



ISTITUTO COMPRENSIVO 41 CONSOLE
Ufficio di Presidenza: via Diomede Carafa, 28 - 80124 Napoli
TEL/FAX 081 5702531

e-mail: naic8cy00b@istruzione.it

Dirigente scolastico
Prof.ssa Maria Patrizia Di Marco
www.41console.gov.it

La scuola che ti accompagna
nella vita



CodeWeek.it

Il sito italiano del CodeWeek.



La settimana della programmazione dal 15 al 23 ottobre 2016



Nel corso della settimana si svolgeranno delle attività per offrire ai nostri alunni l'opportunità di iniziare a comprendere che cosa significa Coding. Si realizzeranno semplici attività di programmazione, che consentiranno anche ai più piccoli di divertirsi in modo costruttivo vedendo le proprie idee prendere forma.

I materiali e i metodi per realizzare le attività sono a disposizione dei docenti interessati sul sito della scuola. <http://www.41console.gov.it>
(Bacheca digitale)

Attività preparatoria alla settimana del coding

dal 15 al 23 ottobre 2016



PREMESSA

La **programmazione o coding** è quella disciplina per mezzo della quale si scelgono e si combinano delle istruzioni che, collocate in ordine logico, permettono al computer di funzionare.

La giusta sequenza, **la cosiddetta stringa di codice**, segue una sintassi estremamente complessa e articolata, che si apprende solo dopo anni di studio e molta pratica. Oggi, a partire dalle teorie innovative di Seymour Papert la programmazione ha assunto anche una nuova fisionomia educativa, soprattutto per le ricadute che ha sull'ambito logico-matematico nella risoluzione dei problemi e nello sviluppo della logica: la scrittura e lettura di codice richiede l'uso del pensiero computazionale ed algoritmico.

Per l'alunno, saper tradurre idee in codice, è un'espressione di creatività e di crescita della propria competenza digitale.

I bambini, i ragazzi che oggi sono considerati impropriamente **nativi digitali**, in realtà fanno un uso esclusivamente strumentale della tecnologia ma non ne conoscono in modo approfondito le potenzialità e, soprattutto, i segreti. Saper programmare è importante quanto conoscere una lingua straniera o come imparare a leggere e scrivere, perché la lingua dei computer è parlata in tutto il mondo. Secondo Mitch Resnick dell'MIT Media Lab — programmare non è solo per fanatici dell'informatica, è per tutti ed è un modo divertente e attraverso esempi e dimostrazioni, mostra i vantaggi che si ottengono insegnando ai bambini a programmare, in modo che possano essere in grado non solo di "leggere" le nuove tecnologie — ma anche di crearle.

([https://www.ted.com/.../mitch resnick let s teach kids to code?](https://www.ted.com/.../mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code?)
...)

Link delle attività consigliate per organizzare il lavoro con la propria classe secondo fascia d'età:

(Per le **attività online** useremo prevalentemente le risorse di [Code.org](https://code.org) e [Scratch](https://scratch.mit.edu). Per le **attività unplugged**(senza computer e senza rete) saranno attività Code Roby

Alunni fascia di Età dai 4 ai 6 anni cliccare link

<http://codemooc.org/risorse/>

<https://code.org/> (clicca su studenti e scegli on line il corso 1)

<http://codeweek.it/codyroby/>(per questo link si consiglia di digitarlo direttamente su GOOGLE)(non parte dalla presentazione)

Alunni fascia di Età dai 7ai 10 anni cliccare link

<http://codeweek.it/codyroby/>(per questo link si consiglia di digitarlo direttamente su GOOGLE)(non parte dalla presentazione)

Oppure

<https://code.org/> (clicca su studenti e scegli on line il corso, oppure su insegnanti e ti iscrivi sulla piattaforma Emma e potrai vivere la tua nuova esperienza di classe virtuale.)

Alunni fascia di Età dai 10 ai 13 anni cliccare link

<https://code.org/>

(clicca su studenti e scegli on line il corso, oppure su insegnanti e ti iscrivi sulla piattaforma Emma e potrai vivere la tua nuova esperienza di classe virtuale.)

Dove siamo



Le nostre sedi



•Plesso “Vito Fornari”
Via Diomede Carafa 28

Ecco i nostri alunni
dai piccoli ai più grandi

Scuola dell'Infanzia

IN CLASSE CONTINUIAMO A GIOCARE
SUL "TAPPETO" DA TAVOLO



E I PERCORSI POSSONO SEMPRE CAMBIARE

Il codice ci ha indicato la direzione in un percorso,
qualche volta ci siamo orientati con le mani



"se devo andare di là non ho scelto la freccia giusta...e se la giro?"

"ora cambio freccia...questa va bene!"

"Io devo andare avanti, poi giro di là' e ora di qua"

"SCAPPA SCAPPA PORCELLINO
CHE IL LUPO E' LI' VICINO"

La Sezione B "Giraffe" dell' IC 41 CONSOLE di NAPOLI

per il

CODE WEEK

LA SETTIMANA DEL CODING

20 ottobre 2016



Viva le Giraffe

A QUELLO RAPPRESENTATO GRAFICAMENTE
IN SEQUENZA



QUALCUNO DI NOI PIU' GRANDE IL TAPPETO

LO RITROVA
SUL FOGLIO



IL PORCELLINO FA UN
PASSO AVANTI, UN ALTRO
PASSO ANCORA AVANTI,
GIRA DI LA', AVANTI, VA DI
LA', AVANTI, GIRA E ANCORA
LA GIRATO" MARELLO



CHRISTIAN ANNI 6

E l'ora del codice
continua...

Docente di Sezione:
Maria Luisa Pisanicello

FINE

ABBIAMO ESPLOREDITO LE FRECCIE
"IN QUALE DIREZIONE CI PORTERANNO?"



E GIOCATO A DIVENTARE
"I BAMBINI FRECCIA"

CODE WEEK

I BAMBINI DELLA SEZ. A "LEONCINI"

DELL' IC 41 CONSOLE DI NAPOLI

PRESENTANO

"CAPPUCETTO ROSSO"

19 OTTOBRE
2016



DOCENTI: PATRIZIA OREFICE - ERMINIA RUSSO

PER PREPARARCI AL NOSTRO PERCORSO
ABBIAMO CREATO I PERSONAGGI DELLA STORIA
CHE CI HA ACCOMPAGNATO NEL
PRIMO ANNO DI SCUOLA



Viva i Leoncini



LI ABBIAMO DISPOSTI SUL TAPPETO
E ABBIAMO DISEGNATO IL PERCORSO
CON LE FRECCE



I CAPPUCETTI DI TURNO GUIDATI
DAI COMPAGNI E DALLE FRECCE
DEVONO ARRIVARE
A CASA DELLA NONNA



SENZA MAI DISTRARSI LUNGO IL PERCORSO



PERCHE' IMPORTANTE E' ESSERE SEMPRE



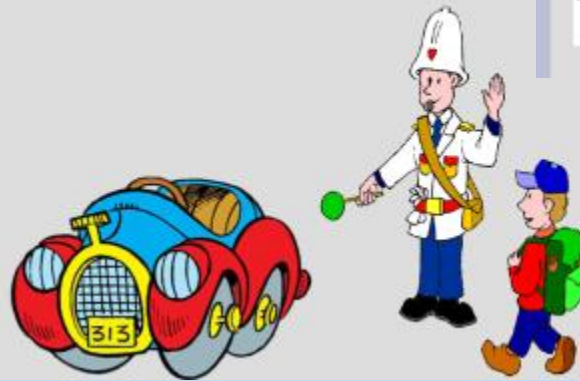
ATTENTI... AL LUPO! FINE

Scuola dell'Infanzia

I.C.41 CONSOLE
La settimana del Coding
Scuola dell'infanzia
Sez. Farfalline
Docenti: Antonella Adamo
Lucia De Vico



I Colori della strada



*Ed ora via... sono una macchinina che vuole arrivare al suo Garage... ma quanti ostacoli!!!!!!
 E noi li lasciamo liberi di scegliere, di sbagliare, provare e sperimentare fino a riuscire a trovare la giusta... strada!!!*



Viva le Farfalline

E quando tutti hanno avuto la possibilità di sperimentare entrambi i ruoli, li lasciamo finalmente liberi di giocare. Durante questa attività, rafforzeremo anche i concetti topologici



Cominciamo la nostra avventura preparando i segnali stradali



I bambini usano un codice per segnare il percorso che hanno pensato di fare

- freccia avanti: per procedere in avanti
- freccia destra: rotazione destra
- freccia sinistra: rotazione sinistra



Ciao... alla prossima avventura



Scuola dell'Infanzia

I.C.41 CONSOLE - NAPOLI

Scuola dell'Infanzia

Sezione C

CODEWEEK

18/10/2016

STEP 2

Utilizzo delle frecce in percorsi fatti con cerchi colorati



STEP 3

Narrazione della favola di Pinocchio



Pinocchio parte dalla casa di Geppetto, deve evitare di incontrare il gatto, la volpe e mangiafuoco per raggiungere la fatina e finalmente arrivare a scuola.

STEP 1

Realizzazione di frecce colorate



STEP 6

TRAVESTIMENTI DEI BAMBINI DA PINOCCHIO E FATINA



STEP 4



REALIZZAZIONE DEI PERSONAGGI - OSTACOLI DELLA FAVOLA



MONTAGGIO DI UNA GRIGLIA FATTA CON DEI TAPPETI BLU DA UTILIZZARE COME PERCORSO

CODEWEEK 2016!

nelle classi **seconde A** e **B** di scuola primaria "Fornari"

docenti: **F. Rispo** e **M. Balbi**

Il nostro reticolo è stato personalizzato da ciascuna sezione ispirandosi a 2 fiabe: "Alice nel paese delle meraviglie" e "Cappuccetto rosso". Alice doveva raggiungere il Bianconiglio mentre Cappuccetto doveva arrivare alla casa della nonna. Entrambi dovevano seguire un percorso con i comandi decisi dai bambini attraverso un "codice" (numeri e frecce di direzione). Gli alberelli per l'ambientazione del bosco sono stati realizzati dai bambini stessi disegnando il contorno delle loro mani su cartoncino marrone e poi incollando foglioline di carta nei colori autunnali. Un'attività che ha potuto spaziare trasversalmente in quasi tutte le discipline. Dal racconto alla manipolazione e all'ed. all'immagine, dalla topologia fino al **CODING**.

Divertente e stimolante esperienza!

TANTI COMPLIMENTI AI NOSTRI GIOVANISSIMI DIGITALI!



Scuola Primaria 2C

Il nostro Robot-blue



Gli alunni di classe seconda C scuola primaria, hanno costruito un robot con materiali di riciclo e lo hanno chiamato Robot- Blue. Abbiamo preparato un percorso con cartoncini colorati e diversi indicatori di direzione .

A turno ogni alunno ha scelto l'indicatore giusto da apporre accanto ad ogni passo del robot (la freccia che indicava AVANTI, GIRA A DESTRA, GIRA A SINISTRA , SALTA).

Alla fine con tanta soddisfazione, i bambini hanno raggiunto la meta rappresentata da una stellina gialla.

L'attività è stata molto interessante ed ha rafforzato il concetto della laterizzazione, il concetto di azione ripetuta e sintetizzata in un unico movimento nonché il concetto di giocare imparando . La riflessione su come raggruppare i comandi principali e ripetuti ha indirizzato la mia lezione sull'operazione dell'addizione ripetuta che si trasforma in moltiplicazione ed il gioco/studio ha stimolato così anche le capacità logiche dei bambini.

Ins. Maria Rosaria Perrella - Anna Scialone

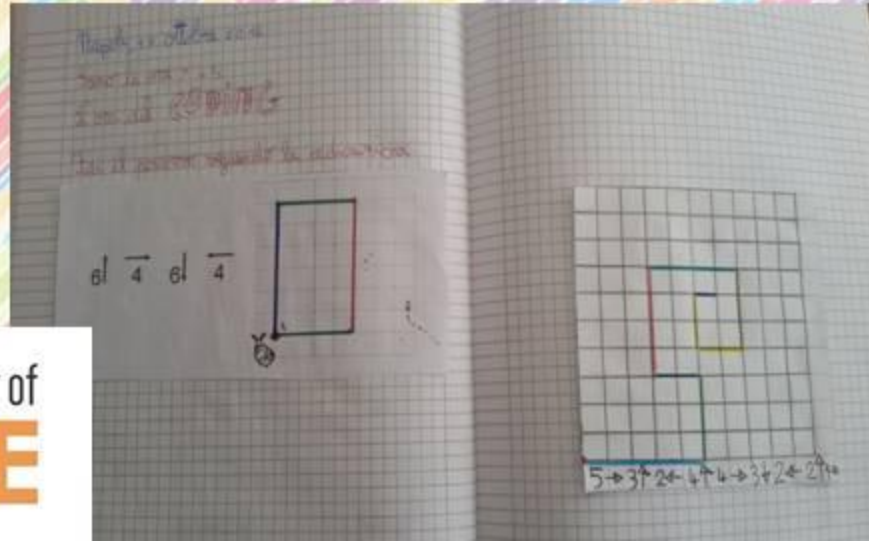
ANDIAMO A PROGRAMMARE.....

3[^] B scuola primaria sede FORNARI

Insegnanti: A. Balbi / M. Scotto di Uccio



Il percorso dei bambini in palestra: un gruppo indica i comandi attraverso un codice di numeri e frecce, un altro gruppo esegue il percorso.... Poi tutti in classe a riprodurre il percorso con carta e matite colorate.....



Scuola Primaria 3A **CODE**

Scuola Primaria 3B

Numeri e frecce per il nostro percorso.....

Dalla palestra alla riproduzione in classe su foglio con matita e colori, l'ora del codice è passata velocissima per alunni e insegnanti.



ANDIAMO A PROGRAMMARE.....

**3[^] A scuola primaria sede FORNARI
Insegnanti: A. Balbi / M. Scotto di Uccio**



Scuola Primaria 3C

- **Classe 3 C Scuola Primaria ins. La Gala Iolanda**

Nel corso del Code Week la sottoscritta ha lavorato con gli alunni della 3 C, i quali divisi in due gruppi hanno preparato:

- 1) un cruciverba, le cui definizioni orizzontali e verticali si basassero sull'argomento computer;
- 2) un cruciverba con definizioni solo orizzontali che, completato, evidenziava nella colonna centrale verticale la parola COMPUTER.

Gli alunni sono stati molto partecipativi e collaborativi, si sono impegnati molto ed anche divertiti, è stato un modo per lavorare divertendosi, ma soprattutto lavorare tutti insieme per un risultato comune.



Scuola Primaria 4A e 4C

Con la 4 A e la 4 C ho partecipato al Code Week. Abbiamo iniziato il lavoro con la costruzione di robots, utilizzando materiali di riciclo. Le classi hanno preparato un percorso, utilizzando il diagramma di flusso, che Quadrettino doveva percorrere rispondendo alle domande. Avanzava con la risposta esatta, indietreggiava e faceva una capriola con una risposta sbagliata. Per eseguire il percorso gli alunni sono stati divisi in 3 gruppi: quelli che muovevano il robot Quadrettino, quelli che interrogavano sulle tabelline e quelli che dovevano rispondere. Tale attività ha permesso a tutti i bambini di avere un approccio ludico e libero al linguaggio matematico ed io mi ritengo soddisfatta del lavoro svolto, perché tutti hanno partecipato con sollecitudine e creatività, divertendosi ad inventare difficoltà, trabocchetti o facilitazioni per il loro amico robot.

Ins. Flavia Di Porzio





INSIEME

CodeWeek.it
Il sito italiano del CodeWeek

Il nostro ISTITUTO partecipa alla SETTIMANA DEL CODING CODE WEEK.IT dal 17 al 21 ottobre 2016

Parteciperanno 28 classi, in 27 dall'infanzia alle secondarie 2°

SCUOLA PRIMARIA	PARTECIPANTI	ESU
SCUOLA PRIMARIA FORNARI	PARTECIPANTI	11 09
SCUOLA SECONDARIA FORNARI	PARTECIPANTI	11 09
SCUOLA PRIMARIA IL BAGNOLI	PARTECIPANTI	11 09
SCUOLA SECONDARIA CONSOLE	PARTECIPANTI	11 09

CodeWeek 2016- I.C. 41 Console - Primaria Fornari - classe 4 B
Coding in our classroom - Docenti coinvolte: Barbella Monica, De Maio Carolina, Ruggiero Renata, Langella Eva, Lanzilli Marcella
 id CW4a80AINI

L'attività proposta alla classe quarta, conclude una lunga fase di lavoro durante la quale le docenti hanno sperimentato l'applicazione delle procedure relative al pensiero computazionale, nelle diverse discipline scolastiche.

Nell'ora del Codice gli alunni hanno eseguito una performance sulla base musicale di "Ode to Code" che prevede la rappresentazione, attraverso il corpo, di sequenze motorie precedentemente codificate.



Scuola Primaria 4B

Scuola Primaria 4D

Scuola Primaria classe 4 D ins. Monaco Aurelia

Nel corso del Code Week la sottoscritta ha lavorato con gli alunni della 4D, i quali hanno preparato dei robots utilizzando materiale vario e comunque di riciclo. In seguito si è proceduto a far eseguire un percorso costruendo una tabella sul pavimento e posizionando in tale percorso i robots costruiti. Gli alunni sono stati molto partecipativi e collaborativi, si sono impegnati molto ed anche divertiti, è stato un modo per lavorare divertendosi, ma soprattutto lavorare tutti insieme per un risultato comune.





CodeWeek 2016- I.C. 41 Console - Primaria Fornari - classe 5 A
Giocodiamo - Docenti coinvolte: Barca Maria Grazia, Lonigro
Mariarosaria, Monaco Anna, Picchione Gabriella, Vitale Patrizia
id CW4a80AINI

L'attività proposta alla classe quinta, conclude una lunga fase di lavoro durante la quale le docenti hanno sperimentato l'applicazione delle procedure relative al pensiero computazionale, nelle diverse discipline scolastiche.

Nell'ora del Codice gli alunni hanno eseguito una performance sulla base musicale di "Ode to Code" che prevede la rappresentazione, attraverso il corpo, di sequenze motorie precedentemente codificate.



Scuola Primaria 5A



CodeWeek 2016- I.C. 41 Console - Primaria Fornari - classe 5 B
Giocodiamo - Docenti coinvolte: Barca Maria Grazia, Monaco Anna, Piacentin Barbara, Picchione Gabriella, Vitale Patrizia
 id CW4a80AINI

L'attività proposta alla classe quinta, conclude una lunga fase di lavoro durante la quale le docenti hanno sperimentato l'applicazione delle procedure relative al pensiero computazionale, nelle diverse discipline scolastiche.

Nell'ora del Codice gli alunni hanno eseguito una performance sulla base musicale di "Ode to Code" che prevede la rappresentazione, attraverso il corpo, di sequenze motorie precedentemente codificate.



Scuola Primaria 5B



CodeWeek 2016-I.C. 41 Console - Primaria Fornari - classe 5 C
Coding in our classroom - Docenti coinvolte: Barbella Monica, De
Maio Carolina, Lonigro Mariarosaria
id CW4a80AINI

L'attività proposta alla classe quinta, conclude una lunga fase di lavoro durante la quale le docenti hanno sperimentato l'applicazione delle procedure relative al pensiero computazionale, nelle diverse discipline scolastiche.

Nell'ora del Codice gli alunni hanno eseguito una performance sulla base musicale di "Ode to Code" che prevede la rappresentazione, attraverso il corpo, di sequenze motorie precedentemente codificate.



Scuola Primaria 5C

CodeWeek. 



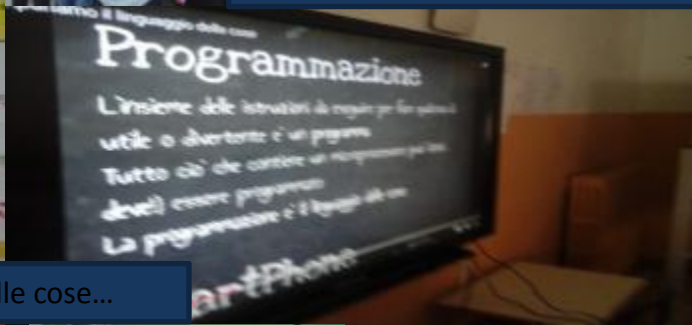
Le nostre mascotte...



Preparativi per la CodeWeek



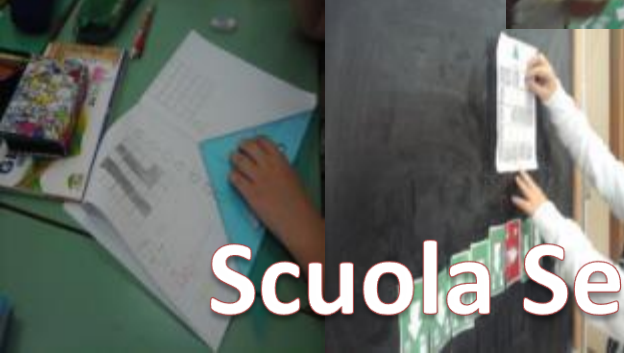
Il linguaggio delle cose...



Le parole del coding...



Giochiamo con Cody Roby



Scuola Secondaria 1D

**SETTIMANA EUROPEA
DEL CODE WEEK
15- 23 ottobre 2016
I. C. 41 CONSOLE - NAPOLI
Classe I - Sezione D
Prof. Monica La Sala**

CODE WEEK CODE WEEK CODE WEEK

DOCENTI: Prof.ssa Elisabetta Ospite
Prof.ssa Gabriella Cirielli
Classe: 1B secondaria di 1°

CODE WEEK

La classe 1B della scuola media dell'IC 41 Console presso Fornari presenta a tutti la sua ora di Coding.

Prima di iniziare abbiamo seguito un percorso preparatorio che ci ha accompagnato alla soluzione di percorsi realizzati dalla piattaforma CODE.ORG



Seconda attività unplugged

- Con quest'attività gli alunni inizieranno a capire che cosa è veramente il CODING = "programmare".
- Attraverso quest'attività proveranno a disegnare delle immagini con semplici comandi
- La classe inizierà dopo aver spiegato agli alunni gli strumenti a loro disposizione.
- L'attività si concluderà con le immagini che gli alunni stessi creano.

Lo scopo dell' attività

Gli studenti potranno:

- Comprendere la difficoltà di tradurre problemi reali in programmi
- Impara che le idee possono sentire chiare e tuttavia ancora essere male interpretato da un computer
- Pratica comunicare idee attraverso codici e simboli

Start Here



DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'

PRIMA ATTIVITA': GIOCHIAMO AL COMPUTER →

- 1) La classe ha disegnato sul quaderno del Coding un quadrato di 20 quadretti X 20.
- 2) Gli alunni su questo quadrato localizzavano i punti indicati dalle coordinate dettate dall'insegnante, per poi unirli per realizzare l'oggetto.
- 3) Quest'attività può essere realizzata sia sulla Lim che su carta



Terza attività unplugged

La classe ha scaricato dalla piattaforma EMMA dopo aver seguito un video tutorial di spiegazione il gioco CODY ROBY



Scuola Secondaria 1B



Imparano ad usare semplici codici

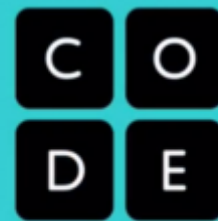


AULA DI INFORMATICA



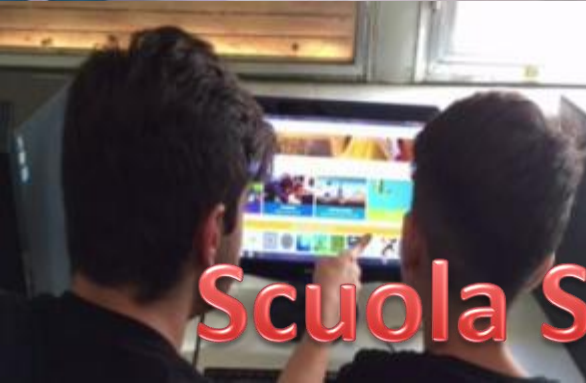
CODING

CodeWeek.



LA 3 B PROF. COSENTINO CIRIELLI BIFULCO

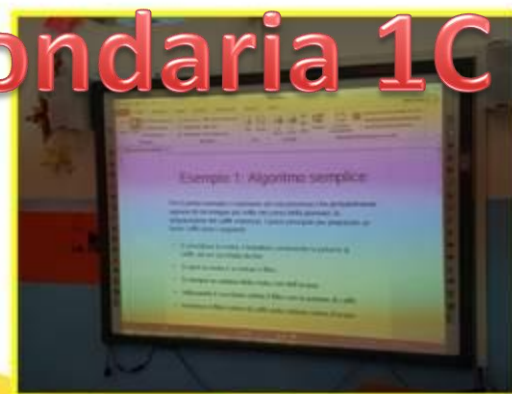
Tutto parte da qui...



Scuola Secondaria 3B

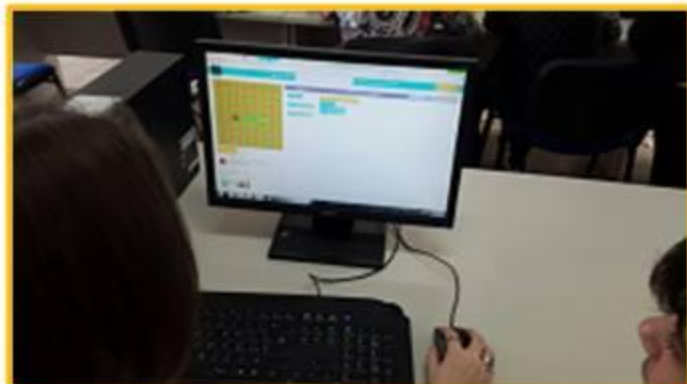
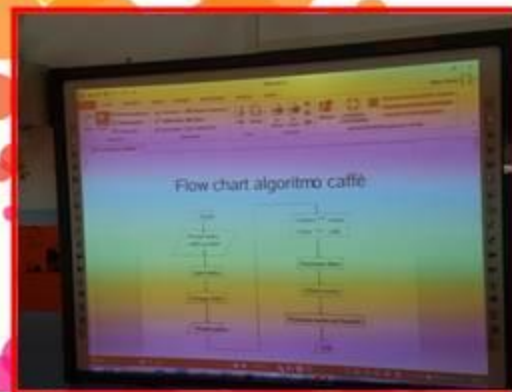
CLASSE 1°C
SCUOLA SECONDARIA I GRADO
PLESSO FORNARI
CODE WEEK 2016

Scuola Secondaria 1C

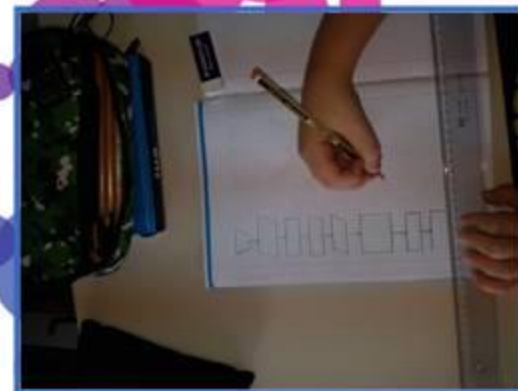


ATTIVITA':
L'ALGORITMO

CodeWeek.

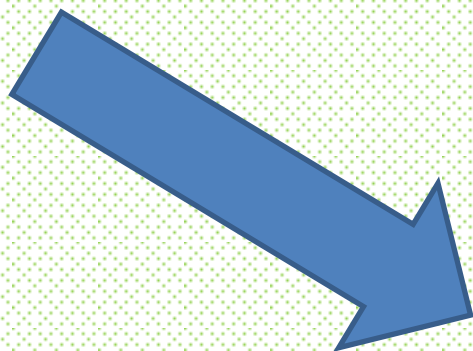


Docente: Lorena De Angelis



- **Plesso “Console” Scuola Secondaria**
- **Plesso “Nuova Bagnoli” Scuola Primaria**

Via Nuova Agnano 30



Scuola Primaria 1A

FASE 1

PROGETTAZIONE ALLA LAVAGNA



FASE 2:

ELABORATO INDIVIDUALE DEL PERCORSO SU QUADERNO



FASE 3:

REALIZZAZIONE DEL LAVORO SU CARTA



FASE 4:

RAPPRESENTAZIONE DELL'ELABORATO CON LA LIM.



Scuola Primaria 1B





Classe 1[^]C
I.C. 41 ConSOLE - NA
Plesso Nuova Bagnoli



Scuola Primaria 1C



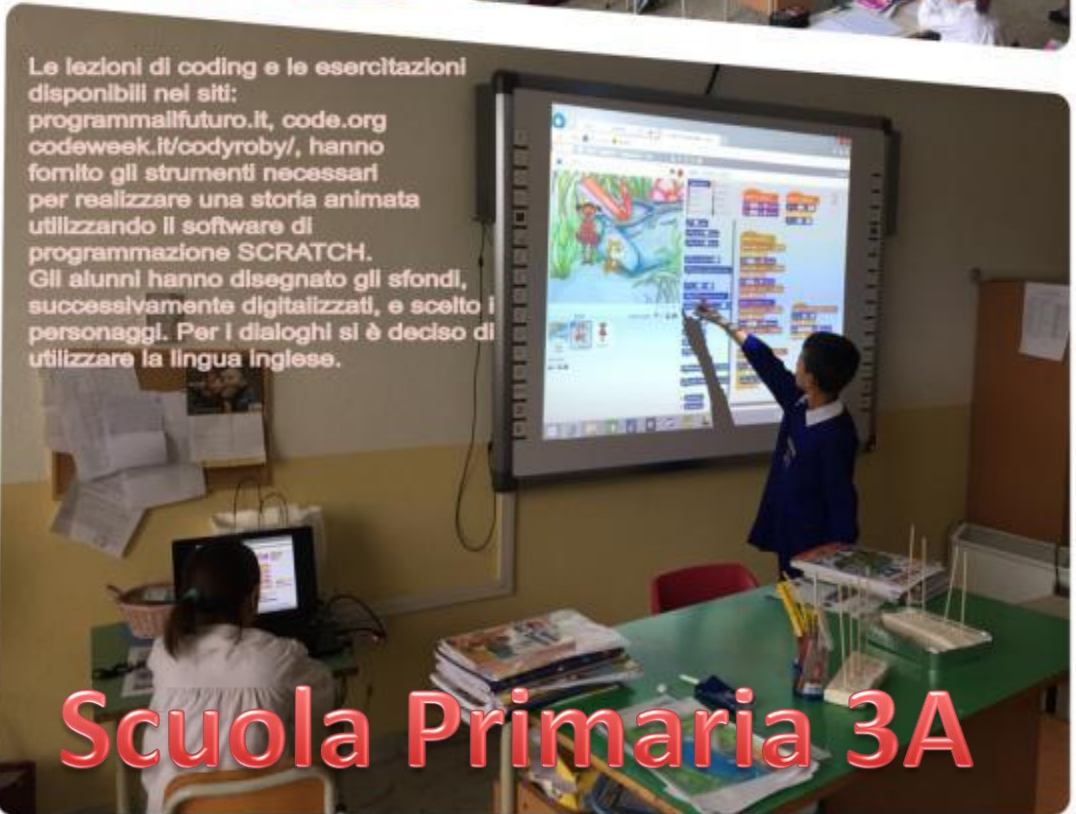
Insegnanti: Russo/Di Palma



Classe III A
Scuola Primaria
Plesso Nuova Bagnoli
Napoli



Inss.Cerrone e Baruffo



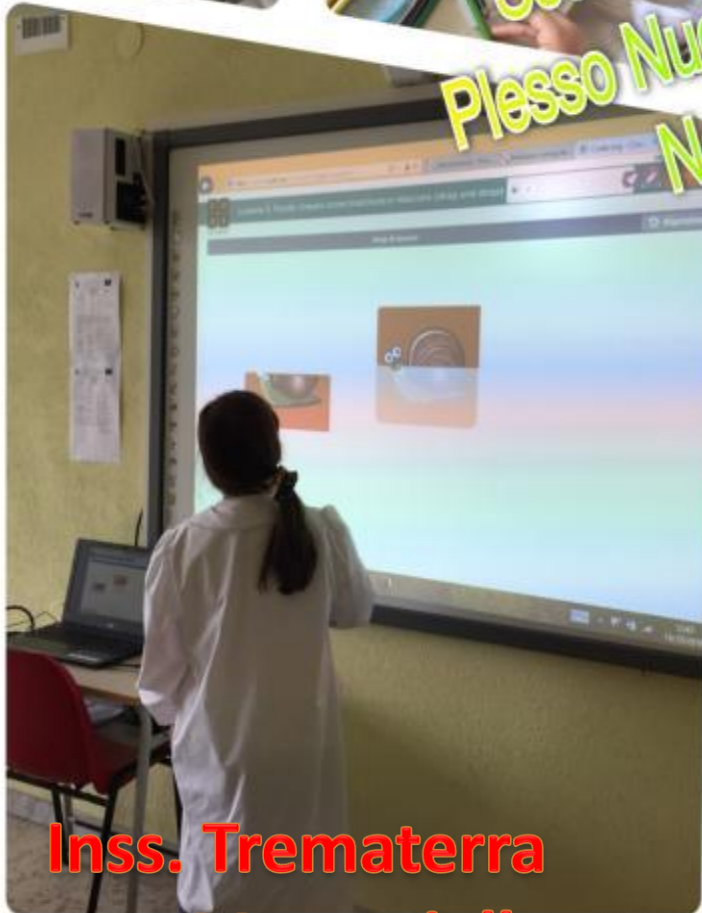
Le lezioni di coding e le esercitazioni disponibili nei siti: programmalfuturo.it, code.org, codeweek.it/codyroby/, hanno fornito gli strumenti necessari per realizzare una storia animata utilizzando il software di programmazione SCRATCH. Gli alunni hanno disegnato gli sfondi, successivamente digitalizzati, e scelto i personaggi. Per i dialoghi si è deciso di utilizzare la lingua Inglese.

Scuola Primaria 3A

Scuola Primaria 3B



Classe III B
Scuola Primaria
Plesso Nuova Bagnoli
Napoli



Le lezioni di coding e le esercitazioni disponibili nei siti: programmaitfuturo.it, code.org, codeweek.it/codyroby/, hanno fornito gli strumenti necessari per realizzare una storia animata utilizzando il software di programmazione SCRATCH. Gli alunni hanno disegnato gli sfondi, successivamente digitalizzati, e scelto i personaggi. Per i dialoghi si è deciso di utilizzare la lingua inglese.

Inss. Trematerra
Montariello

Scuola Primaria 3C



Classe III C
Scuola Primaria
Plesso Nuova Bagnoli
Napoli



Inss. Buono
Di Bella



Le lezioni di coding e le esercitazioni disponibili nei siti: programmalfuturo.it, code.org, codeweek.it/codyroby/, hanno fornito gli strumenti necessari per realizzare una storia animata utilizzando il software di programmazione SCRATCH. Gli alunni hanno disegnato gli sfondi, successivamente digitalizzati, e scelto i personaggi. Per i dialoghi si è deciso di utilizzare la lingua Inglese.

Scuola Primaria 4A

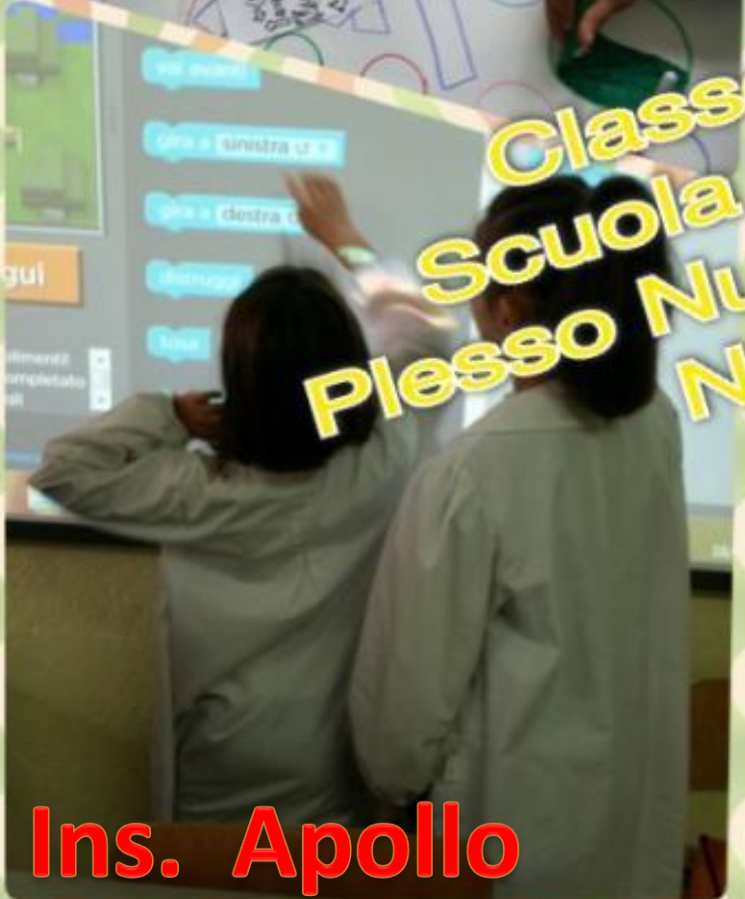
Classe IV A Scuola Primaria Plesso Nuova Bagnoli Napoli

Ins. Fiore





Classe IV B
Scuola Primaria
Plesso Nuova Bagnoli
Napoli



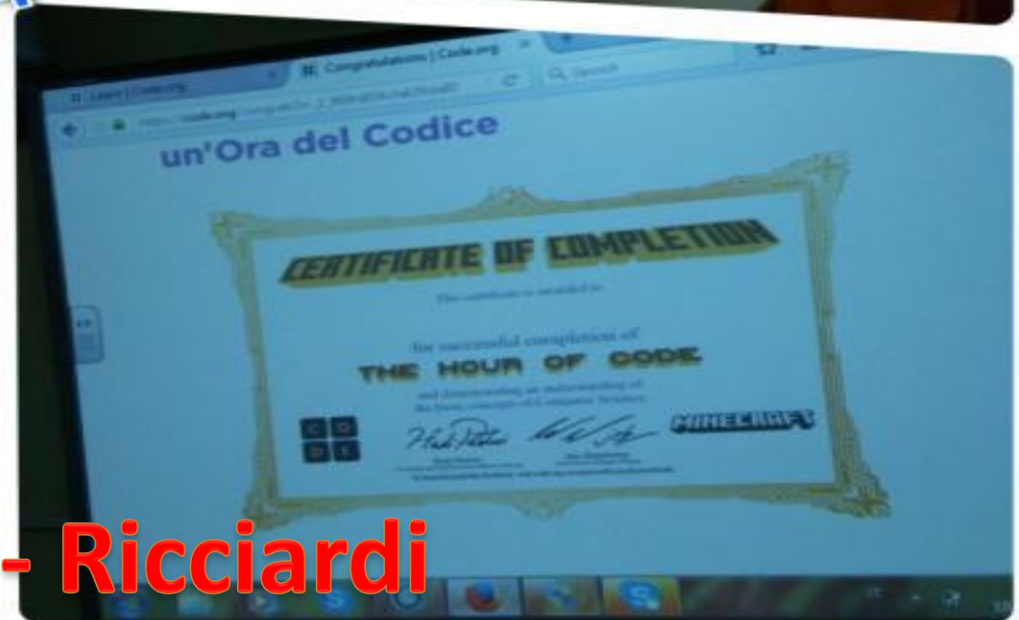
Ins. Apollo

Scuola Primaria 4B

Scuola Primaria 4D



Classe IV D
Scuola Primaria
Plesso Nuova Bagnoli
Napoli



Inss. Carannante - Ricciardi

Inss.Beato
De Luca

Scuola Primaria 5A



SCRATCH CON NOI IN 5A

Scuola Primaria 5B

Inss. Casillo e De Luca



**Anche con la pizza margherita
si può fare CODING**



Scuola Primaria 5C



Riusciranno
i nostri eroi
a far capire
a Pulcinella
che cosa significa
Coding?



Ins. Luongo



CODE WEEK 2016

ATTIVITÀ UNPLUGGED

Programmazione su carta a quadretti



Classe 1 A secondaria 1° grado
Plesso Console



CODE WEEK 2016

Coding



Scuola Secondaria 1A

Docente: Maria Luisa Gobbo

CodeWeek.



L'ORA DEL CODICE IL LABIRINTO

Scuola Secondaria 1E

Classe 1 E secondaria 1° grado
Plesso Console
CODE WEEK 2016



L'ORA DEL CODICE

IL LABIRINTO

Docente: Patrizia Zarrelli

ATTIVITÀ UNPLUGGED
Programmazione su carta a quadretti



CLASSE 3 E PLESSO CONSOLE IL CODING CON SCRATCH



Scuola Secondaria 3E

docente: Patrizia Zarrelli

La settimana dal 13 al 25 Ottobre è stata l'occasione per avvicinare gli alunni al pensiero computazionale, alla "programmazione digitale" partendo da un prima riflessione sugli oggetti "smart" a loro più noti e capirne il "linguaggio".

PROGRAMMO UN OGGETTO SMART

Tante idee originali hanno preso corpo in forme e colori, i risultati sono stati sorprendenti! Occhiali, diario, penna tutto smart, con descrizione delle funzioni.

Impariamo il linguaggio delle cose

#CodeOrg
@InfoAppi



alec@androbogliolo@uniba.it

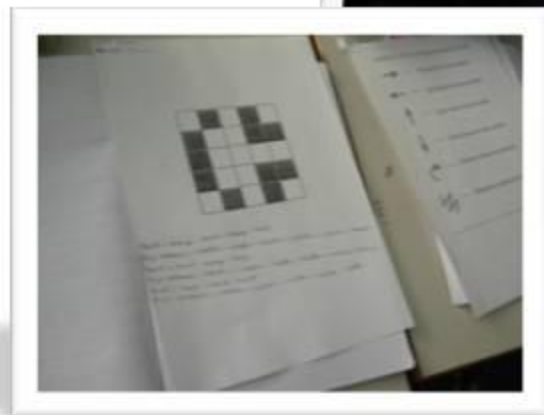
L'ORA DEL CODICE

La fase di programmazione è stata la più entusiasmante, gli alunni hanno scelto e posto in ordine logico precise istruzioni per far funzionare il loro Angry bird.



L'ORA DEL CODICE

**Attività
unplugged**



**Attività
online**



Prof.ssa Sabrina Ippolito