



Circ. n. 84

Barcellona P.G. 14.10.2022

Agli studenti delle classi interessate
Ai docenti
Agli Assistenti Tecnici
Al Sito Web
Alla Bacheca RE Argo

Oggetto: Partecipazione webinar nell'ambito della Europe CodeWeek - 17 ottobre 2022

In occasione della CodeWeek 2022 - Settimana Europea della programmazione, l'Équipe Formativa Territoriale della Sicilia ha programmato, dall'8 al 24 del mese di ottobre, alcuni **incontri laboratoriali sul coding**, da fruire in modalità online liberamente con le classi e i relativi docenti.

Si tratta di attività che hanno lo scopo di stimolare l'interesse verso il coding e di far comprendere la valenza didattica che riveste la sua introduzione nel curriculum scolastico.

Il nostro istituto ha aderito all'iniziativa e i docenti che hanno iscritto le proprie classi parteciperanno giorno con i propri studenti il **17 ottobre 2022** ai webinar di seguito riportati:

- **dalle ore 10:00**
alle ore 11:00

BIENNIO SECONDO GRADO



Plast-Att(H)ack

Iscriviti

"PLAST-ATT(H)ACK"

ROBOTICA IN AMBIENTE VIRTUALE

Consigliato agli alunni del Primo Biennio della Secondaria di II grado

Sei dotato di un robot per la pulizia degli oceani VR per aiutare a pulire la barriera corallina. Raccogli più spazzatura possibile prima che le batterie a energia solare del tuo robot si esauriscano.

Cosa serve: LIM/Screeno Interattivo, PC connesso ad Internet

Iscrizioni aperte

Lunedì 17 ottobre - dalle ore 10:00 alle 11:00

Classe	Aula	Docente che ha aderito all'iniziativa	Docente che sostituisce eventualmente il docente che ha aderito all'iniziativa	Classe	Aula
1AL	Lab. Scienze	MAZZEO SEBASTIANO	SAPUPPO SALVATORE	4A1	C8
1BL	C6	ALOSI ENRICO	LIVOTI MARIA	-----	-----
2AL	Lab. Ling. 1	GIUNTA LAURA	-----	-----	-----
2QL	B2	ASTONE MARIA ROSA	BARRESI CATERINA	-----	-----

I docenti che non devono sostituire i colleghi che aderiscono all'iniziativa sono a disposizione del Responsabile di sede per eventuali sostituzioni

- dalle ore 11:00
alle ore 12:00

SECONDARIA DI SECONDO GRADO



Beyond Coding

Iscriviti

BEYOND CODING: COME CREARE UN ASSISTENTE INTELLIGENTE IN SCRATCH

#MoreCodingLessTheory

Consigliato agli alunni della secondaria di II grado

Come creare un assistente intelligente in Scratch che sia in grado di riconoscere il significato dei tuoi comandi per controllare dispositivi virtuali.

Cosa serve: LIM/schermo interattivo, PC connesso ad Internet.

Iscrizioni aperte

Lunedì 17 ottobre - dalle ore 11:00 alle ore 12:00

Classe	Aula	Docente che ha aderito all'iniziativa	Docente che sostituisce eventualmente il docente che ha aderito all'iniziativa	Classe	Aula
3BL	LAB. Chimica	MAZZEO SEBASTIANO	SAPUPPO SALVATORE	1AL	C8
3CL	A5	MARINO MICHELE	LIVOTI MARIA	3CT	C1
3BI	Lab. Ling. 2	SOTTILE ANGELA	PIRRI PATRIZIA	2CL	Lab. Oleod.
4CL	E2	GIUNTA LAURA	BARTOLONE CARMELO	2BI	Aula Magna
5CT	SALA LETTURA	ISGRO' ANTONINA	PANTE' ANTONINO	-----	-----

I docenti che non devono sostituire i colleghi che aderiscono all'iniziativa sono a disposizione di Responsabile di sede per eventuali sostituzioni.

Gli assistenti tecnici provvederanno a controllare se nei PC delle aule riportate nelle tabelle è presente l'applicativo WEBEX necessario per la partecipazione ai webinar.

Il Dirigente scolastico
Prof.ssa Angelina Benvegna
 Firma autografa sostituita a mezzo stampa
 ai sensi dell'art. 3 co.2 del D.Lgs n. 39/1993