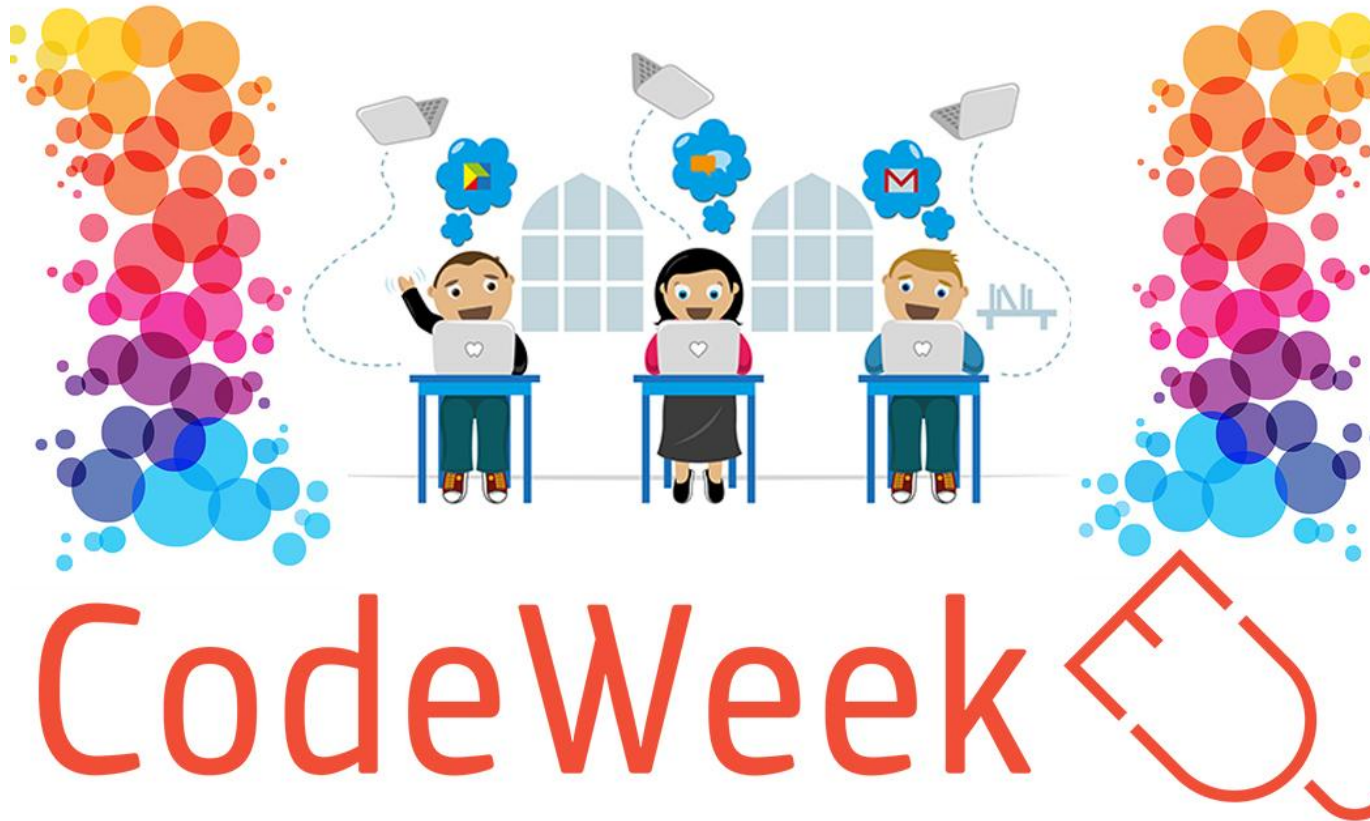


IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA  
EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!  
EVENTI



**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA**  
**EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!**  
**EVENTI**

	<b>INSEGNANTE/I ORGANIZZATORE/I</b>	<b>DATA DELL'EVENTO</b>	<b>ORA DI INIZIO</b>	<b>TITOLO DELL'EVENTO</b>	<b>PLESSO</b>	<b>ALUNNI COINVOLTI</b>	<b>BREVE DESCRIZIONE DELL'EVENTO</b>
1	CARMELA FERRARA	10/10/2017	10:30	LA PECORA PEPPA	S. ANNA	CLASSE I B	Attività unplugged per cominciare ad impadronirsi delle tecniche della programmazione, attraverso un percorso tracciato e agito.
2	CARMELA ANNUNZIATA ANTONIETTA ARDITO	12/10/2017	9:30	LEO E LIA	S. ANNA	CLASSE I A	Attività unplugged per cominciare ad impadronirsi delle tecniche della programmazione, attraverso un percorso tracciato e agito.
3	ADELE PANZELLA	13/10/2017	10:30	COME VORREI I BANCHI NELLA MIA AULA	S. LUCIA	CLASSE IV A	Percorsi all'interno dell'aula.
4	ROSANNA SORRENTINO PAOLA SABATINO	16/10/2017	11:30	BRACCIALETTI AL "BINARIO 2"	S. LUCIA	CLASSE II A	Dall'alfabeto al codice binario in un braccialetto. L'evento mira ad avvicinare i bambini alle tecnologie e in particolare alla programmazione informatica, attraverso la conoscenza del linguaggio utilizzato dai computer: il Codice Binario.
5	LUCIA ABAGNALE	16/10/2017	12:00	LONDON IN CODING	S. LUCIA	CLASSE III A	Dopo aver spiegato il significato del termine inglese "pixel", considerando un'immagine della "Union Jack", sarà realizzata usando un foglio quadrettato e seguendo le indicazioni. Programmazione dell'algoritmo per la realizzazione di un disegno simulando i pixel dello schermo.
6	VINCENZA TREZZA	17/10/2017	9:00	GIOCHIAMO A PROGRAMMARE	EPITAFFIO	CLASSE II A	Giochi motori e percorso con BEEBOT

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA**  
**EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!**  
**EVENTI**

7	GELSOMINA MILONE	17/10/2017	8:30	CODING IN LONDON	EPITAFFIO	CLASSE III A	Gli alunni comporranno una bandiera inglese seguendo indicazioni e comandi alfanumerici su un piano quadrettato
8	PATRIZIA PISAPIA	17/10/2017	8:30	CODING IN LONDON	EPITAFFIO	CLASSE III A	Gli alunni comporranno una bandiera inglese seguendo indicazioni e comandi alfanumerici su un piano quadrettato
9	IMMACOLATA PEPE	17/10/2017	9:00	CONOSCIAMO SCRATCH	EPITAFFIO	CLASSE V B	Semplici animazioni con Scratch
10	LUCIA PALMIERI LEONARDO SALVATO	17/10/2017	9:30	RAPID AND SLOW MOTION	S. LUCIA	CLASSE IA	Costruzione di un cubo con le facce di vari colori e con le lettere indicanti la rapidità o la lentezza del movimento.. Riproduzione dei circuiti sul reticolo.
11	IDA PANNONE	17/10/2017	10:00	PROGRAMMARE SCRATCH	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE V	Gli alunni, attraverso attività al computer, spiegano ai genitori come programmare i blocchi per realizzare immagini significative e creative per sviluppare il pensiero computazionale, la nuova didattica.
12	MARISA DI PIERRO	17/10/2017	10:00	DIGITAL STORYTELLING CON SCRATCH	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE IV	Trasposizione in Scratch di alcuni frammenti di una storia narrata dai bambini
13	MARIA IACCARINO	17/10/2017	10:00	CODY ROBY	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE II	Attività divertenti di programmazione; unplugged su scacchiera e giochi di movimento a terra.
14	ROSA SOLA	17/10/2017	10:00	ROBOTICA CREATIVA	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE III	Attraverso attività di “costruzione con materiali di riciclo” gli studenti svilupperanno abilità manuali e creative, attivando capacità di problem solving e tinkering costruiranno un piccolo robot con carta e plastica di recupero seguendo tutte le fasi: dalla provenienza degli oggetti utilizzati alla progettazione e all’assemblaggio di ciò che si costruisce.

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA**  
**EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!**  
**EVENTI**

15	LUCIA ANGRISANI	17/10/2017	10:00	IL PERCORSO DI PIPPO	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE I	Si utilizzeranno una serie di materiali creati e predisposti dall'insegnante con lo scopo di sperimentare la programmazione di un percorso e la costruzione del relativo codice sul modello di Scratch. I bambini opereranno in coppia: uno si muoverà sul percorso seguendo i comandi di un compagno che, nel frattempo, provvede anche a costruire il codice scegliendo i blocchi giusti e ordinandoli in sequenza. Successivamente in classe ci sarà un'attività di approfondimento e verifica: l'insegnante riprodurrà il percorso alla lavagna e consegnerà una scheda ai bambini i quali dovranno trovare il percorso utilizzando i blocchi.
16	VERONICA LONGINO	18/10/2017	8:30	ROBY ALLA RICERCA DELLA NAVICELLA	EPITAFFIO	CLASSE I B	Attività unplugged.
17	ANNA IANNONE	19/10/2017	9:00	MFS (MY FIRST SCRATCH)	EPITAFFIO	CLASSE II B	Presentazione e primo approccio all'ambiente di programmazione Scratch.
18	ANNA TONDINO	18/10/2017	11:00	A SCUOLA DI DIRITTO CON SCRATCH	EPITAFFIO	CLASSE IV A	Semplici animazioni con Scratch
19	FIORANGELA SALERNO	19/10/2017	8:30	DIRITTI A SCUOLA... CON SCRATCH	EPITAFFIO	CLASSE IV A	Semplici animazioni con Scratch
20	DANIELA ROMANO	19/10/2017	08:30	CODI... AMO IN CLASSE	S. LUCIA	CLASSE I B	Costruzione di percorsi in reticolo; giochi e attività CODY ROBY; il Linguaggio delle cose; Balletto di robot..

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA**  
**EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!**  
**EVENTI**

21	LEONARDO SALVATO ANNA TREZZA	19/10/2017	8:30	RAPID AND SLOW MOTION	S. LUCIA	CLASSE VB	Costruzione di un cubo con le facce di vari colori e con le lettere indicanti la rapidità o la lentezza del movimento. Riproduzione dei circuiti sul reticolo.
22	LUCIA LAMBERTI	19/10/2017	9:00	LONDON IN CODING	S. LUCIA	CLASSE III B	Dopo aver spiegato il significato del termine inglese "pixel", considerando un'immagine della "Union Jack", sarà realizzata usando un foglio quadrettato e seguendo le indicazioni. Programmazione dell'algoritmo per la realizzazione di un disegno simulando i pixel dello schermo.
23	GIOVANNA ATTIANESE	19/10/2017	11:30	LA NOSTRA ORA DI CODING	S. LUCIA	CLASSE IV B	Gli alunni hanno preso visione del video "Il linguaggio delle cose", dopo una conversazione guidata a commento di quanto visto, sono stati fissati i concetti principali (CODING- PENSIERO COMPUTAZIONALE -ALGORITMO - SMART ecc, ecc) per iscritto e saranno sviluppati ulteriormente nel corso di tutto il quadrimestre durante l'ora di Tecnologia.
24	UGO SENATORE	20/10/2017	10:00	GIOCANDO CON SCRATCH	EPITAFFIO	CLASSE V A	Semplici animazioni dei personaggi selezionati dagli alunni e inserimento di parole all'interno di scene diverse.
25	MARIA BALDI PAOLA SABATINO	20/10/2017	8:30	MI CHIAMO... SCRATCH	S. ANNA	CLASSE III B	Primi passi con Scratch. Come animare i nomi.
26	PAOLA SABATINO	20/10/2017	10:30	PRIMI PASSI CON SCRATCH	S. ANNA	CLASSE V	Semplici giochi per apprendere i rudimenti dell'uso di Scratch.
27	ANNA GULMO	20/10/2017	9:00	FLOW CHART	S. ANNA	CLASSE III A	Rappresentazione di un algoritmo con i simboli grafici uniti a frecce ad indicare l'ordine di esecuzione dei vari passaggi. Dalla rappresentazione si passa poi alla costruzione di cubi e parallelepipedi.

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA**  
**EUROPE CODE WEEK 7 – 22 OTTOBRE 2017... e oltre!**  
**EVENTI**

28	LUCIA PALUMBO	20/10/2017	10:00	ROBY ALLA RICERCA DELLA NAVICELLA	EPITAFFIO	CLASSE I A	Attività unplugged.
29	LEONARDO SALVATO VERONICA FERRARA	21/10/2017	8:30	RAPID AND SLOW MOTION	S. LUCIA	CLASSE VA	Costruzione di un cubo con le facce di vari colori e con le lettere indicanti la rapidità o la lentezza del movimento. Riproduzione dei circuiti sul reticolo.
30	LAURA SCALZULLO	21/10/2017	8:30	ANIMIAMO GLI OGGETTI	S. ANNA	CLASSE IV	Utilizzando una scheda microcontrollore "makey makey" collegheremo gli oggetti conduttori di elettricità al computer. Programmeremo con Scratch gli oggetti da far suonare e parlare al tocco.
31	CONCETTA ROBUSTELLI CATERINA RAO	21/10/2017	11:30	BRACCIALETTI AL "BINARIO 2"	S. LUCIA	CLASSE II B	Dall'alfabeto al codice binario in un braccialetto. L'evento mira ad avvicinare i bambini alle tecnologie e in particolare alla programmazione informatica, attraverso la conoscenza del linguaggio utilizzato dai computer: il Codice Binario.