



CodeWeek, la settimana europea della programmazione, è un’iniziativa che mira a portare la programmazione e l’alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente.

Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.

Anche quest’anno scolastico, il nostro Istituto Comprensivo partecipa all’edizione di Europe CodeWeek, organizzando attività ludiche e formative per avvicinare i giovani e i giovanissimi al pensiero computazionale e al problem solving.

Ecco di seguito il calendario delle nostre iniziative CodeWeek 2023.

CODEWEEK 2023				
SCUOLA INFANZIA S. LUCIA				
sezione	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
A	Adinolfi Barbara Lamberti Katia	dal 08/10/2023 al 15/10/2023	Codyfeet: inseguendo Bianconiglio.	Si inizierà con la lettura e comprensione della storia “Alice nel paese delle Meraviglie” proseguendo a tecnica unplugged con Codyfeet, con percorsi propedeutici alla programmazione visuale a blocchi. La caratteristica peculiare di Codyfeet è quella di conciliare l’estrema semplificazione che lo rende intuitivo e corretto per costruzione, con i principi di base del coding e i paradigmi di programmazione visuale e coding unplugged che i bambini incontreranno negli anni successivi.
B	Mastrolia Emma Rossi Paola	dal 10/10/2023 al 18/10/2023	Codyfeet: inseguendo Bianconiglio	
C	De Bartolomeis Cristina Luciano Emanuela	dal 12/10/2023 al 19/10/2023	Codyfeet: inseguendo Bianconiglio	
D	Avagliano Giuseppina	dal 11/10/2023 al 18/10/2023	Codyfeet: inseguendo Bianconiglio	
CODEWEEK 2023				
SCUOLA INFANZIA EPITAFFIO				
sezione	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
A	Di Landro Diadema Di Marino Lucia	dal 11/10/2023 al 18/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	Il progetto di coding inizierà con la lettura del racconto “Teo Robottino e l’astronave Pallina”. Un robottino curioso di visitare la terra, si è perso ed

B	Avagliano Rita Mosca Carla Perrotta Elena	dal 12/10/2023 al 19/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	ha bisogno di INDICAZIONI per tornare alla sua astronave. Chiederemo ai bambini di aiutare il personaggio a risolvere il PROBLEMA attraverso la realizzazione di percorsi, prima motori, poi grafici. Nel percorso ciascun bambino interpreterà il robottino, che muovendosi su una scacchiera predisposta sul pavimento, dovrà raggiungere l'astronave (OBIETTIVO) secondo precise indicazioni. Tutte le attività contribuiranno a stimolare: il pensiero creativo; consolidare i concetti spazio-temporali e di orientamento spaziale; capacità di risoluzione di problemi; sviluppare attenzione e concentrazione.
C	Adinolfi Carolina Metallo Carmela	dal 10/10/2023 al 18/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	
D	Memoli Carmela Sorrentino Annamaria	dal 08/10/2023 al 15/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	
E	Monetta Angelamaria	dal 09/10/2023 al 16/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	

CODEWEEK 2023
SCUOLA INFANZIA San Giuseppe

sezione	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
A	Avigliano Francesca Liguria Carolina	dal 11/10/2023 al 19/10/2023	Facciamo coding con Teo Robottino e Pallina	Racconto e comprensione "Teo Robottino e l'astronave Pallina". Si effettueranno percorsi prima motori e poi grafici. Il bambino verrà avvicinato alla robotica attraverso l'uso della Bee.Bot che si muoverà a seconda dei comandi dati dal bambino.

CODEWEEK 2023
SCUOLA PRIMARIA S. LUCIA

classe	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
I A	Fasolino Maria Scarlino Giusy	10 ottobre 2023	Scopriamo il coding	Realizzazione di percorsi seguendo la sequenza di istruzioni
II A	Senatore Antonella Palmieri Lucia	16 ottobre 2023	Percorsi d'autunno	Percorsi su schede e in palestra, riferiti al periodo autunnale
III A	Sabatino Paola Sorrentino Rosanna Russo Marianna Ruggiero Sonia	19 ottobre 2023	Il gioco dell'ape	Avvicinare i bambini al mondo della robotica, promuovere lo sviluppo della logica e del problem solving, favorire la creatività, programmare percorsi, sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro di gruppo. Costruzione di un reticolo, sul quale posizionare i fiori disegnati dai bambini, che dovranno far "toccare" tutti dalla propria Bee-Bot, programmata per raccogliere il nettare.

IV A	Masullo Anna	12 ottobre 2023	Labirints	Gli alunni grazie all'utilizzo di una piattaforma interattiva si avviano alla scrittura graduale di linee di codice attraverso la codifica di labirinti con blocchi di istruzioni.
V A	Pisapia Anna	5 ottobre 2023	Festa dei nonni in pixel art	I bambini realizzeranno un cartoncino dedicato ai nonni con la pixel art.
I B	Fasolino Maria Scarlino Giusy	10 ottobre 2023	Scopriamo il coding	Realizzazione di percorsi seguendo la sequenza di istruzioni.
II B	Senatore Antonella Palmieri Lucia	16 ottobre 2023	Percorsi d'autunno	Percorsi su schede e in palestra, riferiti al periodo autunnale.
III B	Sabatino Paola Sorrentino Rosanna Russo Marianna Ruggiero Sonia	20 ottobre 2023	Il gioco dell'ape	Avvicinare i bambini al mondo della robotica, promuovere lo sviluppo della logica e del problem solving, favorire la creatività, programmare percorsi, sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro di gruppo. Costruzione di un reticolo, sul quale posizionare i fiori disegnati dai bambini, che dovranno far "toccare" tutti dalla propria Bee-Bot, programmata per raccogliere il nettare.
IV B	Masullo Anna	18 ottobre 2023	Animals in code	Gli alunni, divisi in coppie, seguiranno le istruzioni fornite dall'insegnante e su una griglia tratteranno l'immagine di un animale; successivamente dovranno comporre la figura creata con i pentamini giusti.
V B	Pisapia Anna	6 ottobre 2023	Festa dei nonni in pixel art	I bambini realizzeranno un cartoncino dedicato ai nonni con la pixel art.

CODEWEEK 2023
SCUOLA PRIMARIA EPITAFFIO

classe	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
I A	Alfinito Cecilia Della Monica Luisa	13 ottobre2023	Conosciamo la pixel art	Realizzazione di semplici attività di pixel art
II A	Rispoli Adele Cammarota Raffaella	18 ottobre2023	Le emozioni in 3D	Trasformazione di un'immagine in 3D, utilizzando tovagliolini colorati e bicchieri di plastica
III A	Alfano Stefania Iaccarino Maria	13 ottobre2023	Tutti insieme con la pixel art	Realizzazione di attività in pixel art sull'autunno
IV A	Pisapia Patrizia Virno Patrizia	10 ottobre2023	Giochiamo con i pentamini	Laboratorio per costruire e realizzare figure geometriche con i pentamini

V A	Salerno Fiorangela Tondino Anna	16 ottobre2023	Come pensano i computer?	Attività di gioco utilizzando il codice binario
I B	Alfinito Cecilia Della Monica Luisa	13 ottobre2023	Conosciamo la pixel art	Realizzazione di semplici attività di pixel art
II B	Rispoli Adele Cammara Raffaella	18 ottobre2023	Le emozioni in 3D	Trasformazione di un'immagine in 3D, utilizzando tovagliolini colorati e bicchieri di plastica
III B	Alfano Stefania Iaccarino Maria	13 ottobre2023	Tutti insieme con la pixel art	Realizzazione di attività in pixel art sull'autunno
IV B	Pisapia Patrizia Virno Patrizia	10 ottobre2023	Giochiamo con i pentamini	Laboratorio per costruire e realizzare figure geometriche con i pentamini
V B	Salerno Fiorangela Tondino Anna	16 ottobre2023	Come pensano i computer?	Attività di gioco utilizzando il codice binario

CODEWEEK 2023
SCUOLA PRIMARIA S. GIUSEPPE AL POZZO

classe	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
III A	Di Pierro Marisa Angrisani Lucia	16 ottobre2023	Un'avventura con Minecraft	Attraverso il videogioco Minecraft i bambini prenderanno confidenza con la programmazione a blocchi per far muovere uno dei due personaggi e per fargli compiere delle azioni. Incontreranno il concetto di SEQUENZA, impareranno come utilizzare i CICLI (blocco "ripeti più volte") ed infine si approcceranno al concetto di ISTRUZIONE CONDIZIONALE realizzata con il blocco "se".

CODEWEEK 2023
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

classe	insegnante	data evento	titolo	breve descrizione
I A	Salvatore Magliano	9 ottobre2023	Il pensiero computazionale, coding ed algoritmo: teoria ed esercizi pratici.	Approccio al pensiero computazionale abbinato al problem solving fino all'elaborazione di un algoritmo e di uno schema a blocchi per la creazione di un programma.
I B	Salvatore Magliano	10 ottobre2023	Il pensiero computazionale, coding ed algoritmo: teoria ed esercizi pratici.	
I C	Salvatore Magliano	10 ottobre2023	Il pensiero computazionale, coding ed algoritmo: teoria ed esercizi pratici.	