PROPOSTE PER ATTIVITÀ CODEWEEK 2025

CLASSI PRIME

Codifica di un problema scelto dall'insegnante (es. calcolo di una potenza, riconoscere se un numero è pari o dispari, risolvere un'equazione di primo grado, ecc.) nel corrispondente diagramma di flusso con il programma Flowgorithm scaricabile gratuitamente da Internet. E' possibile anche mandare in esecuzione il programma e codificarlo automaticamente in un linguaggio di programmazione.

http://www.flowgorithm.org/

CLASSI SECONDE

Il cifrario di Cesare (Introduzione alla crittografia e alla sicurezza informatica)

https://www.mat.uniroma1.it/sites/default/files/liceomatematico/aritmetica_algebra/TALETE-CongruenzeCifrari-parte1.pdf

Anche nella guida alle Olimpiadi del Problem solving (da pag. 25 a pag. 29). In questa guida sono presenti anche altre possibili attività.

https://www.olimpiadiproblemsolving.com/site/documenti/24-25/GUIDA_OPS_2024_25.pdf

CLASSI DEL TRIENNIO

Attività di programmazione con linguaggio a blocchi

Labirinto

https://codeweek.eu/training/visual-programming-introduction-to-scratch

Gioco di domande e risposte

https://codeweek.eu/training/creating-educational-games-with-scratch

Intro to Applab (Code.org)

https://studio.code.org/courses/applab-intro/units/1/lessons/1/levels/1

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

www.code.org

Video sull'intelligenza artificiale (code.org)

https://studio.code.org/courses/how-ai-works-2023/units/1/lessons/8?viewAs=Instructor

Google

Quickdraw (Come apprende l'IA – Costruzione di un dataset)

https://quickdraw.withgoogle.com/#

Teacheable machine Google (Apprendimento supervisionato dell'IA) – Permette di addestrare modelli di Machine Learning tramite immagini, suoni, pose.

https://teachablemachine.withgoogle.com/

https://www.youtube.com/playlist?list=PLJfHZtseuscuTQfodmFnbZ3rBgCWsRT9t

Uso di un modello istruito con Teacheable Machine in Scratch (Avanzato)

https://sites.google.com/view/aiforca/you-can-teach-ai/3-5/scratch-coding-with-teachable-machine

