



**Ministero dell'Istruzione**  
**Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria**  
**Direzione Generale**

Via Lungomare 259 - 88100 CATANZARO - Tel. 0961734411 - Codice Ipa: m\_pi

Ai Dirigenti Scolastici  
delle istituzioni scolastiche statali della Calabria  
**LORO SEDI**

Ai Dirigenti Scolastici  
delle Istituzioni scolastiche sedi di servizio  
dei docenti EFT in posizione di semiesonero  
**LORO SEDI**

Agli Animatori digitali e ai docenti del Team dell'innovazione  
per il tramite del Dirigente Scolastico dell'Istituzione di servizio  
**LORO SEDI**

All'Equipe Formativa Territoriale Calabria  
Ai Dirigenti degli Uffici di Ambito Territoriale  
USR per la Calabria  
**LORO SEDI**

Al Sito WEB – USR Calabria  
**SEDE**

**OGGETTO: Iniziative didattiche Équipe Formativa Territoriale Calabria – Codeweek 2022**

Si informano le SS.LL. che dall'8 al 23 ottobre 2022 si svolgerà la decima edizione di **Europe CodeWeek 2022**, la campagna di sensibilizzazione e alfabetizzazione volta a favorire la diffusione del pensiero computazionale attraverso il *coding*.

L'Ufficio Scolastico Regionale e l'Équipe Formativa Territoriale della Calabria hanno programmato una serie di webinar tematici e laboratori dimostrativi gratuiti, destinati al personale docente, da svolgere in presenza e/o online, con il supporto dei componenti dell'Équipe.

Alle iniziative, presentate agli animatori digitali il 3 ottobre 2022 e riportate nel documento allegato alla presente, è possibile iscriversi attraverso il modulo disponibile sul sito <https://www.istruzione.calabria.it/EFT/>.

Il modulo resterà aperto fino alle **ore 11.00 di martedì 11 ottobre 2022**. Al termine delle iscrizioni, i docenti regolarmente iscritti riceveranno all'indirizzo e-mail indicato in fase di iscrizione, una comunicazione con tutte le indicazioni utili per la partecipazione.

TITOLO	FORMATORE/I	BREVE DESCRIZIONE	LIVELLO DI INGRESSO <sup>1</sup>	DOCENTI DESTINATARI
INTRODUZIONE AL CODING	Roberto Sestito	Strumenti e concetti base per iniziare la programmazione visuale a blocchi	A1/A2	Sec. 1° grado
STORYTELLING CON IL CODING	Roberto Sestito	Animiamo personaggi per trasmettere emozioni usando il coding	B1/B2	Sec. 1° grado

<sup>1</sup> Le competenze fanno riferimento alle sei aree del DigCompEdu. Livelli di padronanza di competenza nel DigCompEdu: Livello Base (Novizio A1 - Esploratore A2); Livello Intermedio (Sperimentatore B1 - Esperto B2); Livello avanzato (Leader C1 - Pioniere C2).

Pec: [drcal@postacert.istruzione.it](mailto:drcal@postacert.istruzione.it); e-mail: [direzione-calabria@istruzione.it](mailto:direzione-calabria@istruzione.it) C.F.: 97036700793  
Codice per la fatturazione elettronica: D9YGU9 per la contabilità generale, PLIB87 per quella ordinaria  
Sito internet: [www.istruzione.calabria.it](http://www.istruzione.calabria.it)

<b>CODING E FLOW CHART</b>	Onorato Passarelli	introduzione alla programmazione classica con i diagrammi di flusso	A2	Sec. 1° e 2° grado
<b>CODING E GAMING</b>	Onorato Passarelli	Creazione di videogiochi con Kodu Game Lab	A2	Primaria e Sec. 1° grado
<b>CODING E GEOMETRIA CON CODE.ORG</b>	Antonio Scaramuzzino	Il coding su piattaforma code.org con la creazione di progetti di geometria	A2/B1	Primaria e Sec. 1° grado
<b>CODING CON MINECRAFT</b>	Antonio Scaramuzzino	Coding su piattaforma Minecraft Education Edition con la creazione di edifici.	B1/B2	Primaria e Sec. 1° grado
<b>CODING E ROBOTICA</b>	Antonio Scaramuzzino	Facciamo coding muovendo i robot, su percorsi e labirinti.	B1/B2	Ogni ordine e grado
<b>CODING E MICROELETTRONICA</b>	Antonio Scaramuzzino	Facciamo coding utilizzando la scheda Micro:bit con la creazione di circuiti e artefatti.	B1/B2	Primaria, Sec. 1° e 2° grado
<b>CODING</b>	Fortunato De Luca	A tutto Scratch	A2/B1	Sec. 1° grado
<b>CODING, ESCAPE E METAVERSO</b>	Alfredo Pudano	Dal Coding al VR: Escape room nella didattica	A1/A2	Ogni ordine e grado
<b>SFIDA CODING4LL - IL CODING E' PER TUTTI ...COME LA SCUOLA!</b>	Ippolita Gallo, Luigi Pirillo	Proposta di varie attività per attuare e praticare il metodo del coding unplugged e plugged. Creazione di giochi educativi e quiz con Scratch	A1/A2	Ogni ordine e grado e CPIA
<b>IMAGE EDITING NELLA DIDATTICA 4.0</b>	Lorenzo Pio Massimo Martino	Un laboratorio interattivo per una grafica computerizzata rispondente alle tematiche scolastiche del prossimo futuro	A1/A2	Ogni ordine e grado e CPIA
<b>IL VIDEO COMPOSITING COME MEZZO ESPRESSIVO EDUCANTE</b>	Lorenzo Pio Massimo Martino	Un Laboratorio interattivo per la progettazione e realizzazione di cortometraggi educativi	A1/A2	Ogni ordine e grado e CPIA

Sempre nell'ambito delle iniziative di **Europe CodeWeek 2022**, è data possibilità a tutte le istituzioni scolastiche di aderire, grazie alla rete "*Coding in Equipe*" dell'**Équipe Formativa Territoriale della Calabria**, alla campagna "*Code Week 4 All*".

Al fine di ottenere il certificato di eccellenza, le istituzioni scolastiche, anche utilizzando le proposte didattiche disponibili sui siti <https://codeweek.eu/> e <https://www.codeweek.it/> dovranno realizzare eventi/attività da inserire nella piattaforma <https://codeweek.eu/events>, avendo cura di indicare il codice **cw22-nOH6z** nell'apposito campo.

Considerata l'importanza dell'iniziativa, si invitano le SS.LL. a darne massima diffusione a tutto il personale docente.

Il Direttore Generale  
*Antonella Iunti*

Dirigente Tecnico - Dott.ssa Loredana Giannicola  
Coordinatore Equipe Formativa Territoriale - Prof. Gaetano Corigliano

[loredana.giannicola@istruzione.it](mailto:loredana.giannicola@istruzione.it)  
[gaetano.corigliano@posta.istruzione.it](mailto:gaetano.corigliano@posta.istruzione.it)