



Code week 2020

dal 10 al 25 ottobre 2020

Secondaria di 1° grado - Tecnologia

È iniziata la **Settimana europea della programmazione**, lanciata nel 2013. Un evento che nasce dall'idea di mostrare ai

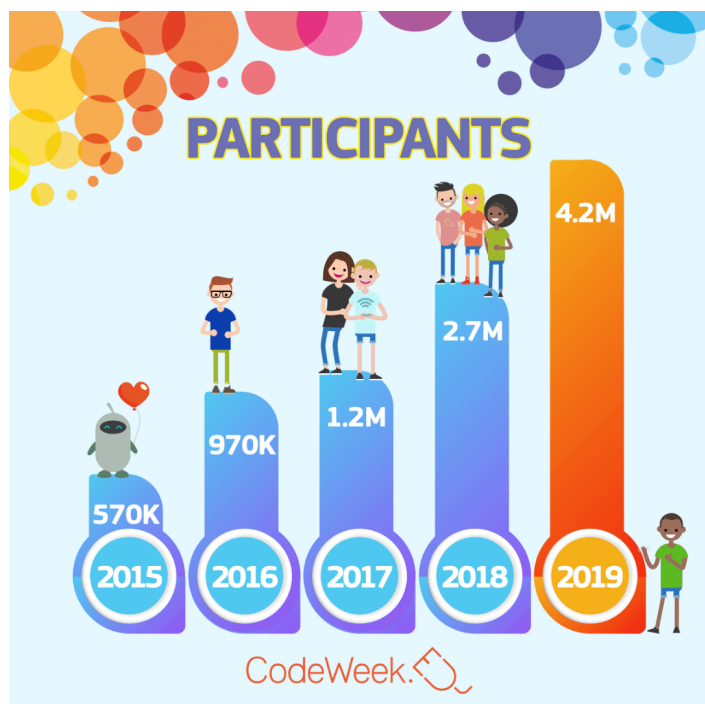
giovani, agli adulti e agli anziani come dare vita alle proprie idee con la **programmazione**.

L'iniziativa è sostenuta dalla **Commissione europea** che incoraggia soprattutto le scuole con l'obiettivo di raggiungere **entro il 2020 il 50% di tutte le scuole europee**.

I NUMERI

Nel 2019 hanno partecipato alla code week più di 80 paesi coinvolgendo 4,2 milioni di persone con età media di 11 anni; il 49% di loro erano donne o ragazze.

Il 92% degli eventi si è svolto nelle scuole.



Fonte: <https://ec.europa.eu>

COME FUNZIONA

La code week è gestita da volontari: gli **ambasciatori** coordinano l'iniziativa nei loro paesi, ma **ogni cittadino può organizzare la propria attività**.

Tutte le scuole di ogni livello e tutti gli insegnanti sono invitati a partecipare per dare l'opportunità ai loro studenti di esplorare la creatività digitale e la programmazione.

Gli insegnanti possono accedere a risorse gratuite, programmi già preparati, corsi di introduzione online e altri materiali utili per portare la programmazione e la tecnologia all'interno di **tutte le materie e classi**.

Unitevi alla Settimana europea della programmazione organizzando un'attività nella vostra città; per saperne di più visitate il sito ufficiale <https://codeweek.eu/>

PERCHÉ È IMPORTANTE

Le **competenze digitali** sono essenziali per accedere al mondo del lavoro e diventare cittadini attivi.

Per l'Unione Europea è stato elaborato un quadro di riferimento, noto anche come **DigComp**, pubblicato per la prima volta nel 2013; il documento è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione. Dopo il 2013, il documento è stato via via aggiornato dettagliando i livelli di padronanza delle **cinque aree di competenza**:

1. alfabetizzazione su informazioni e dati
2. comunicazione e collaborazione
3. creazione di contenuti digitali
4. sicurezza
5. risolvere problemi

Le iniziative legate al coding contribuiscono, in particolare, allo sviluppo delle competenze delle aree 3 e 5.

PER APPROFONDIRE

https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

WEBINAR

La scuola, tra i suoi compiti fondamentali, ha quello di preparare gli studenti alle professioni future ed è necessario che i giovani acquisiscano competenze che in futuro permetteranno loro di gestire situazioni complesse, prime fra tutte quella di risolvere problemi, trovare soluzioni, partorire idee, sviluppare la creatività, imparare dagli errori, lavorare in squadra.

Vi proponiamo una selezione di webinar focalizzati su attività laboratoriali che privilegiano metodologie di indagine attiva basata su problemi e conseguente ricerca delle soluzioni.

[Scopri di più](#)