



55° Distretto Scolastico  
**ISTITUTO COMPRENSIVO LANZARA**  
Via Calvanese n.22 Castel San Giorgio-Lanzara

Sito Web: [www.ic.lanzara.gov.it](http://www.ic.lanzara.gov.it)  
e-mail: [saic84600r@istruzione.it](mailto:saic84600r@istruzione.it)  
Casella Pec: [saic84600r@pec.istruzione.it](mailto:saic84600r@pec.istruzione.it)  
Tel. e Fax: 081 - 5162111 CF 80028610659

Prot. n.

Lanzara,

Ai docenti dell'Istituto  
Al sito web  
Agli Atti

**Oggetto:** Il pensiero computazionale a scuola – progetto “Programma il futuro”. Partecipazione alla Settimana Internazionale dell’Ora del Codice (4-10 dicembre 2017).

La Commissione Europea ha lanciato a partire dal 2013 la settimana del codice (*Europe Code Week*), per favorire l’organizzazione di eventi e di opportunità di apprendimento informali e intuitive che avvicinino giovani e giovanissimi alla programmazione, al pensiero computazionale e al problem solving. Quest’anno la settimana del codice si svolgerà dal **4 al 10 dicembre 2017**.

Tale evento si concretizza con la partecipazione a “L’ora del codice” da parte delle classi che volontariamente decideranno di sperimentare le attività di base previste dal progetto sul sito <https://code.org> (vedi di seguito le indicazioni operative). Sono stati resi disponibili una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili e lezioni interattive e non, che ogni classe può utilizzare compatibilmente con le proprie esigenze e la propria organizzazione didattica.

L’Ora del Codice (*Hour of code*) è la modalità base di avviamento al pensiero computazionale consistente in un’ora di attività online, da svolgere dal 4 al 10 dicembre 2017, cui si possono far seguire percorsi più approfonditi da completare nel corso dell’anno scolastico. Le attività hanno la struttura di un semplice videogioco a livelli. Per superare un livello il giocatore deve dare al protagonista del gioco le istruzioni necessarie a raggiungere lo scopo. Dopo 20 livelli, si ottiene un attestato di completamento dell’Ora del Codice. Al termine l’insegnante può stampare e consegnare agli studenti attestati personalizzati di partecipazione all’evento. Per maggior informazioni visitare il sito: <https://www.programmailfuturo.it/come/ora-del-codice>.

I docenti che decidono di aderire con le proprie classi sono pregati di comunicarlo all’animatore digitale e di documentare l’esperienza da pubblicare sulla pagina dedicata del sito della scuola.

Si ringrazia per l’attenzione. Buona sperimentazione!

L’animatore digitale  
Ins. Marisa Gioiello

Il Dirigente Scolastico  
f.to Prof.ssa Silvana Amoruso

## Indicazioni operative per i docenti

I docenti che intendono aderire all'iniziativa devono registrarsi entro l'11 dicembre 2017, gratuitamente, su <https://code.org>.

Una volta fatto l'accesso al sito, cliccare sul pulsante Gestione delle classi e degli studenti e creare una nuova classe (Nuova classe).

La creazione di una classe consiste nell'assegnarle un nome, a libera scelta dell'insegnante, e nel definire il "tipo di accesso" che verrà usato per il riconoscimento degli studenti. Inoltre, può essere assegnato il livello della classe e nel corso selezionare l'ora del codice. Pur essendo un'informazione opzionale, si consiglia sempre di scegliere il corso, in modo da poter facilitare l'accesso degli studenti. Salvando queste informazioni (che possono comunque essere tutte successivamente cambiate) la classe viene identificata da un codice-classe di 6 caratteri.

Si consiglia di effettuare il tipo di accesso con la parola (word nella versione inglese), che consente agli studenti di farsi riconoscere inserendo una coppia di parole.

Per quanto riguarda il livello da inserire, quelli da 9 a 12 corrispondono alle le classi della scuola secondaria di secondo grado. Dal momento che negli USA il percorso della scuola secondaria di secondo grado dura un anno di meno, si usa 12 anche per l'ultimo anno. Il livello "other" può essere usato per classi con studenti di livelli differenti.

Per svolgere l'Ora del Codice è possibile scegliere i seguenti percorsi, in funzione del livello della classe e assumendo che gli studenti non abbiano precedenti esperienze di programmazione:

- *Prima e seconda elementare* :
  - svolgere nel Corso 1 la [lezione 4](#) e la [lezione 5](#), se c'è tempo la [lezione 13](#);
- *Terza elementare* :
  - [Il Labirinto](#),
  - [Oceania](#),
  - [Un'avventura con Minecraft](#),
  - oppure svolgere nel Corso 2 la [lezione 3](#) e la [lezione 8](#), se c'è tempo la [lezione 13](#);
- *Quarta e quinta elementare* :
  - [Frozen](#),
  - [Laboratorio](#),
  - [Flappy](#),
  - oppure svolgere nel Corso 2 la [lezione 3](#), la [lezione 8](#) e la [lezione 11](#);
- *Scuola superiore di I grado*:
  - [Programma il tuo sport](#),
  - [Guerre Stellari](#),
  - [Disney Infinity](#),
  - [Programma il tuo Minecraft](#),
  - oppure svolgere nel Corso 3 la [lezione 3](#), la [lezione 7](#) e la [lezione 8](#);

Una volta creata la classe si deve:

1. cliccare sul nome della classe per attribuirne uno,
2. cliccare su Gestisci gli studenti,
3. cliccare su Aggiungi più studenti e inserire nome, età e sesso; per poi attribuire una password.

È possibile stampare l'username e le password degli studenti dal cruscotto dell'insegnante cliccando su "informazioni del login" della classe di riferimento.