



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODE 4 EUROPE

KA229 ERASMUS+ PROJECT

2020 – 2022

COLLEGIO DOCENTI 21/12/2020



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODING IN PRIMARY SCHOOLS

KA229 ERASMUS+ PROJECT

2020 – 2022

COLLEGIO DOCENTI 21/12/2020

PARTNERSHIP

CODE 4 EUROPE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

| | |
|---|---|
| <u>1st Primary School of Paleokastro</u> | <u>Greece,</u> <u>Thessaloniki</u> |
| <u>Ivan Cankar Primary School - Osnovna škola Ivana Cankara</u> | <u>Croatia,</u> <u>Zagreb</u> |
| <u>Szkola Podstawowa Zakonu Pijarów im. O. Onufrego Kopczynskiego w Warszawie</u> | <u>Poland,</u> <u>Warszawa</u> |
| <u>Agrupamento de Escolas João da Silva Correia</u> | <u>Portugal, S.</u> <u>João da</u> <u>Madeira</u> |
| <u>Mustafa Necati İlkokulu</u> | <u>Turkey, Konya</u> |

PARTNERSHIP CODING IN PRIMARY SCHOOL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

| SCUOLA PARTNER | PAESE/Città |
|--|-----------------------------|
| Ivan Cankar Primary School – Osnovna škola Ivana Cankara | Croatia, Zagreb |
| Szkola Podstawowa Zakonu Pijarów im. O. Onufrego Kopczynskiego w Warszawie | Poland, Warszawa |
| Dines Green Primary Academy | UK, Worcester |
| Mustafa Necati Ilkokulu | Turkey, Konya |

OBIETTIVI:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- O1: Aumentare la consapevolezza sull'educazione alla programmazione (Coding, STEM, Robotica) negli insegnanti, negli studenti e nelle famiglie.
- O2: Preparare il "Piano di formazione Coding nelle scuole primarie".
- O3: Creare nuovi materiali e documenti per la formazione sul Coding
- O4: Sviluppare "Coding Training Games"
- O5: Fornire educazione alla programmazione nelle nostre scuole.
- O6: Rafforzare il profilo delle professioni di insegnamento (insegnanti, dirigenti scolastici)
- O7: Supportare gli insegnanti nell'adozione di pratiche collaborative e innovative (ICT, STEM, Robotica)

RISULTATI INSEGNANTI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Risultati - insegnanti:

- più preparati a sviluppare materiali di programmazione per la didattica.
- sviluppare il pensiero computazionale.
- utilizzare metodi moderni nell'approccio educativo.
- conoscenza del sistema educativo europeo.
- trasferimento di buone pratiche alle scuole partner.
- migliorare la conoscenza dei paesi e delle culture europee.
- aumentare la motivazione nell'apprendimento di una lingua straniera
- stimolare la collaborazione nei progetti Erasmus +.
- accrescere le capacità di lavoro di squadra, coordinamento e cooperazione.
- favorire la consapevolezza della cittadinanza europea attiva.
- utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in modo efficace nella scuola.



- acquisire consapevolezza delle attività di coding, robotica, STEM.
- migliorare le capacità di problem solving motivazionale e rendimento scolastico
- acquisire nuovi metodi e tecniche per fare ricerche.
- maggiore interesse a frequentare la scuola
- sviluppare conoscenza dei paesi europei e delle loro culture.
- accrescere le competenze in lingua straniera

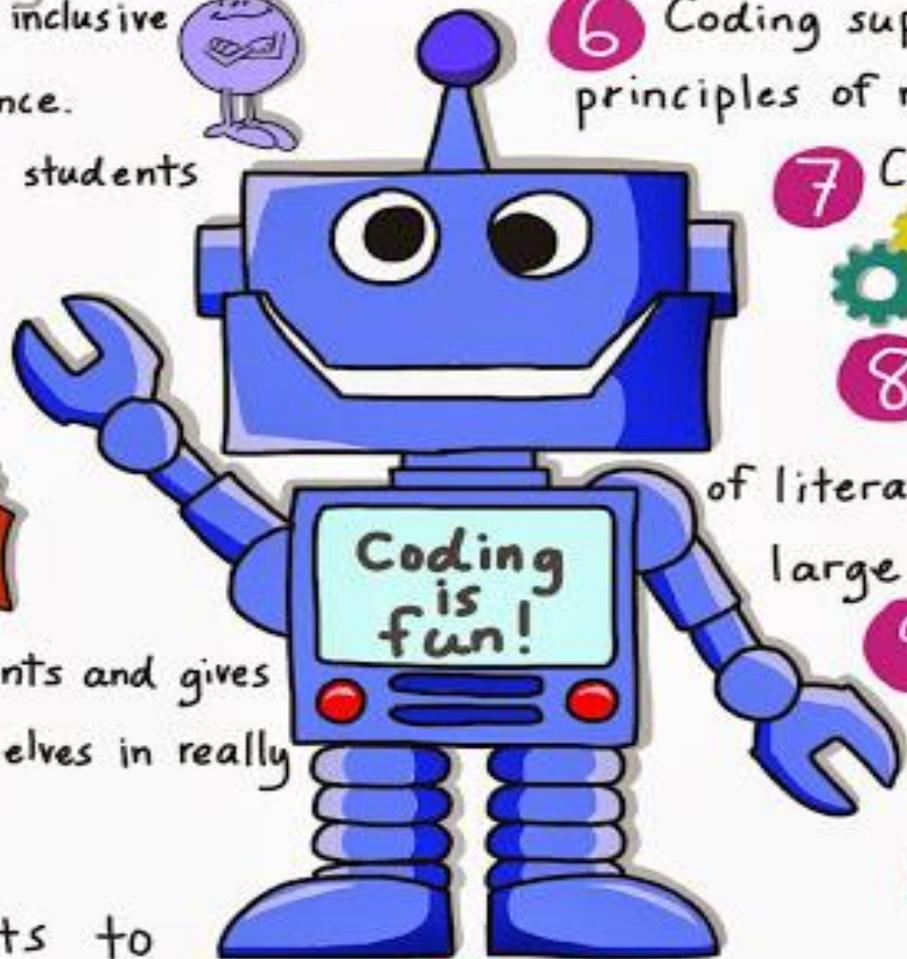


- qualità, efficienza, internazionalizzazione.
- rafforzare i rapporti tra scuola, studente e famiglia.
- sostegno al raggiungimento di alcuni obiettivi dell'Agenda 2030.

10 Reasons to Teach Coding

By Brian Aspinall @mrspinal

- 1** Coding allows students to create content, not just consume it. 
- 2** Coding empowers students and gives them tools to express themselves in really cool ways. 
- 3** Coding teaches storytelling with games and animations. 
- 4** Coding is a place for students to take risks & fail safely. 
- 5** Coding is inclusive & builds self-confidence. 
- 6** Coding supports many principles of mathematics. 
- 7** Coding teaches problem-solving and critical/analytical thinking skills. 
- 8** Coding is a new type of literacy and will be a large part of future jobs. 
- 9** Coding develops teamwork & collaborative skills. 
- 10** Coding can help humanity. 



BONUS: Coding gives you SUPERPOWERS!



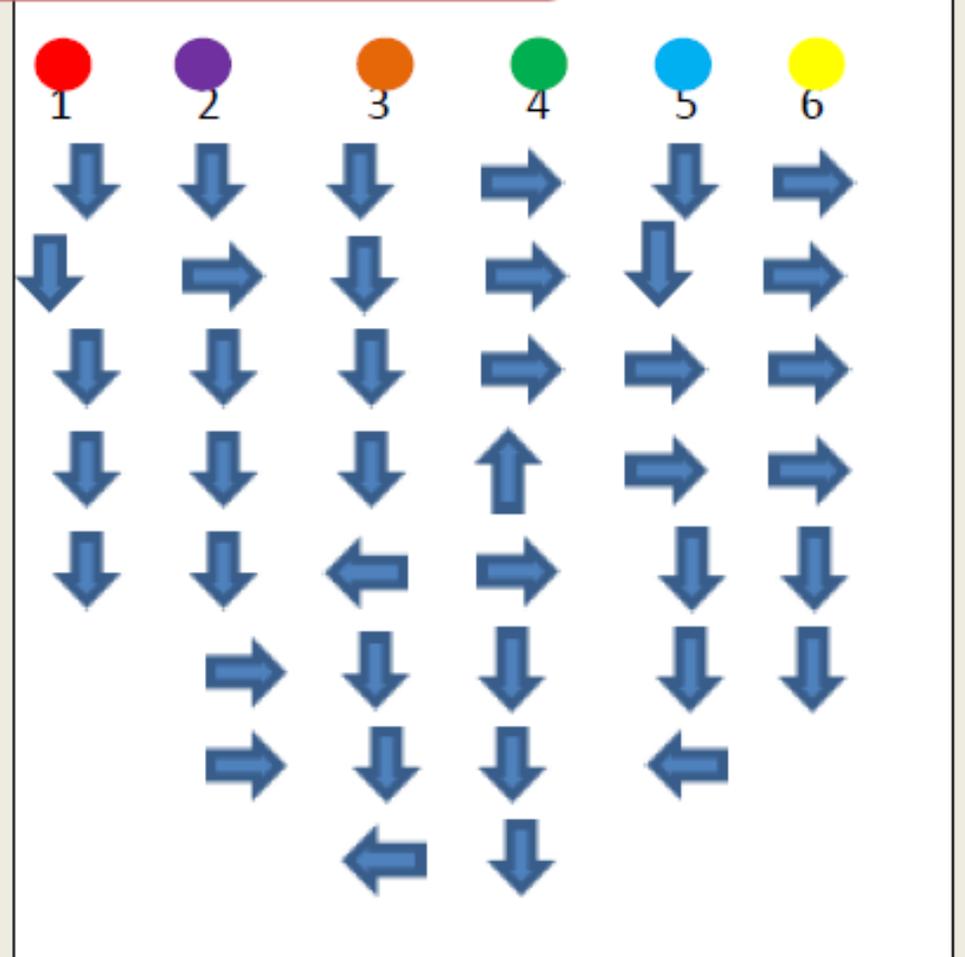
@sylvia duckworth

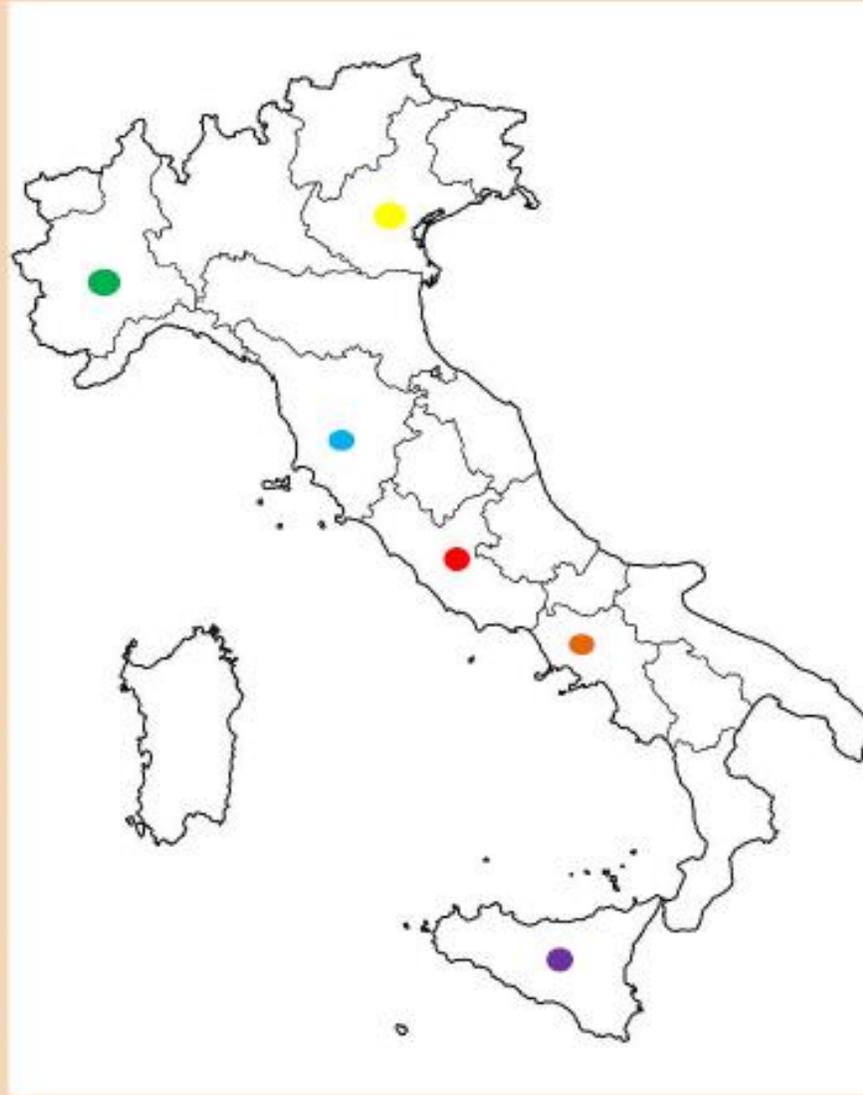


Move The Colors and Find The Cities Of ITALY
Write the names of Cities/Regions near or under the pictures. Color the map!



| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ç | L | O | Y | K | O | J | S | A | Ü | Ş | Y | E | D | F |
| ● | D | C | G | X | Ğ | D | ● | V | E | N | E | A | U | E |
| L | İ | B | D | L | H | V | B | A | H | V | T | A | L | ● |
| A | E | ● | P | W | P | L | Ç | Z | P | L | O | Z | C | C |
| Z | S | S | I | R | H | V | B | A | D | H | V | B | A | A |
| İ | O | E | C | Y | ● | İ | S | T | A | P | L | Ç | Z | M |
| O | C | V | I | G | T | L | O | Y | N | S | O | Y | A | P |
| G | Y | Ş | L | I | O | S | C | G | B | Ş | C | G | N | İ |
| C | G | Z | H | İ | R | L | A | Y | U | Z | O | A | I | N |
| L | O | Y | K | Ç | İ | A | N | G | L | G | C | G | X | O |
| D | C | G | X | L | O | Y | K | O | H | V | B | A | H | C |
| L | O | Y | K | D | M | O | X | Ğ | P | L | Ç | Z | P | O |
| S | D | ● | P | I | E | N | Y | K | H | V | B | A | H | C |
| O | Y | K | O | O | B | T | O | N | H | V | B | A | H | V |
| C | G | X | Ğ | C | E | E | K | O | P | L | Ç | Z | P | L |





RISULTATI TANGIBILI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- poster, opuscoli e striscioni in cui vengono realizzate le promozioni del progetto.
- video, poster e opuscoli per aumentare la consapevolezza sulla formazione sulla codifica.
- Questionari e moduli di valutazione saranno sviluppati sull'educazione alla programmazione.
- piano di formazione sul Coding.
- giochi educativi sul Coding e i relativi manuali.
- Coding Box.
- L'educazione alla programmazione e il libro di presentazione del progetto saranno preparati nella scuola primaria.
- In ogni scuola saranno istituiti un comitato di progetto e un angolo Erasmus +.
- pagina web del progetto, pagina Facebook e Twitter

ATTIVITÀ NOV.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Formazione gruppo di lavoro.

Incontro Skype tra i team di lavoro internazionali.

Promuovere le attività di progetto tra insegnanti, famiglie e alunni. Call per i docenti e le loro classi per partecipare alle attività di progetto – gruppo target alunni preferibilmente tra 9 e 12 anni.

Fornire informazioni sul progetto – avviso alla scuola e comunicazioni alla comunità educante, incluse le amministrazioni. Circolari interni e brevi inserzioni nella stampa locale anche on line. Pubblicare info progetto sul sito dell'IC Corinaldo

Questionario (a cura della scuola turca) da inviare alle famiglie, alunni.

Bacheca Code4Europe Erasmus + project creare uno spazio dedicato (magari in tutti i tre plessi con le stesse informazioni sul progetto – poster, volantini, striscioni, ecc.)

ATTIVITÀ NOV.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Presentazione della scuola e del progetto nel Twinspace. Presentazione del gruppo di lavoro su eTwinning e materiale di presentazione dell'IC Corinaldo con una breve descrizione delle tre località appartenenti all'Istituto, con delle foto e, possibilmente, qualche immagine rappresentativa di ogni paese (Corinaldo, Castelleone, Ostra Vetere).

Condividere su Twinspace attività di Coding, Stem o Robotica svolte in precedenza o a Novembre.

ATTIVITÀ DIC.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Creare il logo del progetto e partecipare alla gara per scegliere il logo vincente. Partecipano tutte le scuole partner. Votazioni on line – famiglie, alunni, docenti. Responsabile: IC Corinaldo. Seguirà comunicato per stabilire le regole da rispettare nella creazione del logo.

Agrupamento de Escolas João da Silva Correia School (Portogallo) è responsabile del poster e del volantino nonché del banner del progetto. Ogni scuola preparerà un poster, una brochure per la propria scuola.

Il sito web del progetto sarà preparato dalla scuola greca 1st Primary School of Palaiokastro.

Pagine Facebook, Twitter, Youtube per la presentazione del progetto -responsabile Ivan Istituto Cankar Primary School from Croatia

Promozione del progetto a livello locale/provinciale/regionale.

FB Page: <https://www.facebook.com/Code4Europe-Erasmus-Ka229-Project-106033534699385>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Code 4 Europe è stato pubblicato sulla piattaforma Erasmus+ Project Results al seguente link:

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2020-1-IT02-KA229-078966>

Progetti

eTwinning:

Code4Europe

Erasmus+

Coding in

Primary Schools

Erasmus+

Questionario
iniziale per docenti,
alunni, famiglie

Link for teachers

<https://forms.gle/tJSf7hwK9pK9bzNP8>

Link for students

<https://forms.gle/kSsaMPxGBRFHgsrL9>

Link for parents

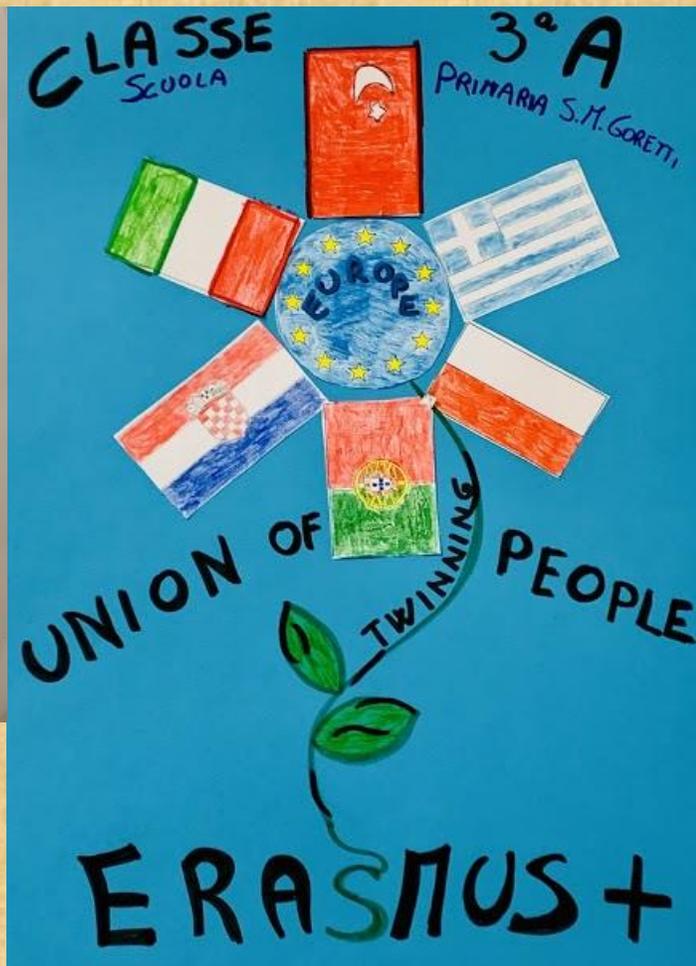
<https://forms.gle/ozbhBuy92TvBN1sL9>

LOGO I.C.CORINALDO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

https://docs.google.com/forms/d/1ju_0wiJk2WTvm9kBulO4FeJNeoiZZ3ww1HLVZ_uUgJs/edit?usp=sharing



<https://classroom.google.com/u/1/c/MjI5MTc0Nzc4MTI2>

KA1 – T.O.E.F.L.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Tutti i docenti che hanno presentato domanda e superato la selezione (anche i rinunciatari) sono ammessi alle attività di formazione:

Campolucci Lorella

Stefania Puerini

Anna Maria Frati

Danila Maori

Stefanini Francesca

Paloma Giorgi

Luca Sgreccia

Laura Patregnani

Francesco Vitali

Clara Barone

Marta Zanotti

Agnese Rossi Berluti

***MOBILITÀ ANCHE VIRTUALI, NON SOLO FISICHE NELLE STESSA DESTINAZIONI: MALTA, UK, SPAGNA.
DS, DSGA, Referente Progetto partecipano senza selezione.***

KA1 – T.O.E.F.L.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- La disponibilità di partecipare alle mobilità in modalità blended.
- L'iscrizione sulla piattaforma eTwinning
- Corso di formazione online
- Gruppo Whatsapp per i docenti che vogliono essere coinvolti nel progetto Code4Europe e Coding in Primary Schools
- Comunicazioni dirette con il DS, DSGA, referenti Erasmus+, segreteria
- Comunicazioni con l'agenzia Erasmus+
- Aggiornamento progetti eTwinning
- Inserimenti dati sulle piattaforme richieste dall'Indire
- Relazioni con i partner stranieri
- Coordinamento delle attività

Comunicare il progetto all'interno della scuola

A CHI?

Colleghi, Organi collegiali, scuola, alunni, studenti, famiglie, altre sedi dell'Istituto

PERCHE'

- Creare un buon clima intorno al progetto per lavorare meglio e massimizzare impatto e risultati
- Creare interesse
- Aggiornare tutto il team

COME?

- Sito della scuola
- Newsletter interna
- Incontri informali
- **Angolo ERASMUS+** all'interno della sede
- Open day
- Blog/ mostre e raccolte digitali

Comunicare bene con i partner per gestire al meglio il progetto