

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA
EVENTI EUROPE CODE WEEK 15 – 23 OTTOBRE 2016... e oltre!**

	INSEGNANTE/I ORGANIZZATORE/I	DATA DELL'EVENTO	ORA DI INIZIO	TITOLO DELL'EVENTO	PLESSO	ALUNNI COINVOLTI	BREVE DESCRIZIONE DELL'EVENTO
1	PETRUZZELLI MARIA ROSA BOTTA FIORELLA	17/10/2016	9:30	ALLA RICERCA DELLA MELA D'ORO	EPITAFFIO	CLASSE II A	Avvio al pensiero computazionale attraverso giochi e percorsi con Cody Roby.
2	PISAPIA PATRIZIA	17/10/2016	9:30	ALLA RICERCA DELLA MELA D'ORO	EPITAFFIO	CLASSE II B	Avvio al pensiero computazionale attraverso giochi e percorsi con Cody Roby.
3	TREZZA ANNA PAOLA SABATINO	18/10/2016	8:30	PER-CODIAMO	S. LUCIA	CLASSE IV B	Avvio al pensiero computazionale con giochi e percorsi con Cody Roby.
4	PALMIERI LUCIA	18/10/2016	10:30	COLORIAMO CON I NUMERI	S. LUCIA	CLASSE V A	Rappresentazioni di immagini con il codice binario.
5	DI MAURO EMMANUELA SENATORE MARIA PIA	18/10/2016	8:30	GIOCANDO CON IL VANGELO	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE V *	Riflessioni sulla codificazione della Bibbia e ricerca di brani. Giochi di gruppo.
6	TONDINO ANNA	18/10/2016	10:30	PERCORSO GUSTOSO	EPITAFFIO	CLASSE III A	Percorso sul reticolo. Programmazione di un percorso dell'apina tra i vari alimenti salutari: ostacoli le cattivi abitudini alimentari.
7	PANNONE IDA	19/10/2016	9:30	IO PROGRAMMATORE?	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE IV	Attività di gioco motorio e cartaceo con Cody Roby.
8	DI PIERRO MARISA	19/10/2016	15:00	ODE TO CODE	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE III	Esercitazione guidata con i blocchi (Scratch) per ballare l'inno alla programmazione e celebrare Europe Code Week.
9	FERRAIOLI OLIVIA	19/10/2016	15:00	IL CODING CON IL TUTOR	S. LUCIA	CLASSE II A	Prime attività con Scratch e Blockly.

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA
EVENTI EUROPE CODE WEEK 15 – 23 OTTOBRE 2016... e oltre!**

10	FIORILLO STELLA	20/10/2016	8:30	I PERCORSI DI BEEBOT	S. LUCIA	CLASSE III A	Utilizzo dell'ape robot BeeBot su percorsi codificati. Presentazione dei principali comandi di cui l'ape è dotata e illustrazione di come utilizzarli.
11	ROMANO DANIELA	20/10/2016	10:30	COLORIAMO CON I NUMERI	S. LUCIA	CLASSE V B	Rappresentazioni di immagini con il codice binario.
12	ANNUNZIATO CARMELA SABATINO PAOLA	21/10/2016	8:30	GIO-CODIAMO	S. ANNA	CLASSE V *	Giochi e percorsi con Cody Roby/Codice binario in attività di recupero e potenziamento.
13	BALDI MARIA PIA	21/10/2016	8:30	IMPARIAMO A PROGRAMMARE	S. ANNA	CLASSE II B	Attività di introduzione al coding e al pensiero computazionale attraverso giochi - sfide con Cody Roby da svolgere in classe, prima a livello motorio poi a livello grafico.
14	SALERNO FIORANGELA	21/10/2016	9:30	PERCORSO GUSTOSO	EPITAFFIO	CLASSE III B	Percorso sul reticolo. Programmazione di un percorso dell'apina tra i vari alimenti salutari: ostacoli le cattive abitudini alimentari.
15	LAMBERTI LUCIA	21/10/2016	9:30	UNA PRINCIPESSA DA SALVARE	S. LUCIA	CLASSE II B	Avvio al pensiero computazionale con giochi e percorsi con Cody Roby.
16	VIRNO PATRIZIA	21/10/2016	9:30	LOGICAMENTE	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE II	Attività motorie e giochi su scacchiera con Cody Roby.
17	ORSO ELVIRA	21/10/2016	8:30	UN PERCORSO PROGRAMMATO	EPITAFFIO	CLASSE V B	Percorsi su reticolo. Avvio al pensiero computazionale mediante l'uso di blocchi di codice per avventurarsi nel mondo di Minecraft.
18	PALUMBO LUCIA	21/10/2016	8:30	PASSO DOPO PASSO	EPITAFFIO	CLASSE V A	Avvio al pensiero computazionale mediante attività per l'orientamento nell'ambiente fuori dalla classe.
19	SABATINO PAOLA	22/10/2016	8:30	IL LINGUAGGIO DELLE COSE	S. ANNA	CLASSE V *	Riflessioni guidate sul linguaggio delle cose. Percorsi e giochi di gruppo.

**IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI – SCUOLA PRIMARIA
EVENTI EUROPE CODE WEEK 15 – 23 OTTOBRE 2016... e oltre!**

20	SCALZULLO LAURA	22/10/2016	8:30	LA REALTA' SECONDO IL CODICE BINARIO	S. ANNA	CLASSE III	Rappresentare parole e numeri usando il codice binario.
21	GULMO ANNA	22/10/2016	8:30	IL PROGRAMMA DELLE API	S. ANNA	CLASSE II A	Giochi e percorsi con BEE BOT.
22	VISCITO STEFANIA SABATINO PAOLA	22/10/2016	10:30	GIO-CODIAMO	S. ANNA	CLASSE IV	Giochi e percorsi con Cody Robry.
23	SENATORE MARIA PIA DI MAURO EMMANUELA	25/10/2016	8:30	IL CAFFE' DELLA PEPPINA	S. GIUSEPPE AL POZZO	CLASSE V *	Il linguaggio delle cose: istruzioni per la preparazione del caffè.

*Si tratta di due eventi diversi su stesse classi; per questo gli eventi risultano essere 23, ma le classi coinvolte sono 21.