ISTITUTO COMPRENSIVO
\"Carlo Ederle\"
Villa Bartolomea

12 Ottobre 2026

Circolare numero 76 2026/27

circolare n. 76 del 12/10/2026

Prot. 0008598/U

Circ. n 76

Villa Bartolomea, 12/10/2026

A

A tutti i Docenti

Ai Coordinatori di Plesso e di Dipartimento

Animatore Digitale e Team per l'Innovazione

Al Sito WEB / Registro Elettronico

OGGETTO: EU CODE WEEK 2026 / 10-25 OTTOBRE – Iniziative di Coding, Pensiero Computazionale e sviluppo delle Competenze Digitali

Si informa che **dal 10 al 25 ottobre 2026** si terrà l'edizione annuale della **EU Code Week** (Settimana Europea della Programmazione), la campagna di sensibilizzazione promossa dalla Commissione Europea per sostenere lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività e dell'alfabetizzazione digitale in maniera accessibile e coinvolgente per studenti di tutte le età.

1. Il Progetto e il Ruolo di INDIRE
L'edizione 2026 si colloca all'interno del progetto europeo Code4Europe ed è sviluppata in Italia con il contributo attivo di INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa), in collaborazione con la Fondazione LINKS e gli Uffici Scolastici Regionali (USR).

Il tema guida dell'edizione 2026 è:

"Building Resilience, Connecting & Empowering Communities in the Age of AI"

Un invito a riflettere sull'uso consapevole delle nuove tecnologie, sull'Intelligenza Artificiale e sulle competenze digitali necessarie ad affrontare le sfide del futuro.

2. Contenuti Didattici e Risorse messe a disposizione da INDIRE e dalla Rete
Per facilitare l'adesione delle scuole, INDIRE mette a disposizione dei docenti materiale didattico gratuito, tutorial e webinar interattivi adatti a ogni fascia d'età:

Attività Unplugged (Senza dispositivi): Per la Scuola dell'Infanzia e i primi anni della Primaria, sono proposti giochi di logica, percorsi motori e scacchiere su carta/pavimento (es. percorsi CodyRoby, CodyFeet, CodyColor), ideali per sviluppare l'orientamento spaziale, la pianificazione e il lavoro di squadra senza

l’ausilio di schermi. **Attività Plugged (Con dispositivi):** Per la Scuola Primaria e la Secondaria, vengono forniti moduli di programmazione a blocco (es. Scratch), attività di robotica educativa e laboratori introduttivi su algoritmi e Intelligenza Artificiale. **Webinar e Laboratori Interattivi:** Durante le due settimane sono previsti eventi sincroni a cui le classi possono collegarsi direttamente per svolgere sfide collaborative di coding. 3. Come Partecipare e Registrare l’Attività

La partecipazione è completamente gratuita e non richiede competenze informatiche avanzate. Ogni docente, sia individualmente che in collaborazione con il proprio team/consiglio di classe, può realizzare una semplice attività durante le ore disciplinari.

Per valorizzare il lavoro dell’Istituto e contribuire alla mappa nazionale delle scuole partecipanti, i docenti sono invitati a:

Progettare una breve attività (della durata di 1 ora o più) da svolgere tra il 10 e il 25 ottobre 2026. **Inserire l’evento sulla Mappa Europea:** Registrare in pochi passaggi l’attività svolta con la propria classe sul portale ufficiale https://codeweek.eu/add. **Consultare i materiali:** Scaricare le risorse e le guide direttamente dai siti eu e codeweek.it. 4. Supporto Interno

L’Animatore Digitale e i docenti del Team per l’Innovazione restano a disposizione di tutti i colleghi per fornire supporto tecnico-didattico nell’organizzazione delle attività e nella registrazione degli eventi sulla piattaforma.

Si auspica la più ampia adesione di tutti i plessi per promuovere nelle alunne e negli alunni una cittadinanza digitale attiva, consapevole e inclusiva.

Il Dirigente Scolastico

Avv. Giuliano Risi

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa

ai sensi dell’art.3, c.2, D. Lgs. n. 39/1993)

Si allega:

Circ. n. 76