

## Eventi CodeWeek 2019

### Scuola dell'Infanzia

	data	ora	N° alunni	docenti	attività
1	14-10-2019	10:00-12:00	30 (5 anni)	Teresa DI NARDO, Rosa TUSINO, Nunzia SANTAGATA, Roberta ZOLLA, Maria PETRILLI	<p><b>Plesso piazza di Vagno</b> <b>Il mare rubato</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1xUkRpnUgN_CR1mTTpNNzXXC6itROAghc/view">https://drive.google.com/file/d/1xUkRpnUgN_CR1mTTpNNzXXC6itROAghc/view</a></p> <p>Lettura del libro IL MARE RUBATO di GEK TESSARO, contenente la soluzione di un problema; costruzione di un reticolo-percorso, intervallato da ostacoli; realizzazione delle frecce direzionali del colore precedentemente stabilito dai bambini; esecuzione del percorso motorio da parte di un bambino che, travestito da pirata rispetta le indicazioni date da una compagna che, adoperando le frecce direzionali lo guida sul reticolo per consentirgli di arrivare al vulcano, evitando gli ostacoli; registrazione contemporanea da parte di quattro bambini del percorso su una scheda precedentemente predisposta.</p> 
2	17-10-2019	11:20-12:20	10 (5 anni)	Mary FORTE, Elena FORCELLI, Milena DI GIULIO	<p><b>Plessi Petrucci A e Petrucci B</b></p> <p>Dopo una fase propedeutica dedicata alla lateralità attraverso giochi motori, canzoncine, ecc..., le insegnanti hanno proposto e raccontato la storia di Giulia, alla quale si è ispirata la strutturazione di un reticolo con cui, attraverso l'uso di frecce colorate che indicassero "avanti, gira a destra, gira a sinistra", un compagno-guida ha condotto Giulia alla meta finale.</p> 
3	17-10-2019	14:30-15:30	12 (5 anni)	Giusy DI VIRGILIO, Maria Pina PALOMBA	<p><b>Plesso Campanile</b></p> <p>Le docenti Di Virgilio Giuseppina e Palomba Maria Pina hanno effettuato, con 12 alunni di 5 anni attività di coding unplugged: il robot ZX.</p> <p>L'attività ha impegnato i bambini in percorsi su reticolato con ostacoli. A coppia un bambino effettuava il percorso in qualità di robot e il compagno impartiva comandi-guida utilizzando frecce direzionali per consentire al robot di raggiungere la navicella.</p> 

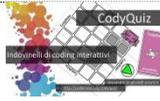
## Scuola Primaria

	data	ora	classe	N° alunni	docenti	attività
4	08-10-2019	10:30-11:30	5 <sup>A</sup> 5 <sup>B</sup> 5 <sup>C</sup> 5 <sup>D</sup> 5 <sup>E</sup>	100	Carolina CASIELLO, Concetta POLITO, Lucia GUERRA, Lucia DE TROIA, Antonietta COLELLI	<p><b>Codyfeet e Codycolor</b></p> <p>Partecipazione al webinar didattico interattivo, tenuto dal prof Bogliolo, impostato come gioco a squadre.</p> 
5	09-10-2019		1 <sup>F</sup>	17	Annarita DE PALMA	<p><b>La storia di Topo Flip</b></p> <p>Attività unplugged</p> <p>Il gioco consiste in una attività unplugged dove i bambini devono scrivere il codice di programmazione che corrisponde alle caselle del percorso che topo Flip deve fare per arrivare alla sua tana senza finire tra le zampe di un gatto o addosso a un albero.</p> 
6	09-10-2019		3 <sup>D</sup>	19	Annarita DE PALMA	<p><b>Codyfeet</b></p> <p>Partecipazione al webinar didattico interattivo, tenuto dal prof. Bogliolo, impostato come gioco a squadre.</p> 
7	16-10-2019		1 <sup>F</sup>	17	Annarita DE PALMA	<p><b>Codefeet</b> in differita in piattaforma codeweek</p> 
8	16-10-2019		3 <sup>D</sup>	19	Annarita DE PALMA	<p><b>IL LABIRINTO</b></p> <p>Attività in piattaforma "Programma il futuro"</p> 
9	9-10-2019	9:00-10:00	1 <sup>A</sup> <sup>C</sup>	21	Tiziana NEGLIA	<p><b>CUBETTO</b></p> <p>Gli alunni hanno inventato brevi storie che hanno avuto per protagonista Cubetto, un robot programmabile, basato su Arduino. Disponendo dei tasselli di colori diversi uno dopo l'altro su una tavoletta forata, a ciascuno dei quali corrisponde un comando preciso: avanti, destra e sinistra, gli alunni hanno programmato il comportamento di Cubetto che si è mosso sul suo percorso seguendo le istruzioni impartite.</p> 
10	9-10-2019	10:00-11:00	1 <sup>A</sup> <sup>D</sup>	19	Tiziana NEGLIA Rossella DE MEO	
11	17-10-2019	9:00-11:00	2 <sup>A</sup> <sup>C</sup> 2 <sup>A</sup> <sup>D</sup>	41	Sergio E. GRANIERI, Micaela DE MARCO	<p><b>HALLOWEEN BY CODING</b></p> <p>Gli alunni hanno svolto una serie di attività di "coding unplugged" su schede e alla Lim, per avviarli alla comprensione del CODING e della sua importanza nella risoluzione di problemi, da quelli semplici a quelli più complessi.</p> <p>Hanno realizzato, leggendo il codice, dei percorsi in cui i personaggi di Halloween, streghe e fantasmi, dovevano raggiungere zucche, dolci o caramelle seguendo il percorso indicato; successivamente hanno disegnato cappelli o streghe leggendo un codice sempre più complesso.</p> <p>I percorsi sono stati poi realizzati e simulati anche nel cortile della nostra scuola, su un reticolo spartano, utilizzando</p> 

					<p>materiale semplice, ma con tanto interesse e partecipazione da parte dei bambini, come per tutte le attività proposte per la partecipazione al codeweek 2019.</p> <p><a href="https://animoto.com/play/v0GI3YJ1QZlww0tV14pw0Q">https://animoto.com/play/v0GI3YJ1QZlww0tV14pw0Q</a></p>
12	16-10-2019	8,30-10,30	4^A	Flora OLIVIERI	<p><b>COSTRUIRE UNA STORIA E/O UN GIOCO INTERATTIVO</b></p> <p>“Laboratorio”, proposto dalla piattaforma “Programma il futuro”. Nelle storie “accade qualcosa” che viene chiamato “evento” e nel “Laboratorio” proposto i giochi interattivi sono programmi guidati da eventi, cioè programmi in cui si fanno delle azioni in risposta al verificarsi di certi eventi. In questi programmi ci sono dei blocchi del tipo “quando accade qualcosa” e a questi blocchi si attaccano i blocchi con le azioni desiderate. Si realizza così un “gestore dell’evento”, cioè un insieme di blocchi che fa reagire il programma a ciò che è accaduto.</p> <p>Svolgendo questa attività gli alunni mettono in pratica quanto appreso relativamente ai concetti di <b>algoritmo</b>, <b>funzione</b> e <b>parametro</b>.</p>
13	17-10-2019	8,30-10,30	4^D	Rossella BONDANESE	
14	18-10-2019	8,30-10,30	4^C	Flora OLIVIERI	
15	19-10-2019	8,30-10,30	4^B	Rossella BONDANESE	
16	19-10-2019	9:00-12:45	4^E	Filomena SAGLIOCCO	
					<p><b>SCRIVERE UNA LETTERA</b></p> <p>L’attività è suddivisa in sequenze illustrate su una scheda strutturata. Gli alunni sono stati invitati a scrivere in piena libertà una lettera e, pertanto, è stato loro chiesto di individuare un destinatario, di disegnare un francobollo da apporre sulla busta da lettera e di indicare, sulla stessa, il mittente ed il destinatario. Al termine, hanno inserito la lettera nella busta e hanno provveduto ad imbucarla in una "cassetta postale" costituita da una scatola bianca. Ha fatto seguito "un <b>diagramma di flusso</b>".</p>



## Scuola Secondaria

	data	ora	classe	N° alunni	docenti	attività
17	10-10-2019 <i>giovedì</i>	8:15-9:15	<b>2C</b>	22	Addolorata RICCO	Introduzione alla programmazione con scratch. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> 
18	10-10-2019	9:15-10:15	<b>1B</b>	19	Addolorata RICCO Rocco MUCCIARONE	L'Ora del Codice <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> 
19	11-10-2019 <i>venerdì</i>	9:15-10:15	<b>1B</b>	19	Addolorata RICCO Rocco MUCCIARONE	L'Ora del Codice "Un'avventura con Minecraft". Attività di coding in piattaforma code.org. 
20	11-10-2019	9:15-10:15	<b>1E</b>	19	Pasqualina CASIERO Lucia FRAZZANO	Istruzioni direzionali, algoritmi "ripeti" e "condizionale" <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> 
21	11-10-2019	11:15-12:15	<b>2B</b>	19	Addolorata RICCO	Introduzione alla programmazione con scratch. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> 
22	11-10-2019	12:15-13:15	<b>2A</b>	24	Addolorata RICCO	Introduzione alla programmazione con scratch. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> 
23	12-10-2019 <i>sabato</i>	8:15-9:15	<b>1A</b>	21	Addolorata RICCO	Creazione classe virtuale e attività di coding in piattaforma code.org <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> 
24	14-10-2019 <i>lunedì</i>	8:15-9:15	<b>3A</b>	19	Addolorata RICCO Rosanna VENDITTI	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyGames</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> 
25	14-10-2019	10:15-11:15	<b>2C</b>	23	Addolorata RICCO Federica DI GIOIA	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyQuiz</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> 
26	14-10-2019	11:15-12:15	<b>1A</b>	21	Addolorata RICCO	L'Ora del Codice "Avventura con Minecraft" in piattaforma didattica code.org Blocchi direzionali, ciclo e condizionale. Avanzamento nella classe virtuale di "code.org" 
27	14-10-2019	12:15-13:15	<b>3C</b>	19	Addolorata RICCO M. Luisa GRASSO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyQuiz</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite piattaforma in Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> 
28	16-10-2019 <i>mercoledì</i>	11:15-12:15	<b>2B</b>	20	Addolorata RICCO	Programmazione con Scratch di un acquario con 3 pesciolini 
29	16-10-2019	12:15-13:15	<b>3B</b>	14	Addolorata RICCO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyQuiz</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> 
30	17-10-2019 <i>giovedì</i>	8:15-9:15	<b>2C</b>	23	Addolorata RICCO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyGames</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite in piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> 

31	17-10-2019	9:15-10:15	1B	19	Addolorata RICCO MUCCIARONE	"Un'avventura con Minecraft". Attività di coding in piattaforma code.org. Istruzioni "ripeti" e "condizionale" <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
32	17-10-2019	10:15-11:15	2A	24	Addolorata RICCO Concetta DI GIOVINE	Programmazione con Scratch di un acquario con 3 pesciolini	
33	17-10-2019	12:15-13:15	1C	21	Addolorata RICCO	Accesso alla classe virtuale in piattaforma "code.org" e introduzione alla programmazione a blocchi visuali. <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
34	18-10-2019 venerdì	9:15-10:15	1B	19	Addolorata RICCO, Rocco MUCCIARONE	Attività di coding in piattaforma code.org con l'Ora del Codice "Frozen". <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
35	18-10-2019	10:15-11:15	3B	12	Addolorata RICCO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyGames</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite in piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	
36	18-10-2019	11:15-12:15	2B	18	Addolorata RICCO	Programmare con Scratch il progetto "Volare"	
37	18-10-2019	12:15-13:15	2A	25	Addolorata RICCO	Programmazione progetto Scratch "Volare oh, oh....." Tutta la classe partecipa alla programmazione di una variante del progetto proposto dalla docente. Al gattino volante sulla città si fa cantare la canzone di Modugno con i fumetti e la voce di una alunna.	
38	18-10-2019	12:00-13:00	1D	16	Pasqualina CASIERO	L'Ora del Codice "Avventura con Minecraft" <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
39	19-10-2019 sabato	8:15-9:15	1A	19	Addolorata RICCO	- L'Ora del Codice "Frozen" in piattaforma didattica code.org - L'artista binario - <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
40	19-10-2019	9:15-10:15	1C	21	Addolorata RICCO	L'Ora del Codice "Avventura con Minecraft" <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	
41	19-10-2019	11:15-12:15	3C	18	Addolorata RICCO Maria Luisa GRASSO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyGames</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite in piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	
42	19-10-2019	12:15-13:15	3A	16	Addolorata RICCO	QUIZ con domande tratte dal webinar <b>CodyGames</b> , tenuto dal prof. A. Bogliolo per CodeWeek 2017, e inserite in piattaforma Kahoot. <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	
43	19-10-2019	09:30-10:30	1F	19	Pasqualina CASIERO	L'Ora del Codice "Avventura con Minecraft" <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>	