



Istituto Comprensivo Giovanni XXIII – Pascoli
Margherita di Savoia (BT)

Circ. n. 54

Margherita di Savoia, 29/11/2019
Ai Docenti
I.C. "Papa Giovanni XXIII- Pascoli"
Al Sito Web



Oggetto: L'ora del codice.

L'ora del codice, la modalità base di avviamento al pensiero computazionale, consiste nello svolgimento di un'ora di attività, nella settimana dal 9 al 15 dicembre, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo.

Per partecipare il docente si iscriverà al sito <http://programmaitfuturo.it>, indicando il proprio indirizzo di posta elettronica istituzionale. I docenti già iscritti non dovranno iscriversi nuovamente, ma potranno accedere usando le stesse credenziali e comunicheranno alla F.S. la partecipazione della propria classe.

È possibile svolgere una lezione *tradizionale*, denominata pensiero computazionale, oppure accedendo alla sezione Percorsi, una qualunque di queste lezioni *tecnologiche*:

1. **Ballando col codice**, con la creazione di un ballo in condivisione – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte fruibile in due versioni:
 - o Ballando col codice, esercitazione base dell'Ora del Codice;
 - o Continua a ballare, creazione di coreografie più complesse;
2. **Minecraft: viaggio acquatico**, esplorazione e costruzione di mondi sottomarini con la programmazione – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
3. **Minecraft: il viaggio dell'eroe**, programmazione di un agente che esplora il mondo di Minecraft – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
4. **Introduzione a Sviluppo App**, 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;
5. **Oceania**, con l'ambientazione del film *Oceania* della Disney – è disponibile una pagina introduttiva che descrive le attività svolte;
6. **Programma il tuo Minecraft**, programma il comportamento delle creature di Minecraft per creare una versione del gioco – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;



Istituto Comprensivo Giovanni XXIII – Pascoli
Margherita di Savoia (BT)

7. **Programma il tuo sport**, 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 sul basket;
 - Combina diversi sport, per creare un gioco interattivo mischiando diverse discipline sportive;
8. **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;
9. **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;
10. **Il Labirinto**, con i personaggi dei giochi "Angry Birds", "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";
11. **Frozen**, con Anna ed Elsa del film "Frozen" – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
12. **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;
13. **Flappy Bird**, per costruire una nuova versione del gioco – è disponibile una pagina introduttiva con video tutoriale che descrive le attività svolte;
14. **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";
15. **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

Come guida alla selezione della migliore versione dell'Ora del Codice, si suggerisce quanto segue, in funzione del livello della classe e assumendo che gli studenti non abbiano precedenti esperienze di programmazione:

- **Prima e seconda primaria:**
 - svolgere nel Corso 1 la lezione 4 e la lezione 5, se c'è tempo la lezione 13;
- **Terza primaria:**
 - Il Labirinto,
 - Oceania,
 - Un'avventura con Minecraft,



Istituto Comprensivo Giovanni XXIII – Pascoli
Margherita di Savoia (BT)

- oppure svolgere nel Corso 2 la lezione 3 e la lezione 8, se c'è tempo la lezione 13;
- *Quarta e quinta primaria:*
 - Frozen,
 - Laboratorio,
 - Flappy,
 - Minecraft: viaggio acquatico,
 - oppure svolgere nel Corso 2 la lezione 3, la lezione 8 e la lezione 11;
- *Secondaria di I grado:*
 - 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),
 - oppure svolgere nel Corso 3 la lezione 3, la lezione 7 e la lezione 8.

Il Dirigente Scolastico
Valentino Di Stolfo



Valentino Di Stolfo

