

Équipe
 Formativa
 Sicilia

Alla cortese attenzione del Dirigente Scolastico
all'Animatore Digitale
ai docenti del Team dell'Innovazione
a tutti i docenti

Oggetto: **CodeWeek 2022 - Invito a partecipare ai webinar dimostrativi dell'Équipe Formativa Territoriale della Sicilia**

Egregio Dirigente,

in occasione della CodeWeek 2022, l'Équipe Formativa Territoriale della Sicilia ha programmato, dall'8 al 24 del mese di ottobre, alcuni **incontri laboratoriali sul coding**, da fruire in modalità online liberamente con tutte le classi e i relativi docenti che volessero partecipare.

In data **05 ottobre** alle ore 16:00 si terrà un **webinar** di carattere esplicativo, introdotto dal Professore di Computer Systems dell'Università di Urbino **Alessandro Bogliolo**, ambasciatore CodeWeek Italia, nel quale saranno illustrate le modalità di registrazione delle scuole alla settimana europea della programmazione <https://codeweek.eu/> e le procedure di iscrizione ai **laboratori** condotti dall'EFTSicilia.

Per partecipare al webinar introduttivo occorre registrarsi al seguente link <https://bit.ly/codeweew2022>.

I laboratori si svolgeranno nelle ore e nei giorni indicati dal calendario di seguito riportato.

Per partecipare ai laboratori si dovrà accedere alla pagina del sito <https://eftsicilia.it/registrazione> ed iscriversi alle attività scegliendo tra quelle proposte.

Si tratta di attività che hanno lo scopo di stimolare l'interesse verso il coding e di far comprendere la valenza didattica che riveste la sua introduzione nel curriculum scolastico.

Buona CodeWeek 2022!

L'Équipe Formativa Territoriale della Sicilia

CALENDARIO DEI LABORATORI

DESTINATARI	TITOLO	DATA	ABSTRACT	INIZIO	FINE
WEBINAR DOCENTI	#CodeWeek 2022: come partecipare	05/10/2022	webinar di carattere esplicativo, introdotto dal prof Alessandro Bogliolo	16:00	17:30
ALUNNI SCUOLA PRIMARIA (CLASSI IV e V)	Messaggi segreti	10/10/2022	I NUMERI BINARI: impareremo a trasformare un messaggio in modo tale da renderlo incomprensibile a tutti coloro che non sono autorizzati a riceverlo.	10:00	11:00
ALUNNI SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA DI I GRADO (CLASSI V PRIMARIA I, II E III SECONDARIA DI PRIMO GRADO)	Geometria con Scratch	11/10/2021	Attraverso Scratch programmeremo con il codice a blocchi una semplice applicazione che permetterà di calcolare il perimetro e l'area del Quadrato.	11.00	12.00
ALUNNI SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA DI I GRADO (CLASSI III, IV e V PRIMARIA I, II E III SECONDARIA DI PRIMO GRADO)	Raccontiamo la Magna Grecia	12/10/2021	Usando Scratch svilupperemo una semplice piattaforma per presentare i luoghi più rilevanti degli insediamenti greci in Sicilia.	11.00	12.00
ALUNNI DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO	"PLAST-ATT(H)ACK" Robotica in ambiente virtuale	17/10/2021	sei dotato di un robot per la pulizia degli oceani VR per aiutare a pulire la barriera corallina. Raccogli più spazzatura possibile prima che le batterie a energia solare del tuo robot si esauriscano	10:00	11:00
ALUNNI SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO	A.I. con Scratch	17/10/2021	Beyond coding: come creare un assistente intelligente in Scratch che per controllare dispositivi virtuali.	11:00	12:00
ALUNNI SCUOLA PRIMARIA (CLASSI II e III)	Spacescape	24/10/2022	Come possiamo aiutare un ragazzo rapito dagli alieni a ritornare a casa sua? Lo scopriremo giocando insieme in un'avvincente escape room...	10:00	11:00