIONE INFORMATICA...A PORTATA DI BAMBINO!

COS'È IL **CODING**?



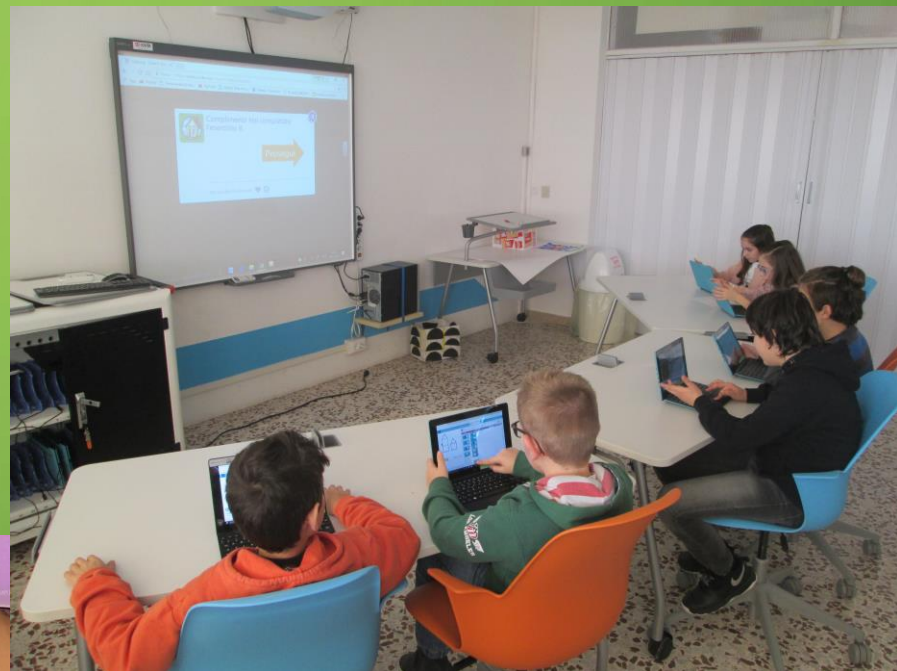
Il **CODING** si può considerare una nuova lingua che permette di “dialogare” con il computer per assegnargli dei compiti e dei comandi in modo semplice.

A CHE COSA SERVE?

Giocando a programmare si impara ad usare la logica, a risolvere problemi e a sviluppare il “pensiero computazionale”, un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente un pezzetto alla volta, così da risolvere il problema generale.

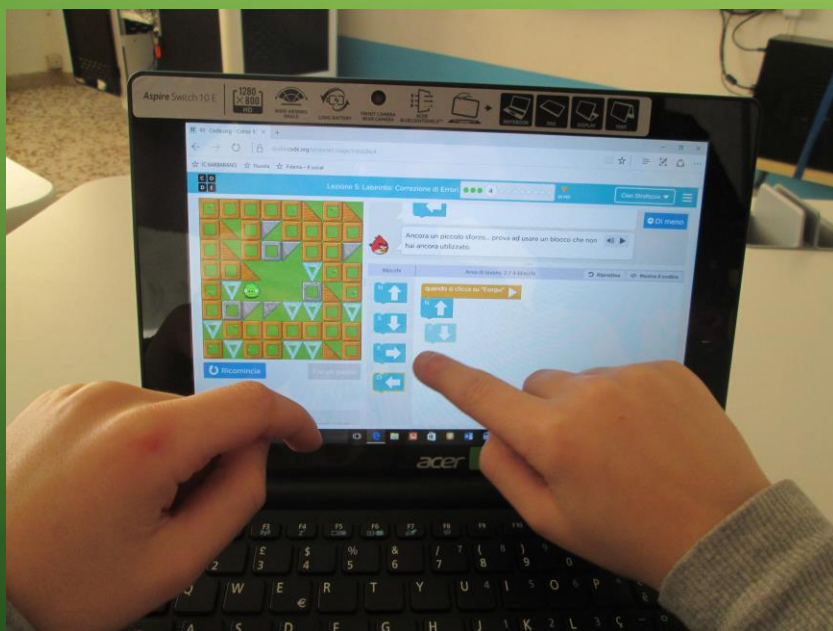


Con il coding anche i bambini potranno risolvere problemi “da grandi” e diventare soggetti attivi della tecnologia, creando un piccolo videogioco o delle storie in pochissimo tempo.



COME FUNZIONA?

Con il computer o con il tablet si possono fare giochi ed esercizi interattivi per far svolgere ai personaggi sullo schermo le azioni utili al raggiungimento di un obiettivo. Basterà spostare blocchi, mattoncini o oggetti grafici sul monitor, creando una sequenza che permetta al personaggio di completare il livello.



CODE.ORG : LA NOSTRA PIATTAFORMA!

La piattaforma che utilizziamo a scuola è code.org, dove con giochi e video si impara a vincere le sfide e a risolvere i problemi: basta leggere le istruzioni, osservare con attenzione i tranelli e ragionare sulla migliore soluzione per portare, volta per volta, il personaggio alla fine dei labirinti.



FACCIAMO PRATICA SUL QUADERNO: **PIXEL ART**!

Alcune classi, prima di mettersi alla prova con pc e tablet, hanno sperimentato la **PIXEL ART**, ovvero la rappresentazione digitale delle immagini, attraverso semplici attività:

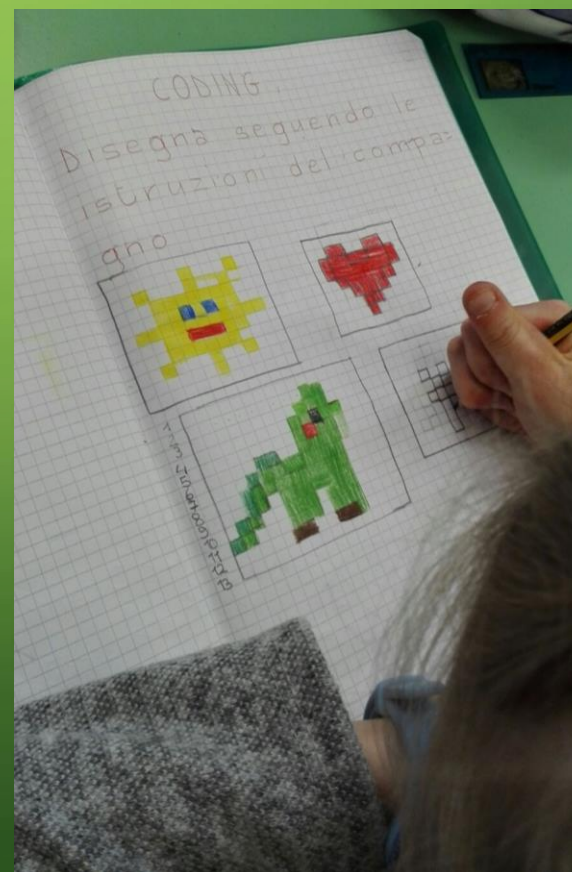


→ Colorare seguendo istruzioni con le coordinate.



→ Dare istruzioni ad un compagno.

Inventare disegni utilizzando la tecnica della Pixel Art.



Nell'ora di **CODING**, poi, gli alunni, guidati da un'insegnante, accedono alla piattaforma digitando il codice della classe, selezionando il proprio nome e la propria password (un simbolo o una parola segreta).



Ciascun alunno procede autonomamente, secondo il proprio ritmo di lavoro, seguendo le istruzioni fornite dal personaggio guida sullo schermo. Più si va avanti, più i livelli diventano difficili!



PERCHÉ IL CODING?

Così come la storia, l'inglese e l'italiano, secondo alcuni il **CODING** è una materia fondamentale per le nuove generazioni di studenti. Anche per questo in Italia il Ministero dell'Istruzione (Miur) ha cominciato dal 2014, con il progetto "Programma il Futuro", a sperimentare nelle scuole l'introduzione di lezioni di programmazione informatica.



L'idea è quella di arrivare a sempre più studenti, per introdurli nel mondo di questo linguaggio.

Alle scuole sono stati dati gli strumenti per fornire agli studenti i concetti base dell'informatica, attraverso il gioco e le attività di gruppo.

