



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'Istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV



52° Distretto Scolastico

**ISTITUTO COMPRENSIVO S. LUCIA**

Piazza F. Baldi snc/ Fraz. S. Lucia

84013 – Cava de' Tirreni (SA)



Sito Web: [www.icsantaluciacava.edu.it](http://www.icsantaluciacava.edu.it)

e-mail: [saic8b100c@istruzione.it](mailto:saic8b100c@istruzione.it)

Casella Pec: [saic8b100c@pec.istruzione.it](mailto:saic8b100c@pec.istruzione.it)

Tel. 089 2966809 CF 95178980652

CodeWeek.

5 - 20 OCTOBER 2019

#CodeWeek



Anche quest'anno la nostra Scuola ha partecipa al Codeweek.

Con eventi della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di I grado, per promuovere il Coding ed il Pensiero computazionale:

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

SEZIONI	INSEGNANTI	DATA EVENTO	TITOLO	DESCRIZIONE
Tutte le sezioni dell'Infanzia	Tutte le docenti per plessi: S. Lucia, Epitaffio e S. Giuseppe	dal 07/10 al 13/10 2019	Attività di Coding	Le attività saranno mirate a sviluppare curiosità, a consolidare concetti di lateralità e di coordinamento spaziale, a stimolare il pensiero creativo e a favorire lo spirito collaborativo. Partendo da un racconto si sperimenta un percorso grazie al coding unplugged e con l'utilizzo delle Beebot si realizzano delle attività ludiche

**SCUOLA PRIMARIA S. LUCIA**

CLASSE	INSEGNANTE	DATA EVENTO	TITOLO	DESCRIZIONE
I A I B	Nadia Pace Teresa Rocco Stefania Sabatini Ugo Senatore	16 ottobre 10.00 - 12.00	Il Coding con Nemo	Saranno proposte schede di coding unplugged: ciascun bambino spiegherà verbalmente il percorso per arrivare a Nemo, utilizzando i concetti spaziali con l'auto della carte direzionali. In seguito, eseguiranno il percorso su scacchiera in palestra.
II A	Paola Sabatino	14 ottobre 11.30 - 13.30	Beebot says and matches the words	BeeBot si muove su percorsi reticolati con flashcards del lessico inglese noto, per abbinare l'immagine alla parola corrispondente.
II B	Paola Sabatino	17 ottobre 11.30 - 13.30	Beebot says and matches the words	BeeBot si muove su percorsi reticolati con flashcards del lessico inglese noto, per abbinare l'immagine alla parola corrispondente.
III A III B	Antonella Senatore Antonietta Ardito Lucia Palmieri	14 ottobre 10.30 - 12.30	L'autunno in pixel	I bambini, utilizzando le istruzioni e l'algoritmo, realizzeranno disegni autunnali simulando i pixel dello schermo
IV A IV B	Rosanna Sorrentino	17 ottobre 12.00 - 13.00	Colori di stagione	Realizzazione di soggetti autunnali con la pixel art ed il codice esadecimale.
V A	Anna Masullo	15 ottobre 10.00 - 12.00	Pixy in 3D	Lavori di gruppo per la realizzazione di un disegno 3D con cubi creati dagli alunni.
V B	Lucia Lamberti	17 ottobre 9.00 - 11.00	Pixy in 3D	Lavori di gruppo per la realizzazione di un disegno 3D con cubi creati dagli alunni.

**SCUOLA PRIMARIA EPITAFFIO**

CLASSE	INSEGNANTE	DATA EVENTO	TITOLO	DESCRIZIONE
I A I B	Anna Tondino Fiorangela Salerno	15 ottobre 9.30 - 11.30	Coding ... art 1A	Attività unplugged Attività di pixel art e lettura di un semplice codice utilizzando materiali poveri (bicchieri di plastica e tovaglioli colorati).
II A	Immacolata Pepe	14 ottobre 12.30 - 13.30	Beebot a spasso sulla linea dei numeri.	I bambini con l'aiuto dell'ape robot Beebot eseguiranno addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri, entro il 20
II B	Immacolata Pepe	17 ottobre 9.00 - 10.30	Beebot a spasso sulla linea dei numeri.	I bambini con l'aiuto dell'ape robot Beebot eseguiranno addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri, entro il 20
III A	Enza Lamberti	14 ottobre 11.30 - 12.30	Apine nel mondo delle tabelline	Percorsi con ostacoli per arrivare al risultato della tabelline sorteggiata con i dati
III B	Enza Lamberti	14 ottobre 10.30 - 11.30	Apine nel mondo delle tabelline	Percorsi con ostacoli per arrivare al risultato della tabelline sorteggiata con i dati
IV A	Vincenza Trezza	7 ottobre 9.00 - 10.00	Giochiamo a programmare	Attività di coding unplugged, percorsi, giochi con Beebot.
IV B	Vincenza Trezza	7 ottobre 8.00 - 9.00	Giochiamo a programmare	Attività di coding unplugged, percorsi, giochi con Beebot.
V A	Fiorella Botta	7 ottobre 10.30 - 11.30	Messaggio nascosto	Ad ogni parola è associato un colore e i bambini, seguendo le indicazioni, trovano le parole. Per decifrare il messaggio nascosto devono capire in quale ordine leggere le parole
V B	Lucia Farina	7 ottobre 12.30 - 13.30	Messaggio nascosto	Ad ogni parola è associato un colore e i bambini, seguendo le indicazioni, trovano le parole. Per decifrare il messaggio nascosto devono capire in quale ordine leggere le parole

**SCUOLA PRIMARIA S. GIUSEPPE AL POZZO**

CLASSE	INSEGNANTE	DATA EVENTO	TITOLO	DESCRIZIONE
I A	Marisa Di Pierro Ida Pannone Annalisa Della Rocca	18 ottobre 9.00 - 10.00	Orientamento spaziale su reticolo	Attività unplugged I bambini divisi in gruppi svolgono esercizi di orientamento su un reticolo realizzato sul pavimento

II A	Marisa Di Piero Ida Pannone Angelica Bifulco	15 ottobre 10.30 - 11.30	Paesaggio in Pixel Art	Coding Unplugged. I bambini realizzano un cartellone in Pixel Art, utilizzando i Post-it
III A	Lucia Angrisani Stefanina Muoio	14 ottobre 11.00 - 12.00	Pixel Art in 3D	I bambini realizzano lavori in Pixel Art, usando cubetti colorati costruiti da loro con materiali di riciclo
IV A	Maria Iaccarino Assunta Monaco	14 ottobre 11.00 - 12.00	Pixel Art in 3D	I bambini realizzano lavori in Pixel Art, usando cubetti colorati costruiti da loro con materiali di riciclo
V A	Patrizia Virno Stefanina Muoio Speranza Lanzara	14 ottobre 11.00 - 12.00	Pixel Art in 3D	I bambini realizzano lavori in Pixel Art, usando cubetti colorati costruiti da loro con materiali di riciclo
<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO S. LUCIA</b>				
I C II C III A II B	Salvatore Magliano	14 ottobre 8.00 – 14.00	Creiamo un algoritmo	Definizione di algoritmo corredata di esempi pratici. Lavori di coppia in cui un alunno fornisce istruzioni sequenziali e l'altro le esegue, prevedendo anche un'inversione di ruoli.
I B	Anna Barbara Rega	14 ottobre	Problemi con algoritmi	Risoluzione di semplici problemi con l'utilizzo di algoritmi