

12 Dicembre 2019

**Hour of code 2019 per gli alunni della secondaria e progetto continuità**  
 Classi della scuola secondaria e classi quinte della scuola primaria di via Cuzzi  
 (gli alunni della primaria, divisi in nove gruppi, partecipano a tre attività)

ORA	9:00	9:50	10:00	11:00	11:50
CLASSE					
1^A	Lettere prof. Gusmano <b>GRUPPO 1</b>  CODING E TESTO NARRATIVO	I n t e r v a l l o			I n t e r v a l l o
2^A				Sto/Geo prof. Segneri <b>GRUPPO 4</b>  Cittadinanza digitale: comunicare in rete in modo sicuro	
3^A	Musica prof. Mascetti <b>GRUPPO 2</b>  Sudoku Musicale		Francese prof. Legnani <b>GRUPPO 6</b>  PIXEL ART CON CODICI INLINGUA	Matematica prof. Grimoldi: <b>GRUPPO 5</b>  Algoritmi	
1^B	Lettere prof. Pizzo <b>GRUPPO 3</b>  LA FAVOLA Scomposizione, analisi, ricostruzione sequenze, rappresentazione grafica		Lettere prof. Pizzo <b>GRUPPO 8</b>  LA FIABA Peer to peer Ruoli e funzioni di personaggi	Inglese prof. Benincaso <b>GRUPPO 1</b>  Istruzioni e passaggi condizionati in lingua	
2^B	Religione prof. Leoni <b>GRUPPO 5</b>  Storia di Como: Fumetto dalle chiese alle basiliche		Musica prof. Mascetti <b>GRUPPO 3</b>  Sudoku musicale		
3^B	Lettere prof. Ronzio <b>GRUPPO 6</b>  Crucipuzzle storico		Tecnologia prof. Errigo <b>GRUPPO 1</b>  Code.org: Blockly games - Film  Aula informatica secondaria	Matematica Prof. Caparelli <b>GRUPPO 2</b>  Istruzioni: geometria solida	
1^C	Sto/Geo Prof. Precopi <b>GRUPPO 4</b>  LA FAVOLA: scomposizione,		Matematica prof. Gaffuri <b>GRUPPO 5</b>  Introduzione alla	Tecnologia prof. Errigo <b>GRUPPO 3</b>  Code.org: Blockly games	

	analisi, ricostruzione		<b>programmazione:</b> programmazione su carta a quadretti	<b>tartaruga - film</b> Aula informatica secondaria
2^C	Inglese <b>prof. Benincaso</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>Scratch: Going around the world with Scratch</b>  Aula informatica secondaria		Lettere <b>prof. Precopi</b> <b>GRUPPO 2</b>  <b>Cittadinanza digitale:</b> comunicare in rete in modo sicuro	Matematica <b>prof. Gaffuri</b> <b>GRUPPO 6</b>  <b>Introduzione alla programmazione:</b> programmazione su desktop Aula Informatica primaria
3^C	Italiano <b>prof. Gaffuri</b> <b>GRUPPO 8</b>  <b>Programma il futuro:</b> come funzionano i computer – capirli per usarli senza farsi usare		Italiano <b>prof. Pellegrini</b> <b>GRUPPO 9</b>  <b>Brainstorming</b>	Italiano <b>prof. Pellegrini</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>Brainstorming</b>
1^D	Matematica <b>prof. Giacometti</b> <b>prof. Strati</b> <b>GRUPPO 3</b>  <b>Elementi del tempio greco:</b> progettazione  Aula informatica primaria		Italiano <b>prof. Colaneri</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>Conding e analisi logica</b>	Italiano prof. Colaneri prof. Strati <b>GRUPPO 8</b>  <b>Stampa 3D elementi tempio greco</b>  <b>Aula 3D</b>
3^D			Matematica <b>Prof. Caparelli</b> <b>GRUPPO 4</b>  <b>Code.org: Blocly games - Film</b>  Aula informatica primaria	Francesce <b>Prof. Legnani</b> <b>GRUPPO 9</b>  <b>PIXEL ART CON CODICI IN LINGUA</b>

**PRIMARIA VIA CUZZI – 12 dicembre 2019 – 09.00/12.00**

**GRUPPO 1** LETTERE (1A) – TEC 3B(INFO) – INGLESE 1B

**GRUPPO 2** MUSICA 3A – LET 2C – MAT 3B

**GRUPPO 3** LETTERE 1B – MUS 2B – TEC 1C (INFO)

**GRUPPO 4** STO 1C. – MAT 3D (INFO) – STO 2A

**GRUPPO 5** REL. 2B – MAT 1C – MAT 3A

**GRUPPO 6** LET 3B – FRANCESE 3A – MAT 2C(INFO)

**GRUPPO 7** ING 2C (INFO) – LET 1D – ITA 3C

**GRUPPO 8** MAT 3C – LETTERE 1B – ITALIANO 1D

**GRUPPO 9** MAT 1D(INFO) – ITA 3C – FRANCESE 3D

13 Dicembre 2019

**Hour of code 2019 per gli alunni della secondaria e progetto continuità**  
 Classi della scuola secondaria e classi quinte della scuola primaria di via Giussani  
 (gli alunni della primaria, divisi in nove gruppi, partecipano a tre attività)

ORA	9:00	9:50	10:00	11:00	11:50
CLASSE					
1^A	Matematica <b>prof. Paladino</b> <b>GRUPPO 1</b>  <b>Introduzione alla programmazione:</b> Programmazione su carta a quadretti	I n t e r v a l l o	Tecnologia prof. Frigerio <b>GRUPPO 3</b>  <b>Code.org: Blockly games</b> Tartaruga – film  Aula Informatica primaria	Inglese <b>prof. Talamona</b> <b>GRUPPO 9</b>  <b>Istruzioni e passaggi condizionati in lingua</b>	I n t e r v a l l o
2^A			Matematica <b>prof. Grimoldi</b> <b>GRUPPO 9</b>  <b>CONDITIONALS</b> <b>problem solving</b>	Italiano <b>prof. Colaneri</b> <b>GRUPPO 3</b>  <b>Coding e testo narrativo</b>	
3^A	Matematica <b>prof. Grimoldi</b> <b>GRUPPO 2</b>  <b>Code.org: Blockly games – film</b>  Aula informatica primaria			Sto/Geo <b>prof. Ronzio</b> <b>GRUPPO 8</b>  <b>Crucipuzzle storico</b>	
1^B	Musica <b>prof. Mascetti</b> <b>GRUPPO 9</b>  <b>Sudoku musicale</b>		Lettere <b>prof. Pizzo</b> <b>GRUPPO 2</b>  <b>Parole in sillabe</b>	Inglese <b>prof. Benincaso</b> <b>GRUPPO 5</b>  <b>Istruzioni e passaggi condizionati in lingua</b>	
2^B				Italiano <b>prof. Pizzo</b> <b>GRUPPO 4</b>  <b>Peer to peer</b> <b>Lecture animate</b>	
3^B	Tecnologia <b>prof. Errigo</b> <b>GRUPPO 4</b>  <b>Programma il futuro:</b> come funzionano i computer – capirli per usarli senza farsi usare		Lettere <b>prof. Ronzio</b> <b>GRUPPO 5</b>  <b>Crucipuzzle Storico</b>	Musica <b>Prof. Mascetti</b> <b>GRUPPO 1</b>  <b>Sudoku Musicale</b>	
1^C	Matematica <b>prof. Gaffuri</b> <b>GRUPPO 5</b>  <b>Introduzione alla</b>		Sto/Geo <b>Prof. Precopi</b> <b>GRUPPO 4</b>  <b>LA FAVOLA:</b> scomposizione,	Francese <b>prof. Legnani:</b> <b>GRUPPO 2</b>  <b>PIXEL ART CON CODICI in</b>	

	<b>programmazione:</b> Programmazione su desktop Aula informatica secondaria		analisi, ricostruzione	lingua	
2^C	Lettere <b>prof. Precopi</b> <b>GRUPPO 6</b>  <b>Cittadinanza digitale:</b> comunicare in rete in modo sicuro: conclusione		Francese <b>prof. Legnani</b> <b>GRUPPO 1</b>  <b>Scratch: Going around the world with Scratch</b>  Aula informatica secondaria		
3^C	Francese <b>prof. Legnani</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>PIXEL ART CON CODICI</b> in lingua		Italiano <b>prof. Pellegrini</b> <b>GRUPPO 8</b>  <b>Cittadinanza digitale:</b> comunicare in rete in modo sicuro		
1^D	Tecnologia <b>Prof. Frigerio</b> <b>GRUPPO 8</b>  <b>Code.org: Blocly games alla LIM</b>		Italiano <b>prof. Colaneri</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>Coding e analisi logica</b>	Matematica <b>prof. Giacometti</b> <b>GRUPPO 6</b>  <b>Code.org: blockly games</b> Tartaruga – film  Aula informatica secondaria	
3^D	Lettere <b>Prof. Pellegrini</b> <b>GRUPPO 3</b>  <b>Cittadinanza digitale:</b> comunicare in rete in modo sicuro		Inglese <b>Prof. Talamona</b> <b>GRUPPO 6</b>  <b>Istruzioni e passaggi in lingua</b>	Matematica <b>Prof. Caparelli</b> <b>Prof. Strati</b> <b>GRUPPO 7</b>  <b>Geometria solida:</b> stampa 3D Aula 3D Aula informatica primaria	

**PRIMARIA VIA GIUSSANI – 13 dicembre 2019 - 09.00/12.00**

<b>GRUPPO 1</b> MAT 1A – FRA 2C (INFO) – MUSICA 3B
<b>GRUPPO 2</b> MAT 3A (INFO) – LET 1B – FRANCESE 1C
<b>GRUPPO 3</b> LET 3D – TEC 1A (INFO) - ITALIANO 2A
<b>GRUPPO 4</b> TEC3B – STO 1C – LETTERE 2B
<b>GRUPPO 5</b> MAT 1C (INFO) – LET 3B – INGLESE 1B
<b>GRUPPO 6</b> LETTERE 2C – ING.3D – MAT 1D (INFO)
<b>GRUPPO 7</b> FRANCESE 3C – ITALIANO 1D – MATE 3D (INFO)
<b>GRUPPO 8</b> TEC 1D – ITA3C – STORIA 3A
<b>GRUPPO 9</b> MUS 1B – MAT 2A – INGL 1A

1. LE AULE INFORMATICHE PRIMARIA E SECONDARIA SONO SEMPRE IMPEGNATE (6 GRUPPI)
2. I 3 GRUPPI CHE NON POSSONO ACCEDERE ALL'AULA INFORMATICA HANNO ALMENO UN'ORA DI MATEMATICA E/O TECNOLOGIA
3. TUTTI I GRUPPI CAMBIANO CLASSE E/O MATERIA OGNI ORA E NON VEDONO LO STESSO DOCENTE PER FAVORIRE LA CONOSCENZA DI PIU' SETTORI E VOLTI
4. IN BASE AL NUMERO DEGLI ALUNNI ALMENO UN GRUPPO PUO' ESSERE COMPOSTO DA ALUNNI CORSO A E B