

Siracusa. Settimana europea del Coding, il comprensivo Costanzo avvicina gli studenti al problem solving

L'istituto comprensivo Costanzo protagonista dell'Europe Code Week, che dal 7 al 22 ottobre è stato promosso per favorire l'organizzazione di eventi, ludici e formativi, che avvicinino i più giovani al pensiero computazionale e al problem solving. La quinta edizione della settimana europea del coding ha visto, per la terza volta, gli studenti della scuola siracusana partecipare all'evento, in numero ancor maggiore rispetto al passato. Nelle passate edizioni, per due anni consecutivi, la Commissione Europea ha conferito al comprensivo Costanzo il Certificato di Eccellenza in Coding Literacy, per aver coinvolto più della metà dei propri alunni. Nel corso del Codeweek 2017, gli studenti dei tre ordini di scuola- Infanzia, Primaria e Secondaria di 1 grado-sono stati coinvolti nell'esecuzione di percorsi tradizionali e tecnologici su Code.org, nell'utilizzo di Scratch , di Bee-Bot , del Set Base di LEGO Education WeDo 2.0, di DOC Robottino Educativo Parlante. Tutto ciò ha permesso loro di avvicinarsi in modo creativo, intuitivo e divertente al Coding ed alla Robotica Educativa. Stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il coding, per realizzare idee e a trovare soluzioni generali e costruttive a problemi di ogni tipo è uno degli obiettivi della programmazione didattica del Costanzo. Per offrire l'opportunità di sperimentare il coding, ritenendolo utile sia per la crescita individuale che per la competitività e lo sviluppo, il Costanzo si avvale da alcuni anni, della collaborazione a titolo gratuito del "Team Codetime", quattro ingegneri informatici nelle persone di Andrea Cassarino, Vittorio Giordano, Francesco Lantieri e

Andrea Maddalena. Quest'anno è stato avviato , con il coinvolgimento del Dirigente Scolastico dott.ssa Roberta Guzzardi e dell'Animatore Digitale Eva Ruggiero, il progetto "Inter@ttivando l'apprendimento ", un Curriculum Verticale rivolto a una classe della scuola primaria ed a una della secondaria di 1 grado. Il percorso basato su metodologie e strumenti di una didattica innovativa, proseguirà nei successivi anni e seguirà gli alunni nel loro iter di studio. Tale iniziativa prevede l'utilizzo del Coding, del Pensiero Computazionale e della Robotica Educativa e intende stimolare l'interesse e la creatività degli alunni al fine di approfondire e perfezionare gli argomenti già trattati nell'ambito della normale attività didattica (geografia, matematica, storia, italiano, ecc..).