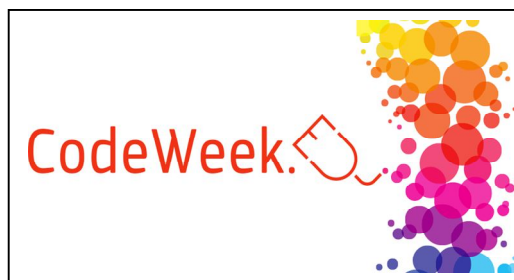


Capuana-Codeweek 2017



Gentili colleghi,

il Team per l'innovazione digitale vi invita a partecipare al "Capuana-Codeweek 2017" organizzando le attività secondo le seguenti proposte. Ciascun docente potrà programmare l'ora di codice con lezioni tecnologiche e attività (anche unplugged), aderire alla sperimentazione rivolta alla scuola dell'infanzia, alle prime e seconde, partecipare alla realizzazione del flash mob, contribuire alla realizzazione del corner point.

Al fine di consentire un'organizzazione efficace, vi prego di indicare il tipo di attività che intendete svolgere nell'apposito modulo allegato che vi sarà proposto in versione cartacea nei rispettivi plessi. Tutte le attività saranno sviluppate a partire da lunedì 16 ottobre 2017 e culmineranno nel "Capuana-Day "Codeweek 2017", previsto per giorno 31 Ottobre dalle 9,00 alle 13,00. In quella giornata si svolgerà il flash mob e la scuola verrà aperta ai genitori per condividere e mostrare le attività del nostro Istituto.

Di seguito la selezione di proposte del team (non vincolanti ma suggerite per semplificare ed agevolare la programmazione delle attività).

Scuola dell'infanzia		
Attività	Gruppo/classe di riferimento	Link utili/Riferimenti/Progetto
Start With Coding-Sperimentazione Percorso integrato di attività unplugged e lezioni tecnologiche	Sezioni di scuola dell'infanzia	Il progetto, i link e riferimenti saranno forniti dall'AD di Scuola
Corner-Codeweek	Un gruppo di 20 alunni	Indicazioni fornite dall'AD- gruppo coordinato dal coordinatore per l'infanzia

Scuola primaria		
Attività	Gruppo/classe di riferimento	Link utili/Riferimenti/Progetto
Start With Coding- Sperimentazione Percorso integrato di attività unplugged e lezioni tecnologiche.	Classi prime e seconde	Il progetto, i link e riferimenti saranno forniti dall'AD di Scuola.
Ora del Codice Lezioni tecnologiche – Corso 2 Nel corso gli studenti creano programmi per risolvere problemi e sviluppare giochi interattivi o storie da condividere.	Classi Seconde/terze	https://studio.code.org/s/infinity/stage/1/puzzle/2
Ora del Codice – Lezioni tecnologiche – Corso 3 Nel corso gli studenti imparano a definire soluzioni flessibili per problemi complessi. Alla fine del corso gli studenti creano giochi interattivi e storie da condividere con tutti..	Classi quarte	https://studio.code.org/s/playlab/stage/1/puzzle/1
Attività unplugged	Classi quarte/quinte	https://programmailfuturo.it/media/docs/Lezione-12-Composizione-di-canzoni.pdf https://programmailfuturo.it/media/docs/Lezione-04-Programmazione-su-carta-a-quadretti-v2016.pdf
Corner- Codeweek	Un gruppo di 20 alunni	Attività di laboratorio coordinato dalle ins. M. Vaccaro e L. Cacciatore nei rispettivi plessi
Flash mob	Un gruppo di 100 alunni delle classi 2/3/4/5	L'AD di scuola fornirà indicazioni sui movimenti da eseguire e sulla base musicale

Scuola secondaria di primo grado		
Attività	Gruppo/classe di riferimento	Link utili/Riferimenti/Progetto
CodyMaze – L’ora di coding da piazza	Gruppo di 10 alunni di terza classe	http://codemooc.org/codymaze/
Fondamenti di Informatica- Corso 4 Gli studenti imparano come affrontare problemi complessi e a combinare diversi concetti per risolverli. Completato il corso, saranno in grado di creare programmi anche con l'utilizzo di cicli con contatore e funzioni con parametri.	Classi prime	https://studio.code.org/s/course4/stage/9/puzzle/1
Ora del Codice L’artista Lo studente dovrà guidare <i>L'Artista</i> , che si muove trascinando una grande matita, nella realizzazione di figure geometriche regolari.	Classi seconde	https://programmaitfuturo.it/come/ora-del-codice/l-artista
Ora del Codice – Starwars Lo studente impara a programmare i droidi e crea la propria versione di <i>Starwars</i> .	Classi terze	https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1
Corner- Codeweek	Un gruppo di 10 alunni	Attività di laboratorio coordinato dall’ins. M. Monastra.
Flash mob	Un gruppo di 20 alunni	L’AD di scuola fornirà indicazioni sui movimenti da eseguire e sulla base musicale e coordinerà l’evento finale insieme al team.

L’A D DI SCUOLA INS. M. VACCARO