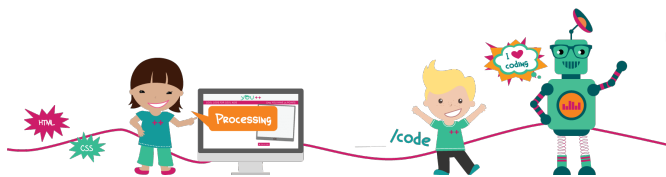


# IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI

## SCUOLA DELL'INFANZIA

### EUROPE CODE WEEK



## EPITAFFIO

| INSEGNANTE<br>ORGANIZZAT<br>ORE | DATA<br>DELL'EVENTO            | TITOLO<br>DELL'EVENTO  | ALUNNI<br>COINVOLTI | DESCRIZIONE DELL'EVENTO  |
|---------------------------------|--------------------------------|--|---------------------|--|
| Arenella<br>Gioconda            | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>HELLO<br/>RUBY!</b><br>“Avventure nel<br>mondo del<br>Coding” | Sez. A anni<br>5    | <p><b>VI PRESENTO RUBY.</b></p> <p><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p><b>Attività 2:</b> Conosciamo Ruby.<br/>- Com'è Ruby? Proviamo a descrivere la protagonista e coloriamo la scheda: “Colora Ruby”.</p>  |
| Sorrentino<br>Annamaria         | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>HELLO<br/>RUBY!</b><br>“Avventure nel<br>mondo del<br>Coding” | Sez. B anni<br>5    | <p><b>Attività 3:</b> Sequenza<br/>- Diamo istruzioni e comandi a Ruby<br/>- Le regole dell'abbigliamento di Ruby</p> <p>Tali esercizi prevedono che ogni alunno dia istruzioni ben precise a Ruby per permetterle di svolgere specifici compiti.</p> <p>Tutto ciò ci insegna a dare istruzioni precise nella nostra vita quotidiana e ci aiuta a capire l'importanza di impartire comandi nell'ordine giusto, a riconoscere modelli e riuscire a scomporre le cose. Tali informazioni sono importanti quando parliamo ad un computer.</p> |

|                        |                                |  |                  |   |
|------------------------|--------------------------------|--|------------------|---|
| Luciano<br>Emanuela    | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>HELLO<br/>RUBY!</b><br>“Avventure nel<br>mondo del<br>Coding” | Sez. B anni<br>5 | <b>GLI INDIZI.</b><br><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br><b>Attività 2:</b> I numeri<br>-A Ruby piace molto organizzare del tè con gli amici, ma<br>ha bisogno del tuo aiuto! Puoi darle una mano a<br>controllare che tutto sia in ordine per la festa? |
| Landi<br>Alessandra    | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>HELLO<br/>RUBY!</b><br>“Avventure nel<br>mondo del<br>Coding” | Sez. C anni<br>5 | <b>Attività 3:</b> Booleani: La bocca della verità<br>-Risolvere quesiti. Quali sono veri e quali falsi?<br><br>Questi esercizi aiutano a comprendere i diversi tipi di dati<br>che un computer utilizza per compiere delle operazioni e<br>immagazzinarle.   |
| Robertazzi<br>Virginia | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>HELLO<br/>RUBY!</b><br>“Avventure nel<br>mondo del<br>Coding” | Sez. C anni<br>5 | <b>IL PIANO DI RUBY.</b><br><br><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br>-Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br><br><b>Attività 2:</b> Costruzione di un reticolo e delle Cody Cards.  |

|                            |   |  |                          |  |
|----------------------------|---|--|--------------------------|--|
| <p>Metallo<br/>Carmela</p> | <p>Dal 23\10\17<br/>Al<br/>10\11\17</p> | <p><b>HELLO<br/>RUBY!</b><br/>“Avventure nel<br/>mondo del<br/>Coding”</p> | <p>Sez. C anni<br/>5</p> | <p><b>I PINGUINI</b><br/><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br/><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.<br/>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l’uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby- Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.<br/><b>Attività 3:</b> Costruzione grafica del percorso realizzato.</p>  |
| <p>Memoli<br/>Carmela</p>  | <p>Dal 23\10\17<br/>Al<br/>10\11\17</p> | <p><b>HELLO<br/>RUBY!</b><br/>“Avventure nel<br/>mondo del<br/>Coding”</p> | <p>Sez. D anni<br/>5</p> | <p><b>LA LEOPORDINA DELLE NEVI</b><br/><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br/><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.<br/>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l’uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby- Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.<br/><b>Attività 3:</b> Costruzione grafica del percorso realizzato.<br/><br/><b>Attività4:</b> Loop: Balla, balla, balla! (La leopordina delle nevi)<br/>Mettiti le scarpe da ballo e facciamo una festa! A Ruby ed i suoi amici piace molto ballare. Ognuno di loro ha una mossa particolare. Ripeti quello che fanno.<br/>Tale attività avvicina gli alunni in modo indiretto al concetto di Loop. Eseguire un Loop significa ripetere più volte la stessa operazione o una serie di operazioni.</p> |

|  |   |  |                          |  |
|--|---|--|--------------------------|--|
| <p>Colucci<br/>Giuseppina</p>                                    | <p>Dal 23\10\17<br/>Al<br/>10\11\17</p> | <p><b>HELLO<br/>RUBY!</b><br/>“Avventure nel<br/>mondo del<br/>Coding”</p> | <p>Sez. D anni<br/>5</p> | <p><b>LE VOLPI</b><br/><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br/><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.<br/>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l’uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby- Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.<br/><br/><b>Attività 5:</b> Selezione: Il pulsante dei comandi! (Le volpi)<br/>Associa ad ogni colore un comanda ed esegui o falli eseguire ad un amico.</p> |
| <p>Monetta<br/>Angelamaria<br/><br/>Avagliano<br/>Giuseppina</p> | <p>Dal 23\10\17<br/>Al<br/>10\11\17</p> | <p><b>HELLO<br/>RUBY!</b><br/>“Avventure nel<br/>mondo del<br/>Coding”</p> | <p>Sez. E anni 5</p>     | <p><b>I ROBOT- DJANGO- IL PROBLEMA- CASA</b><br/><br/><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br/><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.<br/>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l’uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby- Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.</p>   |

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  |  |  |  | <p><b>Attività 6:</b> Selezione: La semina delle piante! (Le volpi)<br/>Le volpi hanno trasformato il consiglio di Ruby su come piantare i semi in istruzioni. Leggi le istruzioni.</p> |
|--|--|--|--|---|

**Attività 7:** Creatività e pensiero computazionale: Come si veste Ruby.( I Robot)

Aiuta Ruby a scegliere gli abiti da indossare rispettando un determinato codice (se-allora)

Tale esercizio favorisce la creatività, l'immaginazione e l'elaborazione.

# SAN GIUSEPPE AL POZZO



| INSEGNANTE ORGANIZZATORE | DATA DELL'EVENTO               | TITOLO DELL'EVENTO                    | ALUNNI COINVOLTI   | DESCRIZIONE DELL'EVENTO  |
|--------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|--------------------|--|
| Mosca Carla              | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | A scuola di<br><b>Coding con Ruby</b> | Sez. A\B<br>anni 5 | <p><b>VI PRESENTO RUBY.</b></p> <p><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p><b>Attività 2:</b> Conosciamo Ruby.<br/>-Com'è Ruby? Proviamo a descrivere la protagonista e coloriamo la scheda: "Colora Ruby".</p> <p><b>Attività 3:</b> Sequenza<br/>-Diamo istruzioni e comandi a Ruby<br/>-Le regole dell'abbigliamento di Ruby</p> <p>Tali esercizi prevedono che ogni alunno dia istruzioni ben precise a Ruby per permetterle di</p> |

|                    |                                |                                    |                    |   |
|--------------------|--------------------------------|------------------------------------|--------------------|---|
|                    |                                |                                    |                    | <p>svolgere specifici compiti.<br/>Tutto ciò ci insegna a dare istruzioni precise nella nostra vita quotidiana e ci aiuta a capire l'importanza di impartire comandi nell'ordine giusto, a riconoscere modelli e riuscire a scomporre le cose. Tali informazioni sono importanti quando parliamo ad un computer.</p>  |
| Cancia Paola       | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>Avventure e Coding.</b>         | Sez. A\B<br>anni 5 | <p>Giochi con l'ausilio di strumenti didattici innovativi che guidino l'alunno nella percezione spaziale e nello sviluppo di abilità volte alla risoluzione di semplici problemi, in modo ludico e stimolante.</p>  |
| Monturoi Annamaria | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>A scuola di Coding con Ruby</b> | Sez. A\B<br>anni 5 | <p><b>GLI INDIZI.</b><br/><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.<br/><b>Attività 2:</b> I numeri<br/>-A Ruby piace molto organizzare del tè con gli amici, ma ha bisogno del tuo aiuto! Puoi darle una mano a controllare che tutto sia in ordine per la festa?<br/><b>Attività 3:</b> Booleani: La bocca della verità<br/>-Risolvere quesiti. Quali sono veri e quali falsi?<br/><br/>Questi esercizi aiutano a comprendere i diversi tipi di dati che un computer utilizza per compiere delle operazioni e immagazzinarle.</p> |

|                          |   |   |                            |  |
|--------------------------|---|---|----------------------------|--|
| <p>Sorrentino Elvira</p> | <p>Dal 23\10\17<br/>Al<br/>10\11\17</p> | <p><b>A scuola di<br/>Coding con Ruby</b></p> | <p>Sez. A\B<br/>anni 5</p> | <p><b>IL PIANO DI RUBY.</b></p> <p><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>-Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p><b>Attività 2:</b> Costruzione di un reticolo e delle Cody Cards.</p> <p><b>I PINGUINI- LA LEOPORDINA DELLE NEVI</b></p> <p><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/>- Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.</p> <p>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l'uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby-Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.</p> <p><b>Attività 3:</b> Costruzione grafica del percorso realizzato.</p> <p><b>Attività4:</b> Loop: Balla, balla, balla! (La leopordina delle nevi)</p> |
|--------------------------|---|---|----------------------------|--|



|                    |                                |                                    |                    |  |
|--------------------|--------------------------------|------------------------------------|--------------------|--|
|                    |                                |                                    |                    | <p>Mettiti le scarpe da ballo e facciamo una festa!<br/> A Ruby ed i suoi amici piace molto ballare.<br/> Ognuno di loro ha una mossa particolare. Ripeti quello che fanno.</p> <p>Tale attività avvicina gli alunni in modo indiretto al concetto di Loop. Eseguire un Loop significa ripetere più volte la stessa operazione o una serie di operazioni.</p>  |
| Avagliano Giuseppe | Dal 23\10\17<br>Al<br>10\11\17 | <b>A scuola di Coding con Ruby</b> | Sez. A\B<br>anni 5 | <p><b>LE VOLPI- I ROBOT- DJANGO- IL PROBLEMA- CASA</b></p> <p><b>Attività 1:</b> Ascolto della storia.<br/> - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p><b>Attività 2:</b> Giochiamo sul reticolo con le CodyCards.</p> <p>Un alunno impersonificherà Ruby (svolgendo il ruolo di Cody-esecutore), ed un altro attraverso l'uso delle CodyCards dovrà guidare Ruby dai suoi amici (svolgendo il ruolo di Roby-Programmatore), per trovare le gemme, superando vari ostacoli.</p> <p><b>Attività 5:</b> Selezione: Il pulsante dei comandi!<br/> (Le volpi)<br/> Associa ad ogni colore un comanda ed eseguil o falli eseguire ad un amico.</p> |

**Attività 6:** Selezione: La semina delle piante!  
(Le volpi)

Le volpi hanno trasformato il consiglio di Ruby su come piantare i semi in istruzioni. Leggi le istruzioni.

**Attività 7:** Creatività e pensiero computazionale: Come si veste Ruby.( I Robot)  
Aiuta Ruby a scegliere gli abiti da indossare rispettando un determinato codice (se-allora)  
Tale esercizio favorisce la creatività, l'immaginazione e l'elaborazione.

## SANT'ANNA A SCARICO



| INSEGNANTE ORGANIZZATORE | DATA DELL'EVENTO             | TITOLO DELL'EVENTO   | ALUNNI COINVOLTI        | DESCRIZIONE DELL'EVENTO   |
|--------------------------|------------------------------|----------------------|-------------------------|---|
| RUSSO ELEONORA           | DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017 | "A SCUOLA DI CODING" | SEZ. A ALUNNI DI 4 ANNI | <p>Gli alunni di 4 anni della scuola dell'infanzia della sez. A di S. Anna, eseguiranno semplici attività come lasciare impronte delle mani intinte di tempera con colori corrispondente alle CodyCards (rosso\destra; giallo\sinistra) su cartoncini. Gli alunni ritaglieranno queste manine, che saranno incollate poi su stecchette di legno e successivamente saranno utilizzate per l'ascolto e la mimica di una canzone "destra e sinistra che differenza fa".</p> <p>Si lavorerà anche a livello psicomotorio, per apprendere le posizioni del corpo nello spazio, e riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere (CodyRoby)</p> |

|                              |                                     |                               |                                  |   |
|------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|---|
| <p>PASCARELLI ANTONIETTA</p> | <p>DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017</p> | <p>“CONOSCIAMO IL CODING”</p> | <p>SEZ A ALUNNI DI 5 ANNI</p>    | <p>Il progetto coinvolgerà gli alunni di cinque anni della sez. A della scuola dell’infanzia, e attraverso attività di circle time si procederà al racconto e alla drammatizzazione della fiaba di Biancaneve. Si passerà poi alla realizzazione di percorsi strutturati che i bambini dovranno effettuare con l’ausilio delle CodyCards, (rosso\destra; giallo\sinistra) ripercorrendo il percorso destra – sinistra di Biancaneve nel bosco. Tale percorso verrà reso gradualmente più complesso con l’aggiunta di ostacoli e si procederà anche ad una riproduzione grafica dei percorsi effettuati.</p> |
| <p>DI LANDRO DIADEMA</p>     | <p>DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017</p> | <p>CONOSCIAMO IL CODING”</p>  | <p>SEZ B ALUNNI DI 4- 5 ANNI</p> | <p>Il progetto coinvolgerà gli alunni di quattro e cinque anni della sez. B della scuola dell’infanzia, e attraverso attività di circle time si procederà al racconto e alla drammatizzazione della fiaba di Biancaneve. Si passerà poi alla realizzazione di percorsi strutturati che i bambini dovranno effettuare con l’ausilio delle CodyCards, (rosso\destra; giallo\sinistra) ripercorrendo il percorso destra – sinistra di Biancaneve nel</p>   |

|              |                              |                       |                        |   |
|--------------|------------------------------|-----------------------|------------------------|---|
|              |                              |                       |                        | <p>bosco. Tale percorso verrà reso gradualmente più complesso con l'aggiunta di ostacoli e si procederà anche ad una riproduzione grafica dei percorsi effettuati.</p>  |
| PISAPIA ANNA | DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017 | CONOSCIAMO IL CODING” | SEZ C ALUNNI DI 5 ANNI | <p>Il progetto coinvolgerà gli alunni di cinque anni della sez. C della scuola dell'infanzia, e attraverso attività di circle time si procederà al racconto e alla drammatizzazione della fiaba di Biancaneve. Si passerà poi alla realizzazione di percorsi strutturati che i bambini dovranno effettuare con l'ausilio delle CodyCards, (rosso\destra; giallo\sinistra) ripercorrendo il percorso destra – sinistra di Biancaneve nel bosco. Tale percorso verrà reso gradualmente più complesso con l'aggiunta di ostacoli e si procederà anche ad una riproduzione grafica dei percorsi effettuati.</p> |

|                                   |   |                                  |  |  |
|-----------------------------------|---|----------------------------------|--|--|
| <p>CAVALLARO<br/>MARIA ANGELA</p> | <p>DAL 18/10/2017 AL<br/>19/10/2017</p> | <p>A SCUOLA DI<br/>CODING”</p>   | <p>SEZ C<br/>ALUNNI DI<br/>4 ANNI</p>    | <p>Gli alunni di quattro anni della scuola dell’infanzia della sez. C di S. Anna, eseguiranno semplici attività come lasciare impronte delle mani intinte di tempera con colori corrispondente alle CodyCards (rosso\destra; giallo\sinistra) su cartoncini. Gli alunni ritaglieranno queste manine, che saranno incollate poi su stecchette di legno e successivamente saranno utilizzate per l’ascolto e la mimica di una canzone “destra e sinistra che differenza fa”.<br/>Si lavorerà anche a livello psicomotorio, per apprendere le posizioni del corpo nello spazio, e riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere (CodyRoby)</p> |
| <p>GASPARRO<br/>TIZIANA</p>       | <p>DAL 18/10/2017 AL<br/>19/10/2017</p> | <p>CONOSCIAMO IL<br/>CODING”</p> | <p>SEZ D<br/>ALUNNI DI<br/>4 -5 ANNI</p> | <p>Il progetto coinvolgerà gli alunni di quattro e cinque anni della sez. D della scuola dell’infanzia, e attraverso attività di circle time si procederà al racconto e alla drammatizzazione della fiaba di Biancaneve. Si passerà poi alla realizzazione di percorsi strutturati che i bambini dovranno effettuare con l’ausilio delle CodyCards, (rosso\destra;</p>   |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | <p>giallo\sinistra) ripercorrendo il percorso<br/>destra – sinistra di Biancaneve nel<br/>bosco. Tale percorso verrà reso<br/>gradualmente più complesso con<br/>l'aggiunta di ostacoli e si procederà<br/>anche ad una riproduzione grafica dei<br/>percorsi effettuati</p> |
|--|--|--|--|--|

# SANTA LUCIA



| <b>INSEGNANTE ORGANIZZATORE</b> | <b>DATA DELL'EVENTO</b>               | <b>TITOLO DELL'EVENTO</b>                   | <b>ALUNNI COINVOLTI</b> | <b>DESCRIZIONE DELL'EVENTO</b>   |
|---------------------------------|---------------------------------------|---|-------------------------|--|
| Avagliano Rita                  | Dal<br>16\10\2017<br>al<br>20\10\2017 | <b>1 2 3...Coding!</b>                      | Sez. A anni 5           | Percorso ludico che coinvolga gli alunni in giochi motori per lo sviluppo del pensiero computazione, attraverso la realizzazione di attività motivanti ed innovative.  |
| Emma Mastrolia                  | Dal<br>06\11\2017<br>al<br>10\11\2017 | <b>IL GIOCO DELL'OCA DI GIULIO CONIGLIO</b> | Sez. B anni 5           | Avvio al Coding attraverso la realizzazione di un percorso guidato attraverso l'uso di dispositivi di indicazioni di direzione. Il gioco sarà realizzato attraverso la mediazione didattica del personaggio guida "Giulio Coniglio". |



|                         |                                       |   |                  |  |
|-------------------------|---------------------------------------|---|------------------|--|
| Paola Rossi.            | Dal<br>06\11\2017<br>al<br>10\11\2017 | <b>IL GIOCO<br/>DELL'OCA DI<br/>GIULIO<br/>CONIGLIO</b> | Sez. B anni<br>5 | Avvio al coding attraverso giochi di Cody-Roby e l'uso di percorsi precostituiti con codici identificativi quali: colori, forme e personaggi   |
| Adinolfi Barbara        | Dal<br>06\11\2017<br>al<br>10\11\2017 | <b>IL GIOCO<br/>DELL'OCA DI<br/>GIULIO<br/>CONIGLIO</b> | Sez. C anni 5    | Attraverso il Coding si racconta la storia di un simpatico coniglietto dal nome "Giulio Coniglio" che dovrà superare molti ostacoli per arrivare alla meta.  |
| Mangini Paola           | Dal<br>16\10\2017<br>al<br>20\10\2017 | <b>INCLUSIONE<br/>CON IL CODING.</b>                    | Sez. C anni 5    | Giochi e attività per avvicinare gli alunni al concetto di Coding, in un clima d' inclusione, collaborazione e cooperazione al fine di raggiungere uno specifico obiettivo.  |
| De Bartolomeis Cristina | Dal<br>06\11\2017<br>al<br>10\11\2017 | <b>IL GIOCO<br/>DELL'OCA DI<br/>GIULIO<br/>CONIGLIO</b> | Sez. D anni 5    | Percorso per rinforzare i concetti topologici attraverso il gioco dell'Oca di Giulio Coniglio e l'aiuto dei suoi amici.<br>Oca Caterina<br>Topo Tommaso<br>Lumaca Laura<br>Tale percorso sarà caratterizzato da piccoli indovinelli da risolvere per poter avanzare di casella in casella. |

