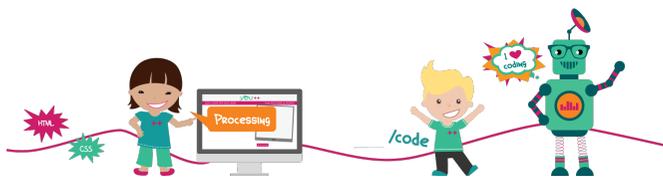


IV CIRCOLO DIDATTICO CAVA DE' TIRRENI

SCUOLA DELL'INFANZIA

EUROPE CODE WEEK



EPITAFFIO

INSEGNANTE ORGANIZZAT ORE	DATA DELL'EVENTO	TITOLO DELL'EVENTO	ALUNNI COINVOLTI	DESCRIZIONE DELL'EVENTO
Arenella Gioconda	Dal 23\10\17 Al 10\11\17	HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”	Sez. A anni 5	<p>VI PRESENTO RUBY.</p> <p>Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p>Attività 2: Conosciamo Ruby. - Com'è Ruby? Proviamo a descrivere la protagonista e coloriamo la scheda: “Colora Ruby”.</p>
Sorrentino Annamaria	Dal 23\10\17 Al 10\11\17	HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”	Sez. B anni 5	<p>Attività 3: Sequenza</p> <p>- Diamo istruzioni e comandi a Ruby - 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 Emanuela	Dal 23\10\17 Al 10\11\17	HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”	Sez. B anni 5	GLI INDIZI. Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: I numeri -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?
Landi Alessandra	Dal 23\10\17 Al 10\11\17	HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”	Sez. C anni 5	Attività 3: Booleani: La bocca della verità -Risolvere quesiti. Quali sono veri e quali falsi? Questi esercizi aiutano a comprendere i diversi tipi di dati che un computer utilizza per compiere delle operazioni e immagazzinarle.
Robertazzi Virginia	Dal 23\10\17 Al 10\11\17	HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”	Sez. C anni 5	IL PIANO DI RUBY. Attività 1: Ascolto della storia. -Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: Costruzione di un reticolo e delle Cody Cards.

<p>Metallo Carmela</p>	<p>Dal 23\10\17 Al 10\11\17</p>	<p>HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”</p>	<p>Sez. C anni 5</p>	<p>I PINGUINI Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: Giochiamo sul reticolo con le CodyCards. 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. Attività 3: Costruzione grafica del percorso realizzato.</p>
<p>Memoli Carmela</p>	<p>Dal 23\10\17 Al 10\11\17</p>	<p>HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”</p>	<p>Sez. D anni 5</p>	<p>LA LEOPORDINA DELLE NEVI Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: Giochiamo sul reticolo con le CodyCards. 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. Attività 3: Costruzione grafica del percorso realizzato. Attività4: Loop: Balla, balla, balla! (La leopordina delle nevi) 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. 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 Giuseppina</p>	<p>Dal 23\10\17 Al 10\11\17</p>	<p>HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”</p>	<p>Sez. D anni 5</p>	<p>LE VOLPI Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: Giochiamo sul reticolo con le CodyCards. 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. Attività 5: Selezione: Il pulsante dei comandi! (Le volpi) Associa ad ogni colore un comanda ed eseguilì o fallì eseguire ad un amico.</p>
<p>Monetta Angelamaria Avagliano Giuseppina</p>	<p>Dal 23\10\17 Al 10\11\17</p>	<p>HELLO RUBY! “Avventure nel mondo del Coding”</p>	<p>Sez. E anni 5</p>	<p>I ROBOT- DJANGO- IL PROBLEMA- CASA Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: Giochiamo sul reticolo con le CodyCards. 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>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.</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 Al 10\11\17	A scuola di Coding con Ruby	Sez. A\B anni 5	<p>VI PRESENTO RUBY.</p> <p>Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p>Attività 2: Conosciamo Ruby. -Com'è Ruby? Proviamo a descrivere la protagonista e coloriamo la scheda: "Colora Ruby".</p> <p>Attività 3: Sequenza -Diamo istruzioni e comandi a Ruby -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. 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 Al 10\11\17	Avventure e Coding.	Sez. A\B 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 Al 10\11\17	A scuola di Coding con Ruby	Sez. A\B anni 5	<p>GLI INDIZI. Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata. Attività 2: I numeri -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? Attività 3: Booleani: La bocca della verità -Risolvere quesiti. Quali sono veri e quali falsi? 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 Al 10\11\17</p>	<p>A scuola di Coding con Ruby</p>	<p>Sez. A\B anni 5</p>	<p>IL PIANO DI RUBY.</p> <p>Attività 1: Ascolto della storia. -Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p>Attività 2: Costruzione di un reticolo e delle Cody Cards.</p> <p>I PINGUINI- LA LEOPORDINA DELLE NEVI</p> <p>Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p>Attività 2: Giochiamo sul reticolo con le CodyCards. 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>Attività 3: Costruzione grafica del percorso realizzato.</p> <p>Attività4: Loop: Balla, balla, balla! (La leopordina delle nevi)</p>
--------------------------	---	---	----------------------------	---

				<p>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.</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 Al 10\11\17	A scuola di Coding con Ruby	Sez. A\B anni 5	<p>LE VOLPI- I ROBOT- DJANGO- IL PROBLEMA- CASA</p> <p>Attività 1: Ascolto della storia. - Domande stimolo, riflessioni sulla storia ascoltata.</p> <p>Attività 2: 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>Attività 5: Selezione: Il pulsante dei comandi! (Le volpi) 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 MARIA ANGELA</p>	<p>DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017</p>	<p>A SCUOLA DI CODING”</p>	<p>SEZ C ALUNNI DI 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”. 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 TIZIANA</p>	<p>DAL 18/10/2017 AL 19/10/2017</p>	<p>CONOSCIAMO IL CODING”</p>	<p>SEZ D ALUNNI DI 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>

				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
--	--	--	--	---

SANTA LUCIA



INSEGNANTE ORGANIZZATORE	DATA DELL'EVENTO	TITOLO DELL'EVENTO	ALUNNI COINVOLTI	DESCRIZIONE DELL'EVENTO
Avagliano Rita	Dal 16\10\2017 al 20\10\2017	1 2 3...Coding!	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 06\11\2017 al 10\11\2017	IL GIOCO DELL'OCA DI GIULIO CONIGLIO	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 06\11\2017 al 10\11\2017	IL GIOCO DELL'OCA DI GIULIO CONIGLIO	Sez. B anni 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 06\11\2017 al 10\11\2017	IL GIOCO DELL'OCA DI GIULIO CONIGLIO	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 16\10\2017 al 20\10\2017	INCLUSIONE CON IL CODING.	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 06\11\2017 al 10\11\2017	IL GIOCO DELL'OCA DI GIULIO CONIGLIO	Sez. D anni 5	Percorso per rinforzare i concetti topologici attraverso il gioco dell'Oca di Giulio Coniglio e l'aiuto dei suoi amici. Oca Caterina Topo Tommaso Lumaca Laura Tale percorso sarà caratterizzato da piccoli indovinelli da risolvere per poter avanzare di casella in casella.

