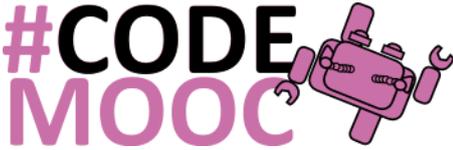


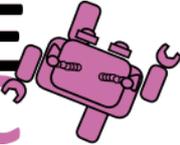
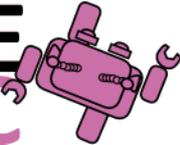
PIANO DI INTERVENTO

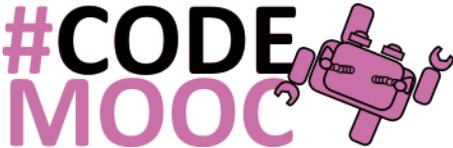
(Ambiti PNSD)

Anno scolastico 2016/2017

TEMPI DI ATTIVAZIONE	INTERVENTO	DESTINATARI
SETTEMBRE	<p>Iscrizione dell'istituto all'iniziativa. Iscrizione referente per l'iniziativa. Iscrizione delle classi terze, quarte e quinte all'iniziativa.</p>  <p>The logo for CodeWeek EU Code Week 2016 features a stylized map of Europe composed of colorful dots in shades of yellow, orange, red, purple, and blue. To the right of the map, the text reads: 'CodeWeek.' followed by a small icon of a person at a computer, 'Save-the-date EU Code Week 2016 15-23 October 2016' and the website 'codeweek.eu'.</p>	ALUNNI/DOCENTI
OTTOBRE	<p>Attuazione dell'evento</p>  <p>The logo for CodeWeek EU Code Week 2016 is identical to the one in the previous row, featuring a stylized map of Europe made of colorful dots and the text: 'CodeWeek.' with a person icon, 'Save-the-date EU Code Week 2016 15-23 October 2016' and 'codeweek.eu'.</p>	ALUNNI/DOCENTI delle classi 4 [^] e 5 [^] primaria e 1 [^] -2 [^] -3 [^] della scuola secondaria di primo grado.
NOVEMBRE	<p>Presentazione  <u>CodeMOOC</u> è un MOOC (massive open online course) erogato gratuitamente dall'<u>Università di Urbino</u> sulla piattaforma europea <u>EMMA</u>, European Multilingual MOOC Aggregator.</p> <p>1. Presentazione del corso e del metodo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Introduzione, organizzazione e metodo• Assignment: Descrivi lo scenario e le tue intenzioni• Gli strumenti di coding	DOCENTI

<p>DICEMBRE</p>	<p>L'ora del coding.</p> <p>Dalla piattaforma "Programma il futuro" Lezioni tecnologiche</p> 	<p>ALUNNI</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Prima e seconda elementare</i> : Corso 1 (svolgere la lezione 4 e la <u>lezione 5</u>, se c'è tempo la lezione 13); ❖ <i>Terza elementare</i> : Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8, se c'è tempo la lezione 13); ❖ <i>Quarta e quinta elementare</i> : Minecraft oppure Frozen oppure Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8 e la lezione 11); ❖ <i>Secondaria Primo grado</i> : Guerre Stellari oppure Disney Infinity oppure Flappy o ppure Corso 3 (svolgere la lezione 3 e la lezione 7 e la lezione 8);
<p>DICEMBRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2. Il linguaggio delle cose: <ul style="list-style-type: none"> • Chiediamo agli oggetti smart di dar vita alle nostre idee • Assignment: Programmiamo gli oggetti smart 	<p>DOCENTI</p>

<p>GENNAIO</p>	<p>3. L'ora del codice e il labirinto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il labirinto • Assignment: Il tuo labirinto • L'importanza delle campagne di alfabetizzazione <p>#CODE MOOC </p>	<p>DOCENTI</p>
<p>FEBBRAIO</p>	<p>4. Il Corso introduttivo di Code.org:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il metodo, la classe e i certificati • Dal labirinto all'artista: i cicli e il caso • Dall'artista alla contadina: condizioni e cicli condizionati • L'artista 3: Variabili e funzioni • La Contadina 2: costruiamo nuove funzioni – Speciale 8 marzo • Assignment: La tua attività in classe • L'Artista 4: aggiungiamo parametri alle nostre funzioni • La Contadina 3: debugging, l'arte di fare e correggere errori • L'Artista 5: le funzioni ricorsive e i frattali • Code.org Recap <p>#CODE MOOC </p>	<p>DOCENTI</p>
<p>MARZO</p>	<p>5. Creare e condividere con Scratch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuove forme di espressione con Scratch • Assignment: Il mio primo Scratch REMIX • Coding e patrimonio culturale • L'albero degli alberi in Scratch • Inventiamo un gioco in Scratch 	<p>DOCENTI</p>

<p>APRILE</p>	<p>6. Il pensiero computazionale in pratica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scratch in pratica • Il codice della rete – Speciale Italian Internet Day • Le tue istruzioni con Blockly • Un algoritmo è per sempre • Come usare CodeMOOC da qui in poi • Assignment: il mio miglior REMIX Scratch • Assignment: il mio certificato K-8 code.org • Assignment: il mio nome sull'attestato finale • Assignment: il consenso all'uso dell'e-mail 	<p>DOCENTI</p>
---------------	---	----------------

Si precisa che i tempi di attuazione del piano potrebbero subire variazioni in base alla funzionalità delle aule di informatica.