



ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO"

Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789

e – mail VEIC84200T@istruzione.it PEC VEIC84200T@pec.istruzione.it

Codice Scuola VEIC84200T Codice Fiscale 94071400272

Codice Univoco Ufficio: UF0I22

VENEZIA

Com. N. 69/ COMUNE

Venezia, 03/06/2016

AI DOCENTI
SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA

OGGETTO: Iniziativa "Codi-Amo" – promozione del pensiero computazionale.

Considerata la rilevanza strategica data dalla L. 107/2015 alle iniziative legate alla promozione della Scuola Digitale con il PIANO NAZIONALE DELLA SCUOLA DIGITALE, e le numerose iniziative di supporto avviate e a cui il nostro Istituto ha partecipato, sembra opportuno diffondere la nota 1711 del 2.03.2016 relativa alla promozione del pensiero computazionale.

Si coglie inoltre l'occasione per ricordare

- il [Piano di Formazione per azioni connesse al Piano Nazionale per la Scuola Digitale già deliberato nell'ambito del PTOF di Istituto](#)
- Le potenziate disponibilità tecnologiche seguite all'acquisto di numerose Lavagne Interattive Multimediali nel corso dell'estate 2015 e la realizzazione del laboratorio di informatica della sede di Scuola Secondaria "J. Sansovino".
- Il lavoro operativo per la definizione di un percorso di formazione – azione nell'ambito delle tecnologie informatiche da avviare per il prossimo settembre, per il quale sono in corso contatti e che verrà approfondito nel Collegio di Sezione della Scuola Primaria in programma il prossimo 15.06.2016.

Tra le iniziative in corso di realizzazione si anticipa l'incontro che potrà tenersi, in data ancora da definire, comunque nella settimana seguente lunedì 20 giugno, presso l'aula di informatica della sede "J.Sansovino" ad illustrazione delle potenziali didattiche del programma **Scratch**, veicolo di grande potenzialità per l'avvio e approfondimento in modo creativo al pensiero computazionale – vedi oltre alle ampie disponibilità del sito <http://www.programmailfuturo.it/> promosso dal MIUR anche la pagina della comunità di Scratch presso l'M.I.T di Boston <https://scratch.mit.edu/> .

L'incontro, la cui partecipazione è aperta ai docenti interessati, sarà tenuto da Andrea Ferrarosso, formatore di [DEA Scuola Formazione](#) , membro di [Coderdojo Italia](#) e fondatore - animatore del [Coderdojo di Fossò](#).

Nel corso del Collegio di Sezione della Scuola Primaria, di cui sopra, di avvierà anche una prima discussione finalizzata a valutare le possibilità di definire una rete con l'Istituto Comprensivo Morosini per più efficaci azioni di confronto e formazione tra docenti in ambito cittadino.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. Alberto SOLESIN



ALBERTO SOLESIN <albertosolesinxx@gmail.com>

Programma il Futuro - Concorso Codi-Amo

1 messaggio

Commenti - Programma il Futuro <commenti@programmailfuturo.it>

2 giugno 2016 12:13

A: commenti@programmailfuturo.it

Gentile utente,

si sono concluse le valutazioni del concorso Codi-Amo.

I vincitori saranno annunciati durante la diretta streaming dell'evento di celebrazione del secondo anno di progetto che avrà luogo il 7 giugno a partire dalle ore 17.00.

Oltre ai premi già previsti dalla circolare

(http://programmailfuturo.it/media/docs/concorso-codi-amo/Concorso_Codi-Amo.pdf)

verranno inoltre assegnate numerose menzioni di merito e menzioni d'onore, per premiare anche chi, pur non rientrando nella rosa dei vincitori, si è distinto per qualità degli elaborati ed impegno.

Seguici sul nostro sito (<http://programmailfuturo.it>) e sui nostri canali Facebook (<https://www.facebook.com/programmailfuturo>) e Twitter (<https://twitter.com/ProgrammaFuturo>) per essere sempre aggiornato!

--

Servizio di Monitoraggio
Progetto "Programma il Futuro"
<http://programmailfuturo.it>

I dati da Lei forniti verranno trattati in accordo alla nostra informativa sulla privacy, accessibile all'indirizzo <http://www.programmailfuturo.it/privacy>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione
Ufficio II
"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

AOODGSIP Prot. n. 0001711 – 02/03/2016

Ai Dirigenti Scolastici
Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado

LORO SEDI

OGGETTO: Iniziativa “Codi-Amo” – promozione del pensiero computazionale.

Il MIUR, in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), ha avviato dall'anno scolastico 2014/2015 l'iniziativa “Programma il futuro” – inserita anche nella legge 107 del 13 luglio 2015 – con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici e accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. L'introduzione strutturale nelle scuole dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer ha già coinvolto più di 100 milioni di studenti in tutto il mondo.

Dopo il grande successo dello scorso anno, che ha visto la partecipazione di oltre 300.000 studenti e 2.000 scuole in tutta Italia, il pensiero computazionale continua per l'a.s. 2015/16 nelle scuole italiane con l'iniziativa “Programma il futuro” (circolare 9759 dell'8 ottobre 2015).

Come previsto anche nel Piano Nazionale Scuola Digitale, un'appropriata educazione al "pensiero computazionale", che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

Ciò premesso, e in vista del più ampio coinvolgimento della comunità di studenti, si ritiene opportuno segnalare agli Istituti scolastici l'iniziativa “**Codi-Amo**”, concorso rivolto alle scuole di ogni ordine e grado del territorio nazionale ed estero, per la realizzazione attraverso il coding di giochi e storie utilizzando l'ambiente di programmazione disponibile sulla piattaforma di code.org, il cui regolamento si allega alla presente.

In considerazione del consueto impegno garantito da questo Ufficio scrivente nell'ambito delle iniziative di partecipazione studentesca, si prega la S.V. di volere assicurare la più ampia diffusione alla presente, sensibilizzando il corpo docente e il personale scolastico verso la conoscenza della medesima.

IL DIRETTORE GENERALE
F.to Giovanna BODA



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione
Ufficio II
"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

Regolamento “CODI-AMO”

Art. 1 Finalità

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il “pensiero computazionale” è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, proprio per questo il concorso prevede che tutti gli studenti frequentanti le scuole di ogni ordine e grado potranno cimentarsi nella programmazione e realizzazione di un gioco o di una storia attraverso l’ambiente di programmazione disponibile sulla piattaforma di code.org.

Attraverso il Concorso si intende stimolare gli studenti a praticare il pensiero computazionale, attraverso l’utilizzo dei materiali predisposti nel progetto Programma il Futuro, anche allo scopo di esercitare le proprie competenze trasversali di problem solving e valorizzare la propria creatività.

L’obiettivo del concorso è quello di sensibilizzare i giovani studenti verso la riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale, fornendo loro l’opportunità di cimentarsi con forme di espressione originali e stimolanti, e mettendoli in condizione di esprimere le proprie peculiarità e le proprie visioni.

Art. 2 Destinatari

Il concorso è rivolto alle classi delle Scuole primarie e secondarie di I e II grado statali e paritarie del territorio nazionale ed estero. Ogni singola classe, coordinata da un **docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso**, potrà partecipare con un solo elaborato.

Art. 3 Modalità di partecipazione

Il docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso dovrà essere un insegnante di scuola statale o paritaria del territorio nazionale o estero iscritto a “Programma il Futuro” secondo quanto specificato alla pagina <http://programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti>. La pagina dedicata al concorso con le informazioni di dettaglio per la partecipazione e la sottomissione degli elaborati è <http://programmmailfuturo.it/progetto/concorso>. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce “Progetto” del menu principale del sito di “Programma il Futuro” e poi sulla voce “Concorso” del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile – dopo aver fatto accesso al sito inserendo le proprie credenziali, sottomettere **entro il termine ultimo del 3 aprile 2016**, per ognuna delle classi per



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Ufficio II

"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

le quali il docente è referente per la partecipazione al concorso, sia le informazioni necessarie per la partecipazione sia i relativi elaborati di cui al successivo articolo. Alla stessa pagina sono anche accessibili le informazioni di dettaglio sulla partecipazione. Gli elaborati sottomessi potranno essere modificati anche successivamente alla prima sottomissione. Sarà considerata valida per ogni classe solo l'ultima sottomissione effettuata prima della scadenza del termine ultimativo sopra indicato.

Art. 4

Categorie e tipologia degli elaborati

Gli elaborati dovranno essere prodotti, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa, all'interno di una delle due categorie, tecnologica o tradizionale:

Categoria Tecnologica

Consiste nell'elaborazione di un programma informatico sviluppato utilizzando l'ambiente di programmazione disponibile sulla piattaforma di code.org, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa, in base alla seguente specifica:

- ❖ Scuola Primaria: dovrà essere realizzata una "storia"
- ❖ Scuola Secondaria di I grado: dovrà essere realizzato un "gioco"
- ❖ Scuola Secondaria di II grado: dovrà essere realizzato un "elaborato grafico"

Le informazioni di dettaglio sulle modalità di produzione dell'elaborato e sulle modalità di sottomissione al concorso sono disponibili tramite la pagina sopra citata <http://programmaitfuturo.it/progetto/concorso> dedicata al concorso.

Categoria Tradizionale

Consiste nella realizzazione per il contesto italiano, inteso in senso sia linguistico che culturale, di un contenuto didattico (lezione) scegliendo fra le tematiche sotto indicate, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa, producendo tutto il materiale (testuale, grafico, video) che si ritiene necessario. I contenuti avranno come obiettivo lo svolgimento di una attività didattica per la durata complessiva indicativamente compresa tra 30 e 60 minuti. Le tematiche dei contenuti didattici sono così suddivise, secondo il grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa:

- ❖ Scuola Primaria:
 - Algoritmo,
 - Linguaggio di programmazione,
 - Impegno nella risoluzione dei problemi,
 - Ciclo,
 - Privacy;
- ❖ Scuola secondaria di I grado:
 - Algoritmo,
 - Sistema binario,



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione
Ufficio II
"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

- Evento,
- Tracce digitali;
- ❖ Scuola secondaria di II grado:
 - Algoritmo,
 - Lavoro di gruppo,
 - Cittadinanza digitale,
 - Variabile,
 - Ciclo con contatore

Le informazioni di dettaglio sulle modalità di produzione dell'elaborato e sulle modalità di sottomissione al concorso sono disponibili tramite la pagina sopra citata <http://programmairfuturo.it/progetto/concorso> dedicata al concorso.

Alla stessa pagina sono disponibili dei riferimenti a lezioni didattiche in inglese sulle stesse tematiche sopra elencate, dalle quali poter prendere ispirazione.

Art. 5
Requisiti di ammissione

Saranno presi in esame, e dunque ammessi alla selezione, gli elaborati che risulteranno idonei ai seguenti requisiti:

- elaborati che non si avvalgono dell'utilizzo di immagini offensive, volgari, discriminatorie, che incitano o esaltino la violenza o qualsiasi altra immagine giudicata lesiva del comune sentimento della morale e del buon costume;
- elaborati che non violano i diritti di proprietà intellettuale di terzi;
- elaborati che non violano i diritti di riservatezza (privacy) di terzi;
- elaborati inviati entro il termine ultimo di cui all'art. 3;
- elaborati coerenti con le finalità dell'iniziativa di cui all'art.1;
- elaborati coerenti con le categorie espressive di cui all'art.4;
- elaborati conformi al presente Regolamento in ogni sua parte.

Art. 6
Commissione

La commissione esaminatrice sarà composta da membri del MIUR e del CINI e dei partner del progetto "Programma il Futuro" individuati in quanto persone di comprovata qualificazione professionale nei settori dell'informatica, della comunicazione e dell'educazione.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione
Ufficio II
"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

Art. 7
Valutazione e Selezione

Sulla base del numero di elaborati per le due categorie ed i tre gradi di scuola inviati entro il termine di scadenza, di cui all'articolo 3, la Commissione predeterminerà sia il numero di elaborati da premiare per ogni categoria e grado di scuola che le risorse da assegnare agli elaborati premiati per ogni categoria e grado. Le risorse da assegnare sono quelle già messe a disposizione dai partner tecnologici del progetto (più quelle che dovessero rendersi disponibili successivamente alla data di pubblicazione di questo bando):

- TIM (3 piattaforme Scuola Book Network)
- Samsung Italia (1 piattaforma Smart Future)
- Microsoft Italia (4 tablet Surface Pro 2)
- Engineering (3 stampanti 3-D)
- Cisco (1 hot spot WiFi)
- DeAgostini Scuola (buoni libro per complessivi 5.000 euro)
- Hewlett-Packard Enterprise Italia (5 stampanti d'aula a colori)
- Intel (50 schede Intel Genuino 101)

Successivamente, gli elaborati pervenuti secondo le modalità indicate all'articolo 3 saranno sottoposti all'insindacabile giudizio della Commissione, che selezionerà per ogni categoria e per ogni grado i migliori progetti in numero dipendente dalla determinazione di cui al comma precedente.

La Commissione valuterà gli elaborati con un punteggio da 0 a 100 punti così suddiviso:

- fino a 20 punti per la rispondenza dell'elaborato al livello della classe di concorso
- fino a 40 punti per la creatività
- fino a 40 punti per la realizzazione tecnica

Art. 8
Premiazione

I migliori elaborati verranno premiati attraverso un'apposita cerimonia-evento nazionale, interamente dedicata alla promozione del coding e del pensiero computazionale. Alla cerimonia prenderanno parte non solo le massime autorità del mondo dell'Istruzione, ma anche i rappresentanti di Parlamento e Governo ed i massimi esponenti dei partner del progetto



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione
Ufficio II
"Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento"

“Programma il Futuro”, che rendono disponibili le risorse assegnate agli elaborati che vengono premiati.

Art. 9

Comunicazione e diffusione

Il MIUR e il CINI si riservano il diritto di utilizzare le opere senza alcun onere ulteriore nei confronti dei vincitori e di pubblicarli anche in seguito, con altre modalità e su diverse piattaforme (pubblicazione cartacee e online, cd rom, ecc..).