



Authorised Exam Centre



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE  
**GEROLAMO CARDANO**



Via Bellora, 1 – 21013 GALLARATE (VA)  
Cod. Mec. VAIC87500P – C.F. 91055830128 <http://www.icgerolamocardano.edu.it>  
E-mail: [vaic87500p@istruzione.it](mailto:vaic87500p@istruzione.it) - tel: 0331777455/0331785248 – fax: 0331782889  
Codice univoco: UFCN5W

L'Ora del Codice è in arrivo

**Esplora, gioca, crea!**

Esplora l'universo, segna un gol, prendi il ritmo: ci sono così tanti modi per provare la scienza informatica!

Circolare n. 66 Gallarate, 14 ottobre 2024

**A tutti i DOCENTI**

**LORO SEDI**

**Sito scolastico**

**OGGETTO: ORA DEL CODICE 2024**

Si comunica che nei giorni dal 14 al 27 ottobre tutti i docenti sono invitati a partecipare con le classi all' **Ora del Codice**.

L'**Ora del Codice** è una lezione di introduzione all'informatica della durata di un'ora, progettata per rimuovere l'alone di mistero che spesso avvolge la programmazione dei computer e per mostrare che l'informatica non è affatto difficile da capire, chiunque può impararne le basi, iniziando con attività di programmazione della durata di 1 ora.

I docenti potranno svolgere, con le classi, una lezione *tecnologica* in un'ora curricolare utilizzando a scelta le attività sottoelencate.

Occorre collegarsi al sito <https://hourofcode.com/it/learn>

e scegliere tra le attività suggerite:

- *Prima e seconda primaria:*
  - svolgere nel Corso 1 la [lezione 4](#) e la [lezione 5](#), se c'è tempo la [lezione 13](#). Queste attività, se svolte in gruppo, possono anche essere valide per la *scuola dell'infanzia*.
- *Terza primaria:*
  - [Ciao Mondo](#);
  - [Il Labirinto](#);
  - [Oceania](#);
  - [Un'avventura con Minecraft](#);
  - oppure svolgere nel Corso 2 la [lezione 3](#) e la [lezione 8](#), se c'è tempo la [lezione 13](#).
- *Quarta e quinta primaria:*
  - [L'arte della poesia](#);
  - [Simulazione di epidemia](#);
  - [Ciao Mondo](#);
  - [L'Intelligenza Artificiale per il mare](#);
  - [Frozen](#);
  - [Laboratorio](#);
  - [Flappy](#);
  - [Minecraft: viaggio acquatico](#);
  - oppure svolgere nel Corso 2 la [lezione 3](#), la [lezione 8](#) e la [lezione 11](#).
- *Secondaria di primo grado: (attività consigliate)*
- Dance party-Ballando col codice
- Ora del codice Minecraft
- Scrivi il tuo primo programma per computer
- Programma con Elsa ed Anna
- Oceania
- Artista
- Starwars: Costruisci una galassia
- Laboratorio: Classico- L'era glaciale
- Laboratorio Disney Infinity
- Programma il tuo sport
- Simulazione di epidemia

Oltre al percorso "Ora del codice" sulla piattaforma è presente il **percorso "Cittadinanza digitale consapevole"** (7 lezioni per la scuola primaria e 3 per la scuola secondaria di I grado).

Le lezioni illustrano come **usare le tecnologie digitali in modo consapevole e sicuro**. A tal scopo è fondamentale che ogni studente sviluppi le competenze trasversali necessarie per **utilizzare tali dispositivi e muoversi su Internet con responsabilità ed efficacia**. Le lezioni proposte in questa

sezione permettono di realizzare degli interventi completi in aula su questi argomenti. Dalla pagina di ogni lezione si può scaricare il relativo materiale didattico. Parallelamente al materiale che gli insegnanti usano per spiegare agli alunni come usare le tecnologie digitali e la rete in modo consapevole e sicuro, sono disponibili delle schede appositamente pensate per introdurre questi argomenti in famiglia. Nelle pagine delle singole lezioni si possono scaricare anche le relative schede per i genitori.

Per qualsiasi informazione rivolgersi alle docenti referenti.

***Docenti referenti Tic Secondaria di primo grado***

Fiorella Gambino  
Chiara Ratti  
Domenico Martino  
Letizia Melara  
Francesca Falcetta

**Arch. Aldo Christian Di Gaudio**

Animatore Digitale

Il Dirigente Scolastico

*Dott.ssa Germana Pisacane*

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa sensi dell'art. 3,  
comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993)