

<b>CODEWEEK 2021</b>				
<b>SCUOLA PRIMARIA S. LUCIA</b>				
<b>classe</b>	<b>insegnante</b>	<b>data evento</b>	<b>titolo</b>	<b>descrizione</b>
I A	SORRENTINO ROSANNA	18 ottobre	Vocali in pixel art	Attività in pixel art interdisciplinare.
I B	RUGGIERO SONIA	19 ottobre	Vocali in pixel art	Attività in pixel art interdisciplinare.
II A	MASULLO ANNA	18 ottobre	Autumn in pixel	Coding unplugged di soggetti autunnali.
II B	MASULLO ANNA	17 ottobre	Autumn in pixel	Coding unplugged di soggetti autunnali.
III A	SENATORE GIOVANNA	19 ottobre	Un'avventura con Minecraft	Programmazione di percorsi con blocchi.
III B	SENATORE GIOVANNA	19 ottobre	Un'avventura con Minecraft	Programmazione di percorsi con blocchi.
IV A	SABATINO PAOLA	22 ottobre	Frattali bucolici	La geometria frattale: dalla natura alla matematica, dall'arte alla musica.
IV B	SABATINO PAOLA	19 ottobre	Frattali bucolici	La geometria frattale: dalla natura alla matematica, dall'arte alla musica.
V A	PISAPIA ANNA	20 ottobre	Problem solving con Scratch	Percorsi con i blocchi
V B	PISAPIA ANNA	21 ottobre	Problem solving con Scratch	Percorsi con i blocchi

<b>CODEWEEK 2021</b>				
<b>SCUOLA PRIMARIA S. GIUSEPPE</b>				
<b>classe</b>	<b>insegnante</b>	<b>data evento</b>	<b>titolo</b>	<b>descrizione</b>
I A	IACCARINO MARIA	dal 13 al 24 ottobre	Giochiamo a fare i robot	Percorsi con ostacoli con Cody Roby.
IV	VIRNO PATRIZIA	dal 13 al 24 ottobre	L'Italia fisica in pixel art e in 3D	Rappresentazione dell'Italia fisica in pixel art e con la realizzazione di plastico con materiale di riciclo.
V	IACCARINO MARIA ANGRISANI LUCIA	dal 13 al 24 ottobre	Il sistema solare in pixel art e in 3 D	Rappresentazione del Sistema solare in pixel art e con la realizzazione di plastico con materiale di riciclo.

**CODEWEEK 2021**  
**SCUOLA PRIMARIA EPITAFFIO**

<b>classe</b>	<b>insegnante</b>	<b>data evento</b>	<b>titolo</b>	<b>Descrizione</b>
I A	ALFANO STEFANIA	19 ottobre	Giochiamo con Cody Color	Gioco a squadre con tessere rosse, gialle e grigie che indicano il movimento possibile (a destra, a sinistra, diritto).
I B	ALFANO STEFANIA	19 ottobre	Giochiamo con Cody Color	Gioco a squadre con tessere rosse, gialle e grigie che indicano il movimento possibile (a destra, a sinistra, diritto).
II A	PISAPIA PATRIZIA	22 ottobre	L'autunno	Percorso su reticolo con frecce direzionali e pixel art di disegni autunnali.
II B	PISAPIA PATRIZIA	22 ottobre	L'autunno	Percorso su reticolo con frecce direzionali e pixel art di disegni autunnali.
III A	SALERNO FIORANGELA TONDINO ANNA	21 ottobre	Caccia al tesoro	Caccia al tesoro con l'utilizzo di scacchiera gigante e frecce direzionali.
III B	SALERNO FIORANGELA TONDINO ANNA	21 ottobre 11.30-12-30	Caccia al tesoro	Caccia al tesoro con l'utilizzo di scacchiera gigante e frecce direzionali.
IV A	PEPE IMMACOLATA	20 ottobre	Il metodo scientifico sperimentale in coding	Percorso su griglia per riordinare le fasi del metodo scientifico in un compito di realtà progettato e realizzato in classe.
IV B	PEPE IMMACOLATA	21 ottobre	Il metodo	Percorso su

			scientifico sperimentale in coding	griglia per riordinare le fasi del metodo scientifico in un compito di realtà progettato e realizzato in classe.
V A	LAMBERTI ENZA DI DONATO IMMACOLATA CAMMAROTA RAFFAELA	22 ottobre	Mat-ita in tour	Creazione di un reticolo con immagini, numeri e frecce su cui effettuare, tramite i comandi delle apine, un'associazione tra Stati europei e la densità della popolazione, quest'ultima espressa in scrittura polinomiale.
V B	LAMBERTI ENZA DI DONATO IMMACOLATA CAMMAROTA RAFFAELA	21 ottobre	Mat-ita in tour	Creazione di un reticolo con immagini, numeri e frecce su cui effettuare, tramite i comandi delle apine, un'associazione tra Stati europei e la densità della popolazione, quest'ultima espressa in scrittura polinomiale.

<b>CODEWEEK 2021</b>				
<b>SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO</b>				
<b>classe</b>	<b>insegnante</b>	<b>data evento</b>	<b>titolo</b>	<b>Descrizione</b>
1C	MAGLIANO SALVATORE	11 ottobre	Pensiero computazionale ed algoritmo	Teoria e pratica del pensiero computazionale, regole dell'algoritmo. Dal linguaggio di alto livello al linguaggio macchina.
1B	MAGLIANO SALVATORE	11 ottobre	Pensiero computazionale ed algoritmo	Teoria e pratica del pensiero computazionale, regole dell'algoritmo. Dal linguaggio di alto livello al linguaggio macchina.
1A	MAGLIANO SALVATORE	13 ottobre	Pensiero computazionale ed algoritmo	Teoria e pratica del pensiero computazionale, regole dell'algoritmo. Dal linguaggio di alto livello al linguaggio macchina.

<b>CODEWEEK 2021</b>				
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>				
<b>classe</b>	<b>insegnante</b>	<b>data evento</b>	<b>titolo</b>	<b>descrizione</b>
Tutte le sezioni di tutti i plessi	Tutte le insegnanti	dal 17 al 24 ottobre	Coding... che avventura!	Partendo dal racconto "L'ape che non sapeva più volare" si realizzeranno percorsi con i cerchi e su reticoli, con l'uso delle frecce direzionali e uso delle Bee-bot