

Dal 9 al 24 ottobre 2021, l'Europa celebra la nona edizione di Europe Code Week (<http://codeweek.eu>), per favorire la diffusione del pensiero computazionale attraverso il coding.

Si pubblicano le attività delle scuole Dell'Infanzia, delle scuole primarie e della scuola secondaria relative all'oggetto:



## Istituto Comprensivo Como Rebbio

Scuola dell'Infanzia

Plesso Via Palma

Sezione  B  GIRASOLI

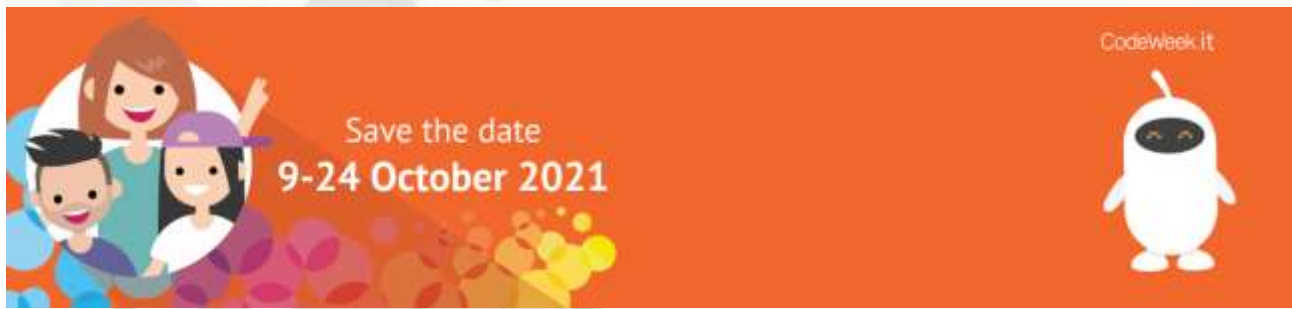
GIORNO <u> 11/10/21 </u>	GIORNO <u> 12/10/21 </u>
ATTIVITA' Osserva i colori della legenda e colora le foglie rispettando i ritmi	ATTIVITA' Realizzazione di un reticolo piastrellato con nastro adesivo. I bambini aiutano la mamma Gufa a raggiungere i tre cuccioli seguendo le indicazioni

Sezione  C  MARGHERITE

GIORNO <u> 13/10/21 </u>	GIORNO <u> 15/10/21 </u>
ATTIVITA' Racconto: "l'ape che non poteva più volare". Animazione della storia e lavoro in piccolo gruppo per la realizzazione di un cartellone	ATTIVITA' Realizzazione di un reticolato con nastro adesivo. Un bambino interpreta l'ape e cerca di raggiungere un compagno seguendo le indicazioni degli altri bambini e delle frecce direzionali

Sezione  A  PRIMULE

GIORNO <u> 20/10/21 </u>	GIORNO <u> 21/10/21 </u>
ATTIVITA' Racconto "il gallo cristallo" e relativa rielaborazione. Giochi di orientamento spaziale.	ATTIVITA' Percorso guidato con comandi vocali e visivi. Rielaborazione grafica dell'attività svolta.



## Istituto Comprensivo Como Rebbio

Scuola dell'Infanzia

Plesso Via Varesina

Sezione A

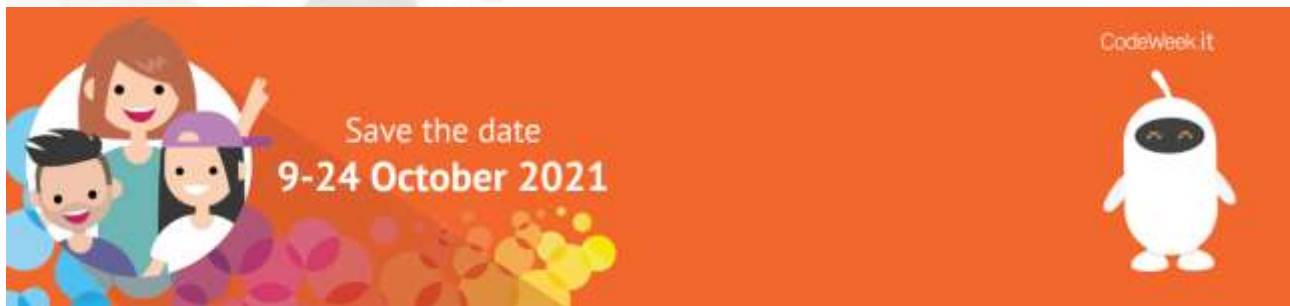
GIORNO 19	GIORNO 20
<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione delle frecce da utilizzare per l'attività di coding unplugged e dei personaggi ispirati alla storia usata nel progetto accoglienza               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori per conoscere e familiarizzare con le frecce direzionali e la griglia usata nel coding unplugged</li> </ul> </li> </ul>	<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del tappeto/ griglia : realizzazione di percorsi inventando e seguendo un modello con le frecce direzionali</li> <li>• App educativa: giochi di codifica per bambini-imparare a codice</li> </ul>

Sezione B

GIORNO 13	GIORNO 14
<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione delle frecce da utilizzare per l'attività di coding unplugged e dei personaggi ispirati alla storia usata nel progetto accoglienza               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori per conoscere e familiarizzare con le frecce direzionali e la griglia usata nel coding unplugged</li> </ul> </li> </ul>	<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del tappeto/ griglia: realizzazione di percorsi inventando e seguendo un modello con le frecce direzionali</li> <li>• App educativa: giochi di codifica per bambini-imparare a codice</li> </ul>

Sezione C

GIORNO 11	GIORNO 12
<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione delle frecce da utilizzare per l'attività di coding unplugged e dei personaggi ispirati alla storia usata nel progetto accoglienza               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori per conoscere e familiarizzare con le frecce direzionali e la griglia usata nel coding unplugged</li> </ul> </li> </ul>	<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del tappeto/ griglia: realizzazione di percorsi inventando e seguendo un modello con le frecce direzionali</li> <li>• App educativa: giochi di codifica per bambini-imparare a codice</li> </ul>



## Istituto Comprensivo Como Rebbio

Plesso Via Cuzzi (primaria)

### CLASSI PRIME

CLASSE 1A – GIORNO 11 Ottobre dalle ore 10:15 alle ore 12: 15	CLASSE 1B – GIORNO 11 Ottobre dalle ore 8:15 alle ore 10 : 15
ATTIVITA' Unplugged : "Il nostro robot".	ATTIVITA' Unplugged: " Il nostro robot".

### CLASSI SECONDE

CLASSE 2A – GIORNO 11 OTTOBRE dalle 13:45 alle 15:45 GIORNO 12 OTTOBRE dalle ore 8:15 alle 10:15	CLASSE 2B – GIORNO 14 OTTOBRE dalle 13:45 alle 15:45 GIORNO 12 OTTOBRE dalle 10:15 alle 12:15
ATTIVITA' Diagramma di flusso Sudoku per immagini - Pixel art	ATTIVITA' Diagramma di flusso Sudoku per immagini - Pixel art

### CLASSI TERZE

CLASSE 3A – GIORNO 11 OTTOBRE DALLE ORE 14:00 ALLE ORE 16:00	CLASSE 3B –GIORNO 11 OTTOBRE DALLE ORE 14:00 ALLE ORE 16:00
ATTIVITA' dal Pixel art minecraft al Pyssla	ATTIVITA' tutti sulla piattaforma di "Code.org"

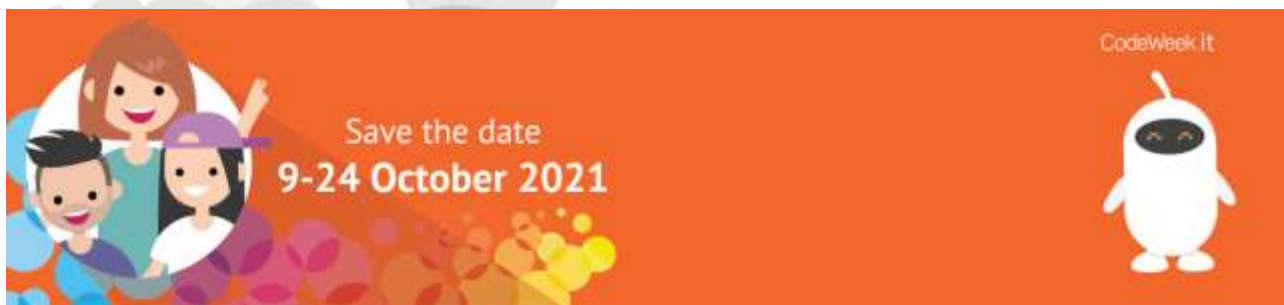
CLASSE 3A – GIORNO 13 OTTOBRE DALLE ORE 14:00 ALLE ORE 16:00	CLASSE 3B –GIORNO 13 OTTOBRE DALLE ORE 14:00 ALLE ORE 16:00
ATTIVITA' tutti sulla piattaforma di "Code.org"	ATTIVITA' dal Pixel art minecraft al Pyssla

## CLASSI QUARTE

CLASSE 4A – GIORNO_13 OTTOBRE DALLE ORE 10:30 ALLE ORE 12:30	CLASSE 4B – GIORNO_15 OTTOBRE DALLE ORE 10:30 ALLE ORE 12:30
ATTIVITA' Unplugged Coding for kids activity in english, sudoku pixel art	ATTIVITA' Unplugged Coding for kids activity in english sudoku pixel art

## CLASSI QUINTE

CLASSE 5A – GIORNO 13 OTTOBRE Dalle ore 13.30 Alle ore 14.30	CLASSE 5B – GIORNO 13 OTTOBRE Dalle ore 14.30 - 15.30
ATTIVITA' Programmare con Scratch	ATTIVITA' Programmare con Scratch



## Istituto Comprensivo Como Rebbio

Plesso Via Giussani (primaria)

### CLASSI PRIME

CLASSE 1A – GIORNO 20/10/2021	CLASSE 1B – GIORNO 20/10/2021
L'ORSO GOLOSO Percorsi di coding unplugged	L'ORSO GOLOSO Percorsi di coding unplugged

### CLASSI SECONDE

CLASSE 2A – GIORNO 19/10/2021	CLASSE 2B – GIORNO 19/10/2021
ROBOT PER UN GIORNO	ROBOT PER UN GIORNO

### CLASSI TERZE

CLASSE 3A – GIORNO 19/10/2021	CLASSE 3B – GIORNO 19/10/2021
CODING CON SCRATCH	CODING CON SCRATCH

### CLASSI QUARTE

CLASSE 4A – GIORNO 14/10/2021	CLASSE 4B – GIORNO 14/10/2021
FACCIAMO SCRATCH!	FACCIAMO SCRATCH!

### CLASSI QUINTE

CLASSE 5A – GIORNO 18/10/2021	CLASSE 5B – GIORNO 18/10/2021
-------------------------------	-------------------------------

COSTRUISCO UN VIDEOGIOCO  
Le basi della programmazione con Nintendo Switch

COSTRUISCO UN VIDEOGIOCO  
Le basi della programmazione con Nintendo Switch

CodeWeek. 