

CodeWeek.

ISTITUTO COMPRENSIVO "CETRARO"

SCUOLA DELL'INFANZIA

Plessi: "Centro", "S.Barbara", "S.Giacomo"

Istituto Comprensivo "Cetraro"
partecipa alla

EU CodeWeek 2019
dal 5 al 20 Ottobre



[Europe Code Week](#) è una campagna di sensibilizzazione e alfabetizzazione lanciata nel 2013 per favorire la diffusione del pensiero computazionale attraverso il coding. Dal 5 al 20 Ottobre 2019 l'Istituto Comprensivo Cetraro (CS) parteciperà alla settimana europea della programmazione con diverse attività svolte da bambini e insegnanti di alcuni plessi di scuola dell'infanzia.

Alla scuola dell'infanzia, i bambini sperimentano il coding in primis attraverso il proprio corpo e, successivamente, mediante l'uso di robot. Ogni volta che forniscono ai propri compagni o ad un robottino, le istruzioni sulla strada da percorrere per raggiungere una meta, stanno usando il proprio pensiero computazionale.

Fare coding alla scuola dell'infanzia non significa insegnare ad utilizzare il pc o altri strumenti tecnologici, ma dare l'opportunità, anche ai più piccoli, di stimolare il pensiero creativo e la curiosità attraverso attività proposte in forma ludica che coinvolgono la motricità.

I bambini avranno l'opportunità di consolidare i concetti di lateralità, di orientamento spaziale e di iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi.

Inoltre, la partecipazione alla EU CodeWeek 2019 si pone l'obiettivo di stimolare curiosità, attenzione e pensiero creativo e di favorire la partecipazione attiva e collaborativa alle varie attività proposte.

Di seguito i links ad alcuni degli eventi registrati ed approvati sulla [mappa europea](#), **Codice Code Week 4 all cw19-VbvNW**:

1. [Associa il colore con CodyFeet](#)
2. [Coding... in fondo al mar 1° PERCORSO](#)

3. [CodyColor unplugged e la raccolta differenziata](#)
4. [A scuola di creatività](#)
5. [Peter Pan e Trilly come Cody e Roby](#)
6. [Geronimo Stilton a caccia di biscottini al formaggio](#)
7. [Coding...in fondo al mar 2° PERCORSO](#)
8. [Caccia al tesoro con Alì Babà e i 40 ladroni, seguendo le istruzioni IF/THEN/ELSE](#)
9. [Ruby e le gemme preziose](#)
10. [DOC Robottino Parlante](#)
11. [Giochiamo con Scratch Junior](#)
12. [Pesciolino nero in coding](#)
13. [Pesciolino nero](#)
14. [Realizzare una collana con pezzetti di cannucce](#)
15. [Pinocchio in giro per la scuola](#)
16. [Alla ricerca di GEPETTO](#)