

CODING ALLA SCUOLA MARCO POLO



CLASSE PRIMA

Giochiamo sulla scacchiera seguendo le indicazioni delle frecce









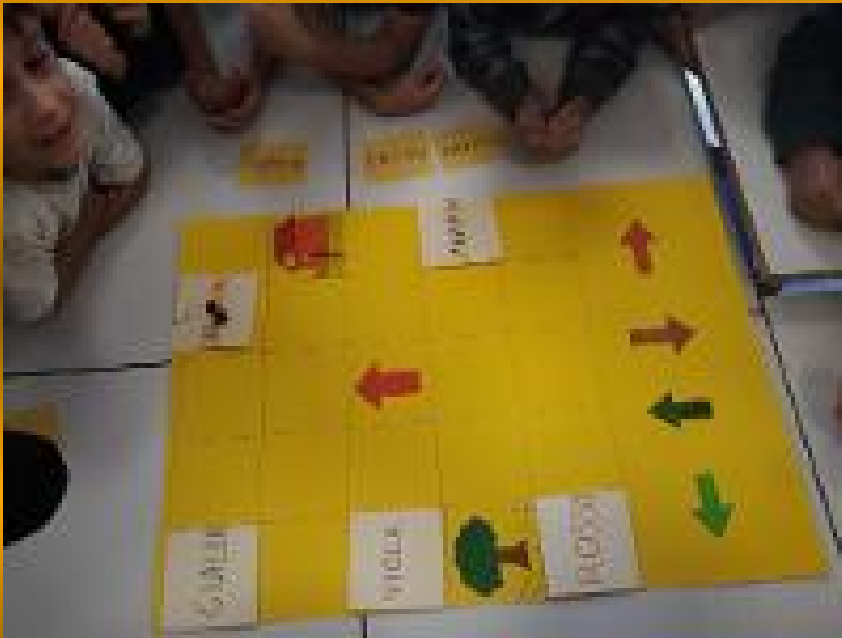


CLASSE SECONDA

- Ci siamo divisi in due squadre:



Abbiamo seguito un percorso per raggiungere l'obiettivo utilizzando meno mosse possibili.

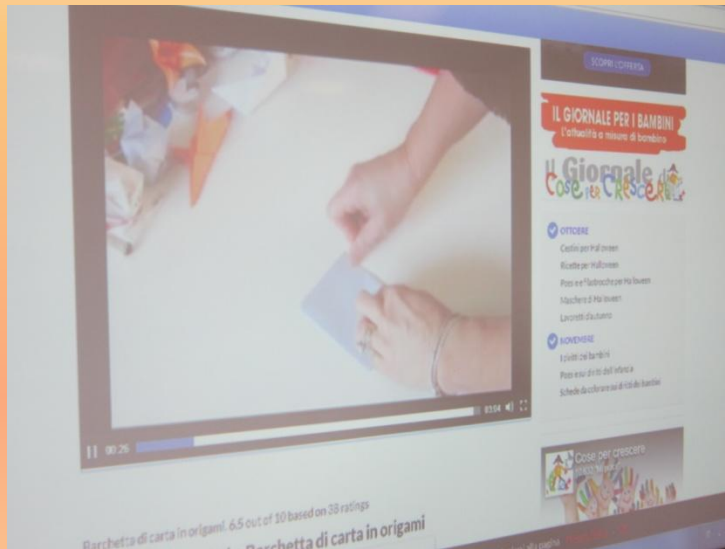


Ha vinto la squadra che aveva in mano meno
carte!



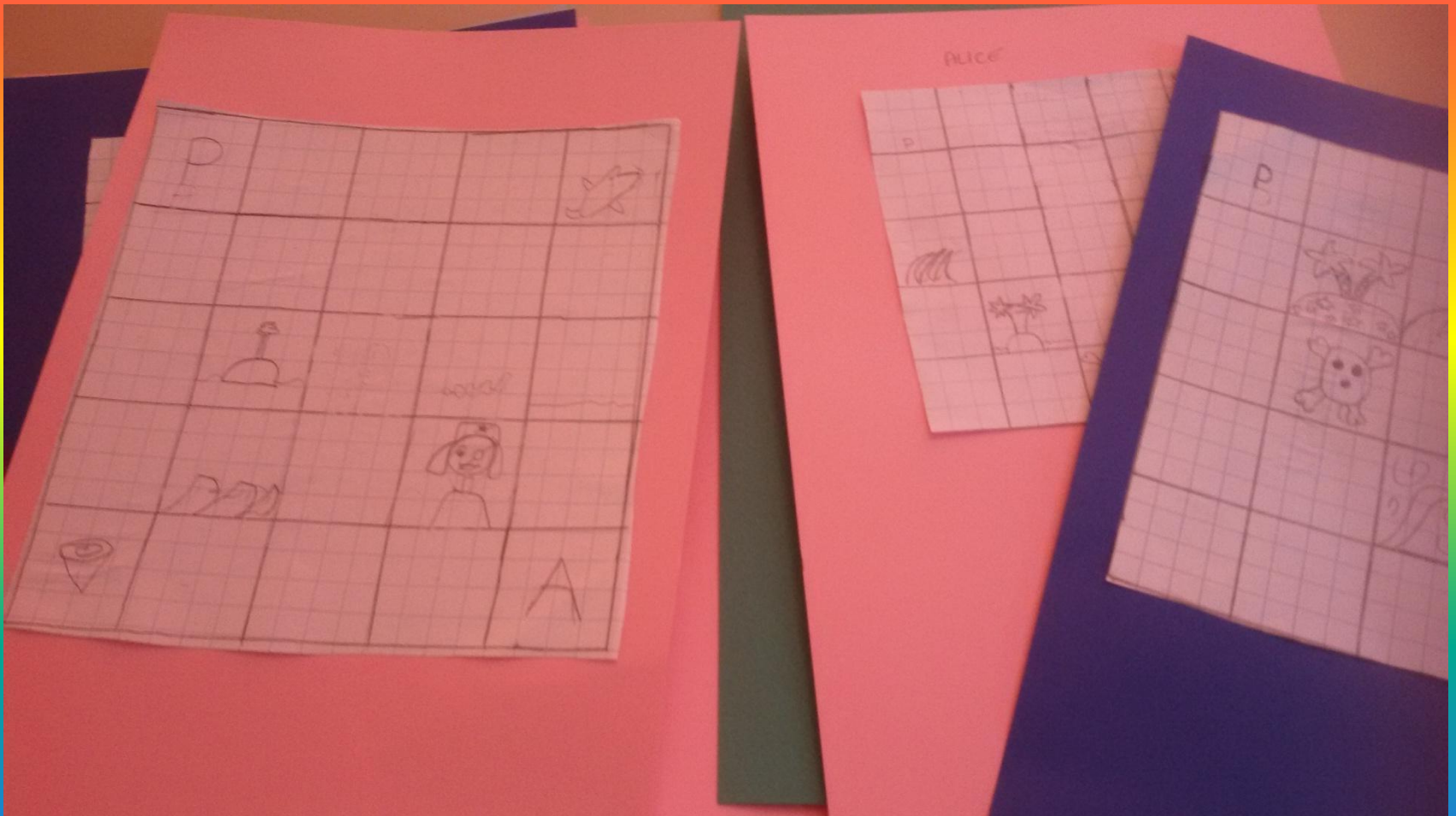
CLASSE TERZA

Seguiamo le istruzioni per realizzare delle barchette di carta





Poi disegniamo la mappa di Marco Polo



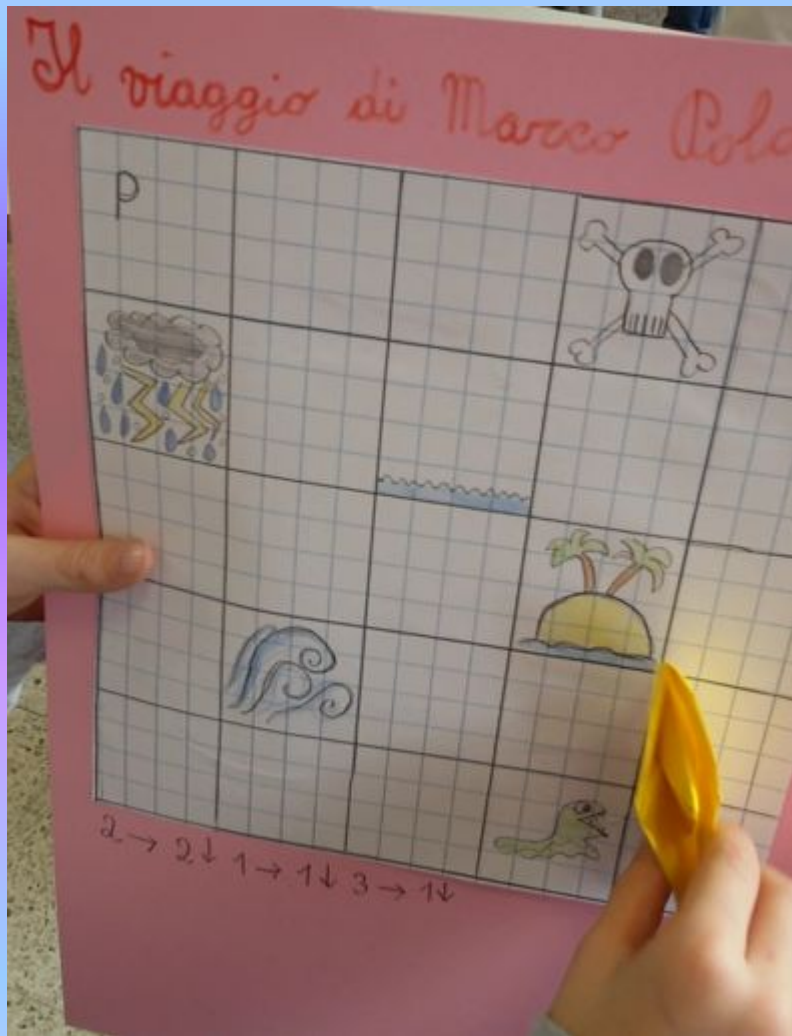


Facciamo navigare la barca facendo attenzione ai pericoli! Seguiamo le indicazioni del capitano!





Infine scriviamo i percorsi



CLASSE QUARTA

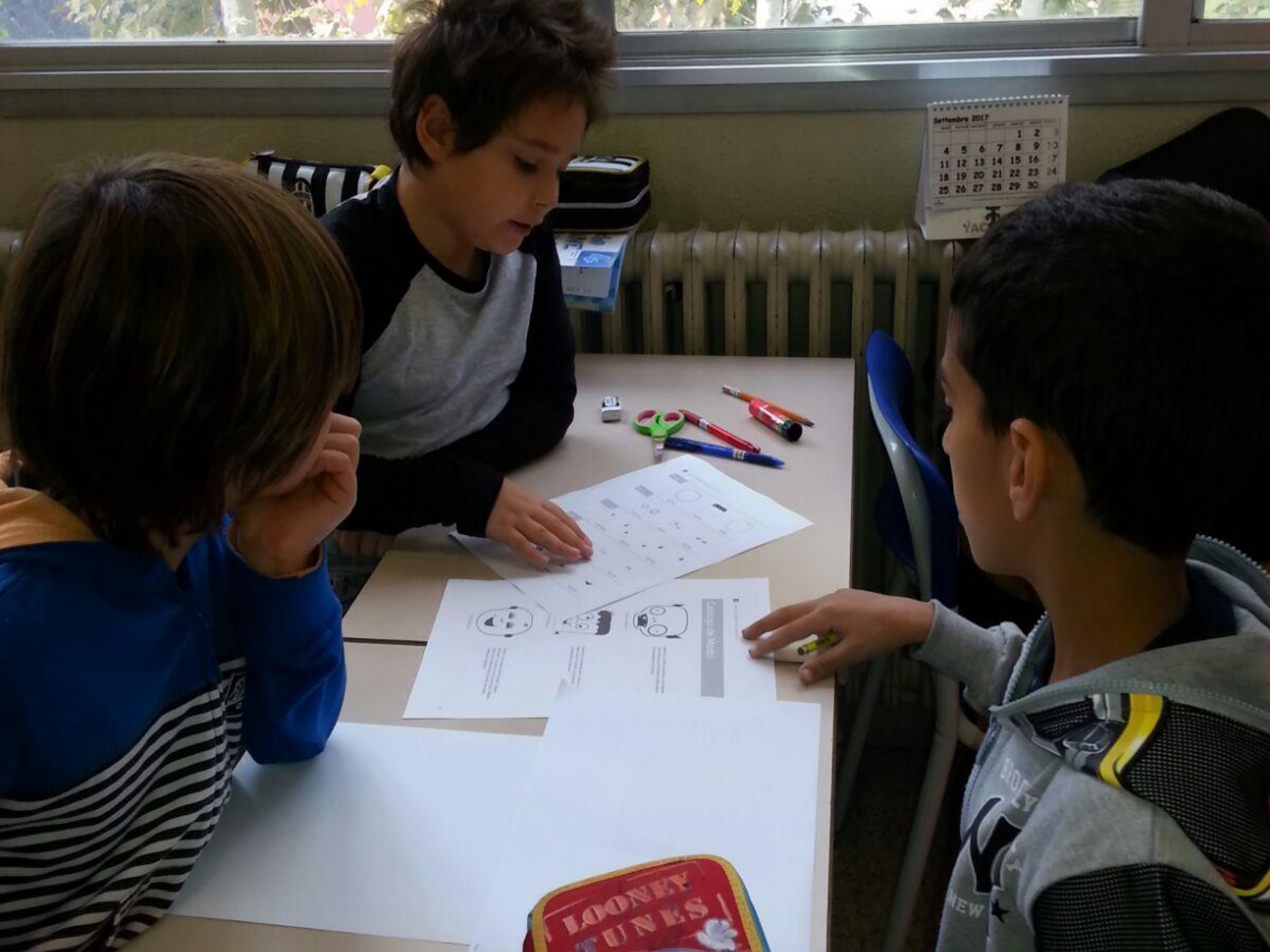
Alcuni di noi
hanno
preparato le
istruzioni per
i compagni:
seguendole
disegneremo
un mostro











September 2017

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

YAC

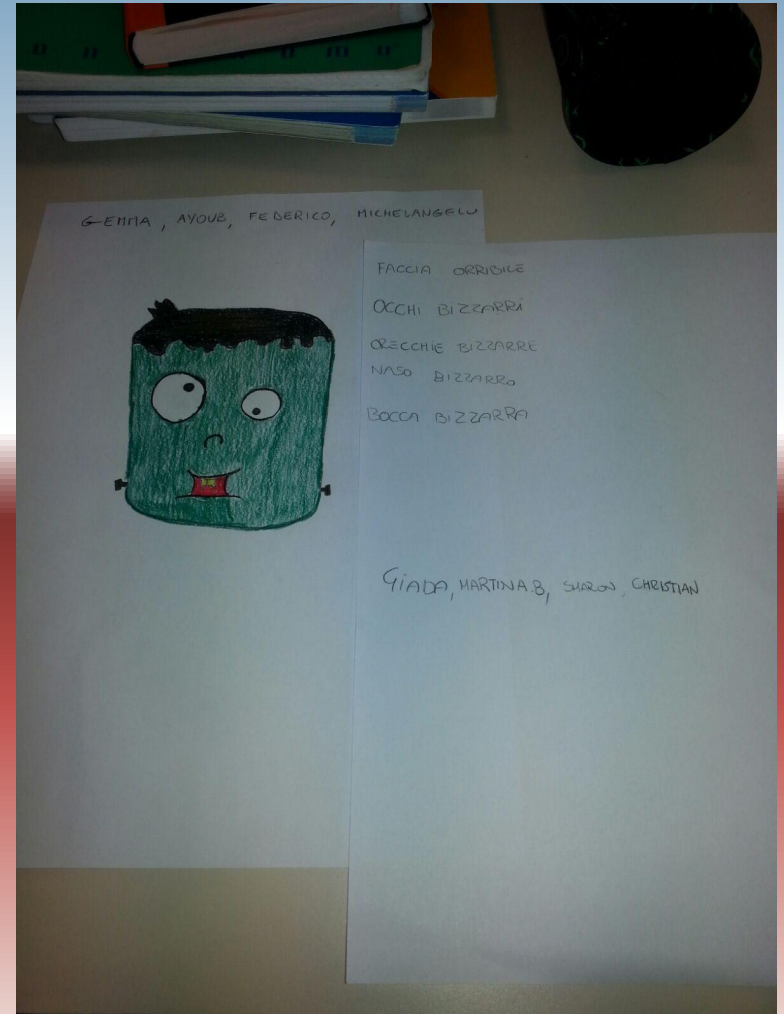
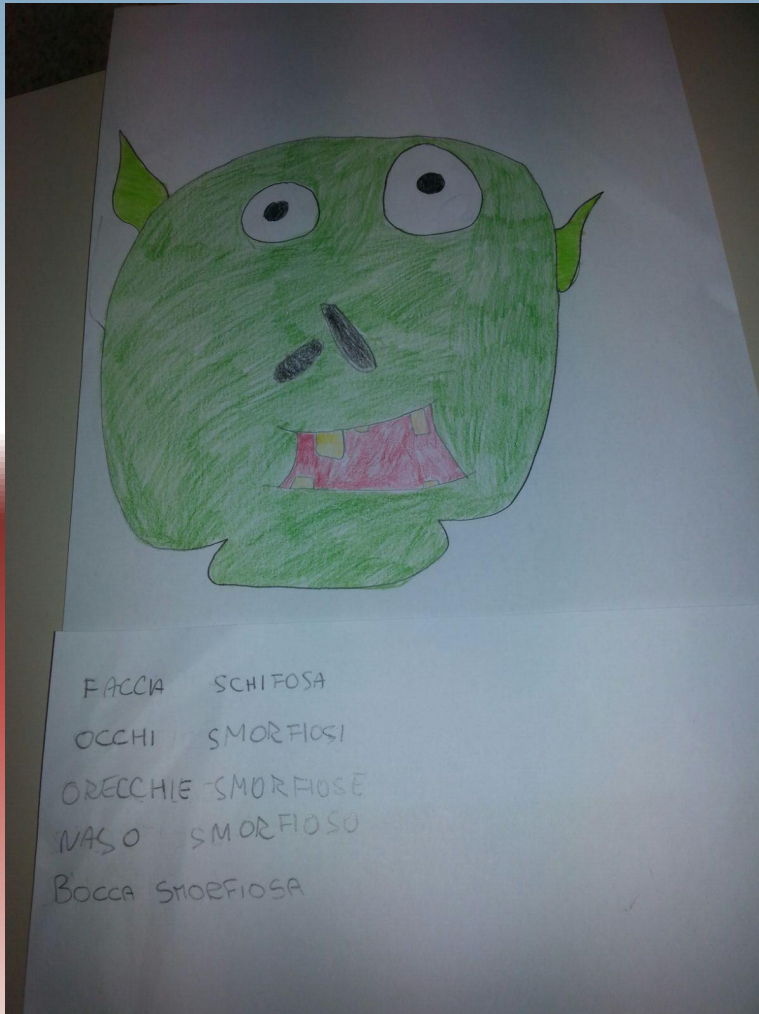
Worksheet with cartoon characters and text:

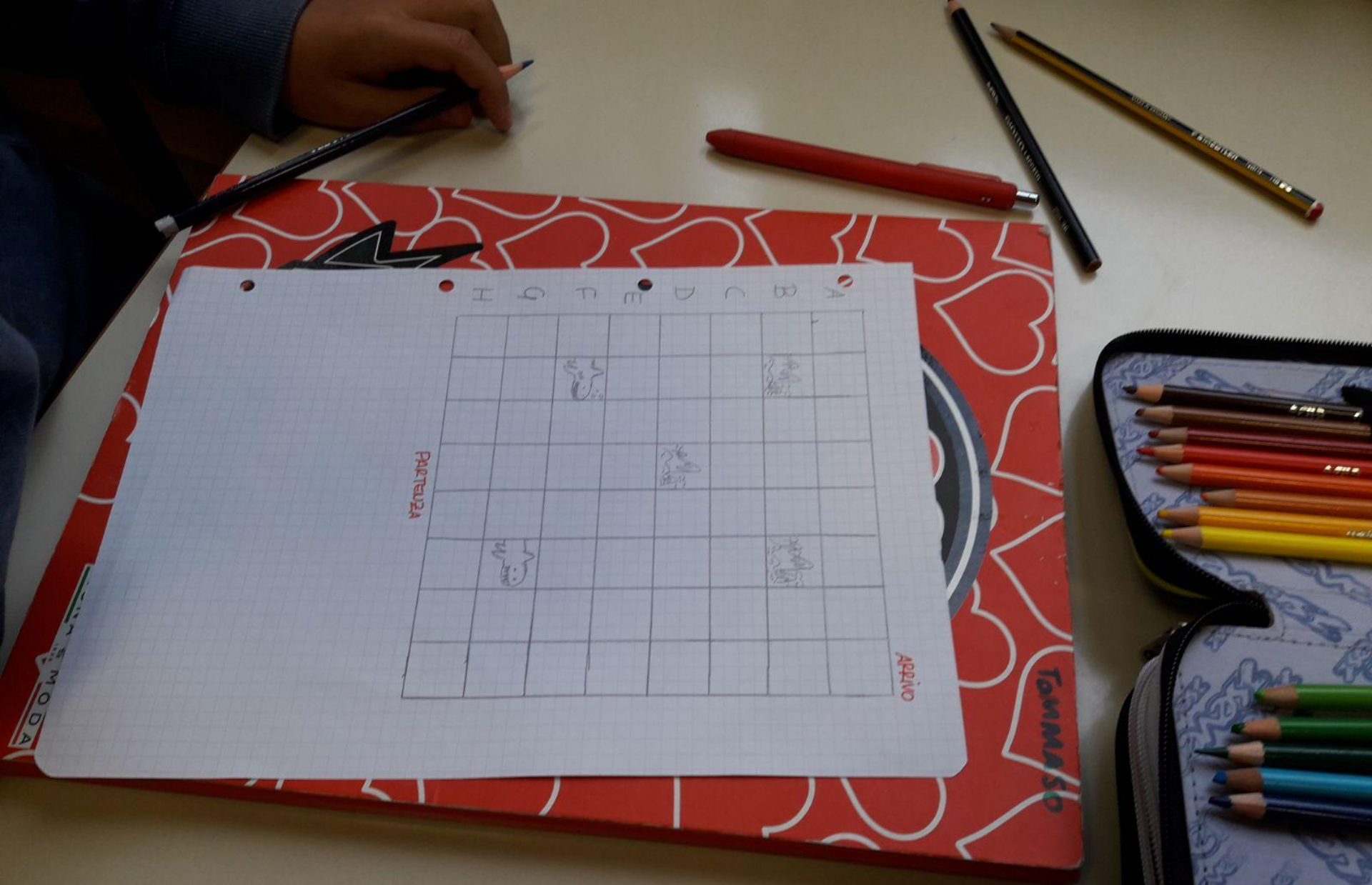
- Character 1: A bear-like character with a large nose and a small mouth.
- Character 2: A beaver-like character with a large beaver tail and a small mouth.
- Character 3: A mole-like character with large eyes and a small mouth.

Each character has a small paragraph of text below it, which is mostly illegible due to the image quality.

LOONEY TUNES

Ecco alcuni dei mostri!





CLASSE QUINTA

Noi

prepariamo
i percorsi
per i nostri
compagni di
classe
prima:
frecce
colorate per
le varie
direzioni.....



41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

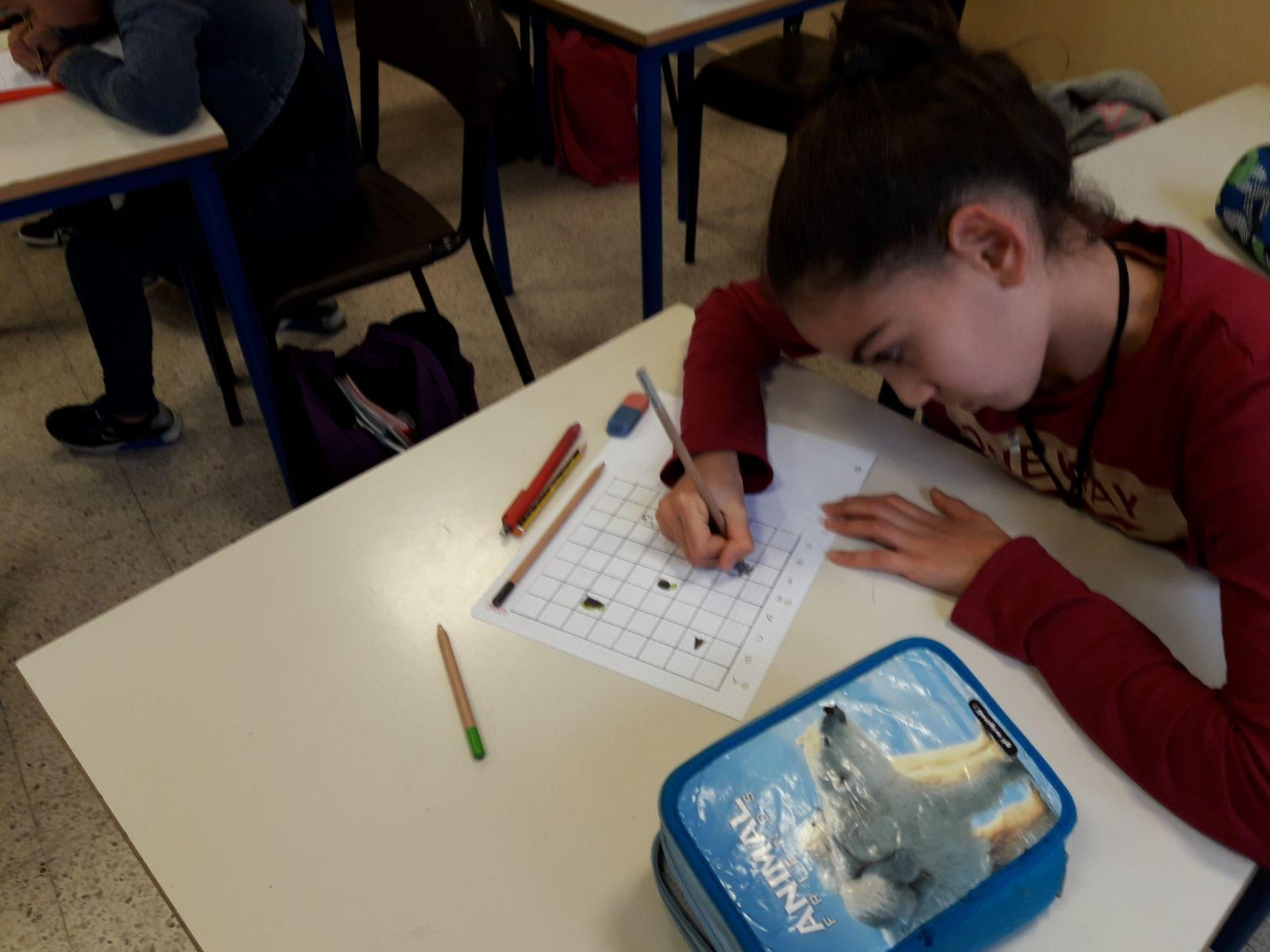


GLI ELEMENTI DELLA PRIMA
NON LA FORZA DI SPINGERE
MA LA FORZA DI TRAZIONE
PROPRIO DELLA
FORZA NON NELLE
COSTI E
I COMPLENTI
L'ESERCIZIO
L'ESERCIZIO
L'ESERCIZIO

Le festività

NUMERO DI LEZIONI	NUMERO DI ORE
NUMERO DI LEZIONI	NUMERO DI ORE
NUMERO DI LEZIONI	NUMERO DI ORE
NUMERO DI LEZIONI	NUMERO DI ORE
NUMERO DI LEZIONI	NUMERO DI ORE





e le mappe con gli ostacoli da evitare!



Tutti noi, alunni della scuola M. Polo,
ci siamo divertiti a creare, inventare,
costruire, progettare...

Appuntamento alla prossima Code week!