

# Coding@OPS a.s. 2021-22



Nel Curriculum Digitale Verticale dell' I'IC Pergine 2 è prevista la realizzazione di attività con Scratch, a partire dalle prime classi della Scuola Primaria.

Già da alcuni anni le attività di robotica educativa e coding sono state introdotte con continuità ed in modo sistematico in quasi tutte le classi dell'IC.

La pandemia ha rallentato questo processo di sistematizzazione ma, nonostante le difficoltà, si è cercato di non far perdere entusiasmo ai bambini e ai ragazzi.

La partecipazione al Concorso Coding alle OPS ha favorito il recupero delle conoscenze che i bambini avevano acquisito nel periodo pre-pandemia, ed ha permesso ai ragazzi di riprendere lo slancio e la motivazione.

L'IC partecipa già dalla prima edizione al Concorso Coding alle OPS, cercando, di volta in volta, di coinvolgere nuovi ragazzi: nel corso degli anni hanno partecipato classi e gruppi di alunni della SSPG e ragazzi di alcuni plessi delle Scuole Primarie.

## Coding alle OPS a.s. 2021-22

L'elaborato presentato al Concorso è stato realizzato da tre classi quinte dall'IC Pergine 2: due classi della Scuola Primaria di Canale e una classe della Scuola Primaria di Madrano.

L'argomento, scelto dai ragazzi fra quelli proposti per il concorso, è stato: "Il mio sport preferito". I ragazzi, che avevano intrapreso un percorso di avvicinamento all'uso di Scratch ad inizio della classe terza, hanno saputo far riaffiorare le loro conoscenze, poco esercitate negli ultimi due anni, e realizzare, ciascuno, una piccola parte dell'elaborato.

## Fasi di realizzazione

Le fasi di realizzazione sono state le seguenti:

- scelta dell'argomento, fra quelli proposti per il Concorso;
- scelta dello sport preferito da parte del singolo alunno;
- associazione di un codice a ciascun alunno e dunque ai prodotti (ognuno ha scelto un codice identificativo per facilitare l'inserimento delle diverse parti nel file finale);
- realizzazione dei disegni (sfondo e personaggi) da parte di ciascuno;
- ideazione di un breve dialogo;
- inserimento in Scratch del dialogo pensato;
- suddivisione dei diversi sport in gruppi omogenei (realizzati anche da ragazzi di classi/scuola diverse);
- predisposizione del file in Scratch per l'inserimento dei diversi elaborati singoli (questa parte è stata realizzata da un'insegnante con un piccolo gruppo di alunni della SSPG);
- realizzazione di quiz in Scratch, che proponessero dei collegamenti fra l'argomento scelto e le discipline scolastiche (in generale i ragazzi hanno scelto la matematica);
- traduzione di alcuni dialoghi in lingua straniera.

L'elaborato finale è stato diviso in due parti: nella prima si trova uno storytelling, nella seconda, uno storytelling, dei quiz e un gioco.

Tutti i ragazzi, in base alle loro attitudini e preferenze, hanno collaborato alla realizzazione finale.

L'elaborato ed ulteriori materiali si trovano al link:

[https://www.olimpiadiproblemsolving.it/web/finalisti\\_coding\\_20212022.php](https://www.olimpiadiproblemsolving.it/web/finalisti_coding_20212022.php)

Classe 5A SP Madrano e classi 5A e 5B "L.Senesi" Canale



**O.P.S.**



**SOGNI SPORTIVI**



Istituto Comprensivo  
**Pergine 2**