

15 Ottobre 2019

Attività scuola primaria plesso di via Cuzzi

ORE	1A	1B	2A	2B
I	Attività: Robotica Educativa con Doc Clementoni	Attività: coding Unplugged con i colori e simboli	Attività: Code.org	Attività: Coding Unplugged - costruzione di parole sulla griglia
II	Attività: coding Unplugged con i colori e simboli	Attività: Robotica Educativa con Doc Clementoni	Attività: Coding Unplugged – costruzione di parole sulla griglia	Attività: Code.org
III			Attività: pixel Art	Attività: Coding Unplugged – costruzione di parole sulla griglia
IV			Attività: Coding Unplugged – costruzione di parole sulla griglia	Attività: pixel art

Gli alunni delle classi prime saranno divisi in sottogruppi insegnanti: Buttò e Marrazzo

classi seconde: Attività Code.org docente /Veronelli

Coding Unplugged docente /Ferraro

Pixel Art docente / De Francisci

Scuola primaria plesso di via Cuzzi 16 Ottobre 2019

ORE	3A	3B	4A	4B	ORE	5A	5B
I	Attività: Scratch (aula informatica primaria)	Attività: code.org (aula informatica secondaria)	Attività: coding unplugged – ingrandisco e rimpicciolisco una figura	Attività:Sudoku	I	Attività: Sudoku	Attività: stampante 3D
II	Attività: code.org (aula informatica secondaria)	Attività: Scratch (aula informatica primaria)	Attività: Sudoku	Attività: coding unplugged – ingrandisco e rimpicciolisco una figura	II	Attività: stampante 3D	Attività:Sudoku
III	Attività: Sudoku	Attività: coding unplugged – ingrandisco e rimpicciolisco una figura	Attività: code.org (aula informatica secondaria)	Attività: Scratch (aula informatica primaria)	VI	Pixel Art	Attività: code.org (aula informatica primaria)
IV	Attività: coding unplugged – ingrandisco e rimpicciolisco una figura	Attività: Sudoku	Attività: Scratch (aula informatica primaria)	Attività: code.org (aula informatica secondaria)	VII	Attività: code.org (aula informatica primaria)	Pixel Art

Attività : Scratch docente / Trivieri - Ingrassia

Code.org docente / Tomarchio – Frigerio – Fiumara 5A- 5B dalle 14.00 alle 16.00

Sudoku classi 3 A-B / 4A-B docente Camarda / classi 5A – 5B docente Arcellaschi

Coding Unplugged docente /Frigerio – Ruppino

Stampante 3D / docente / Condò

Pixel Art classi 5A- 5B docente Ristagno

Scuola dell'Infanzia di Via Varesina – sez A-B-C

ORE	GIORNI	ATTIVITA'
9.30/11.30	08/10/2019	Coding Unplugged- esperienza corporea: Lateralizzazione, problem solving, pensiero computazionale. Uso del reticolo e delle frecce direzionali.
9.00/11.00	11/10/2019	Code e Roby- Giochi di squadra con il Kit, usando personaggi, ostacoli inerenti le storie raccontate in sezione.
9.30/11.30	15/10/2019	Doc Sapientino Robottino Educativo
9.00/11.00	18/10/2019	App. Tablet: Scratch Junior – Code .org

SCUOLA PRIMARIA GIOVANNI PAOLO II

Venerdì 18 ottobre 2019

Classi	Attività
1^A-B	Coding unplugged: attività interdisciplinari
2^A-B	Logicando: giochi di logica
3^A-B	Kandinskij: pixel art in 3D
4^A-B	Coding unplugged: halloween in pixel art
5^A-B	Giochi logici a rotazione

CODE WEEK 2019 "A. Fogazzaro"						
Ora	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00
DATA						
07 Ottobre Lun		Classe: 1 ^B Docenti: De Santis Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^B Docenti: Pizzo/De Santis Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^C Docenti: Mascetti Attività: Sudoku Musicale Luogo: aula musica		
				Classe: 2 ^B Docenti: de Santis Attività: Etichette 3D Orto Luogo: lab. 3D		
		Classe: 1 ^D Docenti: Colaneri Attività: Coding e testo narrativo – grammatica Luogo: 1D	Classe: 1 ^D Docenti: Colaneri Attività: Coding e testo narrativo – grammatica Luogo: 1D			
8 Ottobre Mar				Classe: 3 ^B Docenti: Ronzio Attività: Crucipuzzle Luogo: 3B	Classe: 3 ^B Docenti: Ronzio Attività: Crucipuzzle Luogo: 3B	

9 Ottobre Mer	Classe: 1 ^A Docenti: Talamona Attività: Pixelart Luogo: 1A	Classe: 1 ^A Docenti: Mascetti Attività: Sud oku Musicale Luogo: aula musica	Classe: 2 ^B Docenti: Caparelli/de Santis Attività: Grid Garden Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 2 ^B Docenti: De Santis Attività: Grid Garden Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^A Docenti: Colaneri Attività: Coding e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 1A	Classe: 1 ^A Docenti: Colaneri Attività: Coding e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 1A
					Classe: 3 ^C Docenti: de Santis Attività: Camera 3D Luogo: lab 3D	Classe: 2 ^C Docenti: de Santis Attività: Going around the world with scratch - pianificazione Luogo: aula informatica
10 ottobre Gio	Classe: 3 ^A Docenti: Grimoldi Attività: Introduzione e a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 3 ^A Docenti: Mascetti/deSantis Attività: Introduzione a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^C Docenti: Gaffuri Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^C Docenti: De Santis Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^A Docenti: Paladino Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 ^A Docenti: Paladino Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria
			Classe: 3 ^B Docenti: de		Classe: 1 ^D Docenti:	



			Santis Attività: Camera 3D Luogo: aula 3D		Mascetti Attività: Sudoku Musicale Luogo: aula musica	
		Classe: 1^B Docenti: Pizzo Attività: La favola: analisi del testo, divisione in sequenze e illustrazioni Luogo: 1B	Classe: 1^B Docenti: Pizzo Attività: La favola: analisi del testo, divisione in sequenze e illustrazioni Luogo: 1B			
11 ottobre Ven	Classe: 3^C Docenti: De Santis Attività: Introduzione e a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 3^C Docenti: Legnani/De Santis Attività: Introduzione a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria		Classe: 3^D Docenti: Caparelli Attività: Introduzione a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 3^D Docenti: Frigerio Attività: Introduzione a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	
		Classe: 1^B Docenti: Mascetti Attività: Sudoku Musicale Luogo: aula musica				
14 ottobre Lun		Classe: 2^A Docenti: Grimaldi Attività: Grid Garden Luogo:	Classe: 2^A Docenti: Grimaldi Attività: Grid Garden Luogo:	Classe: 2^B Docenti: de Santis Attività: Going around the world with		

		laboratorio secondaria	laboratorio secondaria	scratch - pianificazione Luogo: aula informatica		
15 ottobre Mar				Classe: 3 ^A Docenti: Colaneri Attività: Codi ng e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 3A	Classe: 3 ^A Docenti: Colaneri Attività: Codi ng e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 3A	
16 ottobre Mer			Classe: 2 ^C Docenti: Precopi Attività: Cruci verba Luogo: 2C	Classe: 2 ^C Docenti: Precopi Attività: Cruci verba Luogo: 2C		Classe: 2 ^C Docenti: de Santis Attività: Going around the world with scratch - pianificazion e Luogo: aula informatica
			Classe: 2 ^A Docenti: Colaneri Attività: Codi ng e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 2A	Classe: 2 ^A Docenti: Colaneri Attività: Codi ng e testo narrativo – Coding e grammatica Luogo: 2A		
17 Ottobre	Classe: 1 ^D	Classe: 1 ^D Docenti:	Classe: 3 ^B Docenti: de	Classe: 2 ^C Docenti:	Classe: 2 ^C Docenti: De	

Gio	Docenti: Giacometti Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Docenti: Giacometti Attività: Blockly games Luogo: laboratorio secondaria	Docenti: Santis Attività: Camera 3D Luogo: lab. 3D	Docenti: Gaffuri Attività: Grid garden Luogo: laboratorio secondaria	Docenti: Santis Attività: Grid Garden Luogo: laboratorio secondaria	
			Classe: 3 [^] C Docenti: Pellegrini Attività: Brainstorming Luogo: 3C	Classe: 3 [^] C Docenti: Pellegrini Attività: Brainstorming Luogo: 3C	Classe: 3 [^] D Docenti: Pellegrini Attività: Brainstorming Luogo: 3D	Classe: 3 [^] D Docenti: Pellegrini Attività: Brainstorming Luogo: 3D
18 ottobre Ven	Classe: 3 [^] B Docenti: Legnani/D e Santis Attività: Introduzione e a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 3 [^] B Docenti: De Santis Attività: Introduzione a sviluppo app Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 2 [^] C Docenti: Legnani/Benincaso Attività: Going around the world with scratch Luogo: aula informatica		Classe: 1 [^] C Docenti: Segneri Attività: Esercizi interattivi sull'ortografia Luogo: laboratorio secondaria	Classe: 1 [^] C Docenti: Segneri Attività: Esercizi interattivi sull'ortografia Luogo: laboratorio secondaria