



ISTITUTO COMPRENSIVO SAPONARA

Via Firenze - Saponara (ME) - Tel./Fax 090/333120 Via Antonello –
Spadafora – Tel./Fax 090/9941778
Corso F. Saija, 86 – Rometta Marea – Tel./Fax 090/9961742 Cod. fiscale:
97062220831 - Cod. meccanografico: MEIC87400N
e-mail: meic87400n@istruzione.it - pec: meic87400n@pec.istruzione.it
sito web: www.ic-saponara.edu.it
Codice univoco ufficio UF4TSQ

Circolare n. 65

Ai docenti
Scuola dell'Infanzia
Scuola Primaria
Scuola
Secondaria Al
DSGA
Al sito web
dell'Istituto Bacheca
Argo didUp Albo
online

**Oggetto: Iniziative per la promozione del pensiero computazionale e delle competenze digitali:
EU Code Week (Settimana del Coding) e Bebras dell'Informatica – a.s. 2026/2027**

Con la presente si informa il personale docente che l' Istituto, nell'ambito delle azioni volte allo sviluppo delle competenze STEM, del pensiero computazionale e della cittadinanza digitale previste dal PTOF di Istituto, promuove l'adesione a due rilevanti appuntamenti didattici internazionali: la **EU Code Week** e la gara a squadre **Bebras dell'Informatica**.

Tali attività rappresentano un'importante occasione per avvicinare alunne e alunni al problem solving, alla logica e al linguaggio della programmazione attraverso modalità inclusive, ludiche e collaborative.

EU Code Week (Settimana Europea del Coding)

La EU Code Week è un'iniziativa europea di base che mira a portare il coding e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente.

Periodo di svolgimento: **dal 10 al 25 ottobre 2026.** (Si ricorda che le attività possono comunque essere svolte e registrate sulla piattaforma durante tutto l'anno scolastico).

Destinatari: Tutti gli ordini di scuola dell'Istituto (Infanzia, Primaria, Secondaria di I e II grado).

Modalità di adesione: Ciascun docente o consiglio di classe/interclasse può organizzare un'attività di coding (della durata anche di un'ora soltanto).

Tipologie di attività suggerite:

- *Coding Unplugged (senza computer):* Attività motorie, reticolati a pavimento, pixel art, giochi di ruolo su istruzioni ed algoritmi (particolarmente indicate per Scuola dell'Infanzia e prime classi della Primaria).
- *Coding Plugged (con dispositivi):*
 1. *Piattaforme web:* attività guidate su [Code.org](https://code.org) (es. "L'Ora del Codice"), Scratch, ScratchJr, CodyRoby.
 2. *Robotica educativa:* utilizzo dei kit e dei robot in dotazione all'Istituto (Bee-Bot, LEGO Education, Arduino, Micro:bit, ecc.).
- *Coding trasversale/interdisciplinare:* Attività di narrazione digitale (digital storytelling), creazione di quiz interattivi di storia/geografia, simulazioni scientifiche e matematiche.

Indicazioni operative per la Code Week

I docenti sono invitati a inserire la propria attività sulla mappa ufficiale europea tramite il portale di CodeWeek (<https://codeweek.eu/events>), affinché quell'evento possa essere automaticamente ricondotto allo stesso gruppo. Per conteggiare tutte le attività svolte dal nostro Istituto sotto un unico codice di rete, inserire durante la registrazione il codice: **cw26-abRJf**. Al termine dell'attività, la piattaforma rilascerà gli attestati di partecipazione da distribuire alle classi.



Bebras dell'Informatica

Il Bebras dell'Informatica è una sfida internazionale non competitiva promossa in Italia dal Laboratorio ALiCeb dell'Università degli Studi di Milano per stimolare il pensiero computazionale.



Periodo di svolgimento: Le prove si potranno svolgere **da lunedì 9 a venerdì 13 novembre 2026**.

Destinatari: Alunni della Scuola Primaria (classi 3^a, 4^a, 5^a) e della Scuola Secondaria di I e II grado.

Modalità di svolgimento della gara: Consiste nel risolvere online piccoli quesiti di logica e problemi informatici nell'arco di **45 minuti**, tramite la [piattaforma Bebras](#). Ciascun docente può fissare liberamente il giorno e l'orario di inizio per i partecipanti e durante tutta la sessione ogni squadra potrà utilizzare un solo dispositivo (*computer, tablet, ecc.*) e dovrà autenticarsi con le credenziali fornite al momento della iscrizione. Non richiede competenze pregresse di programmazione, ma valorizza l'intuito e la collaborazione.

Categorie e organizzazione delle squadre

I partecipanti sono divisi in categorie in base alla classe di appartenenza:

- *KiloBebras*: alunni delle scuole primarie;
- *MegaBebras*: alunni delle classi prima e seconda delle scuole secondarie di primo grado;
- *GigaBebras*: alunni delle classi terze delle scuole secondarie di primo grado.

Come aderire al Bebras

La partecipazione è gratuita e richiede una semplice iscrizione delle squadre via web, da effettuarsi **entro il 02 novembre 2026**, a cura di un docente della classe. I docenti di classe o di disciplina interessati possono registrarsi direttamente sul sito bebras.it selezionando la nostra scuola. Sul sito Bebras potete trovare gratuitamente le prove delle edizioni precedenti, utili per svolgere attività di logica in classe durante le ore di Matematica, Tecnologia o Informatica. Le prove si svolgeranno nei laboratori d'informatica o in aula tramite tablet/PC.

Link utili per materiali ed iscrizioni:

- Piattaforma EU Code Week: codeweek.eu
- Piattaforma Bebras Italia: bebras.it
- Guida e risorse didattiche (Programma il Futuro): programmailfuturo.it

Ai fini del monitoraggio interno dell'offerta formativa (PTOF/PNSD), della rendicontazione dei progetti STEM dell'Istituto e del coordinamento logistico di spazi e strumenti, si chiede di compilare un breve Modulo Google: <https://forms.gle/71BYPjDnoSgxFN8L7>, entro il **30 ottobre**.

I docenti interessati per ulteriori informazioni e delucidazioni potranno rivolgersi all'Animatore Digitale d'Istituto, prof.ssa Nicolina Giorgianni.

In allegato:

- La guida operativa per aggiungere un evento sulla mappa del portale CodeWeek.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Concetta Muzio

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

