

**Istituto Comprensivo
“Ruggiero – 3° Circolo”
Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado
Caserta**

In occasione di Eu CodeWeek 2019

CodeWeek Party

17 ottobre 2019

nella sede di via Trento,26

Programma per i docenti:

- ❖ **Ore 15.30 CodyColor Teachers - Battle Royale**
(con Smartphone e/o Tablet personali + App per la lettura“ QR CODE”)

Programma per i genitori:

- ❖ **Ore 16,30 CodyColor Parents - Battle Royale**
(con Smartphone e/o Tablet personali + App per la lettura“ QR CODE”)
- ❖ **Ore 17,30 Escape Room - Coding e Realtà Aumentata**
(con Smartphone e/o Tablet personali + App per la lettura“ QR CODE”)
- ❖ **Ore 18.00 Sweet CodeWeek**
(Presentazione di dolci. La grafica di Codeweek sarà il tema delle decorazioni*)

I docenti e i genitori sono invitati a partecipare secondo il programma.

Regolamento

Cody Color (con Smartphone e/o Tablet personali + App per la lettura" QR CODE")

Il campo da gioco si compone di una griglia dalla dimensione standard 5×5 (estendibile virtualmente a una qualunque dimensione). Su di questa, ogni casella può assumere tre differenti colori: giallo, rosso oppure grigio.

Ogni giocatore potrà quindi controllare un robot (Roby):

- Con una tessera gialla, il robot ruota di 90 gradi verso sinistra;
- Con una rossa, ruota di 90 gradi verso destra;
- Una grigia fa proseguire il robot diritto.

Effettuata la rotazione, questo passa alla casella successiva, quella che il robot trova di fronte a sé dopo la rotazione. La versione online del gioco, quella che noi useremo, sfrutta in particolare la variante di gioco cammino più lungo: entro il tempo limite, ogni giocatore dovrà posizionare il proprio Roby in una delle entrate della scacchiera 5×5. Vince la partita l'utente che ha scelto la posizione tale da far tracciare a Roby il percorso più lungo. In caso di pareggio, viene considerato come vincitore il giocatore che ha posizionato per primo il robot. Al vincitore vengono quindi assegnati dei punti (2 per ogni passo sulla scacchiera, più un massimo di 15 in base alla velocità di selezione della posizione) che, sommati a quelli delle altre partite, permettono di stabilire il vincitore in una serie di partite consecutive.

Escape Room (con Smartphone e/o Tablet personali + App per la lettura" QR CODE")

Gioco di logica virtuale nel quale i concorrenti, una volta entrati in una stanza, devono cercare una via d'uscita risolvendo codici ed enigmi in realtà aumentata, scansionando QR CODE con il proprio smartphone o Tablet.

SweetCodeWeek (Presentazione di dolci. La grafica di Codeweek sarà il tema delle decorazioni*)

Produzione di dolci (torte, pancake, cupcake ecc) realizzati in modo personale e creativo dai genitori degli alunni dell'Istituto. Per la decorazione utilizzare la grafica di Codeweek che sarà consegnata in allegato al modulo di partecipazione (bolle colorate e scritta CodeWeek realizzate ad esempio con: confettini colorati, smarties, pasta di zucchero o meringhe, glasse colorate ecc... e tutta la vostra fantasia)

Istituto Comprensivo
“Ruggiero – 3° Circolo”
Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado
Caserta

SweetCodeWeek	N. _____
----------------------	----------

MODULO DI PARTECIPAZIONE

GENITORE _____

DELL’ALUNNO/A _____

CLASSE _____ SEZ. _____

Data _____

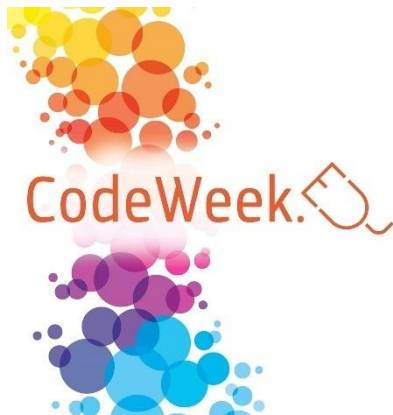
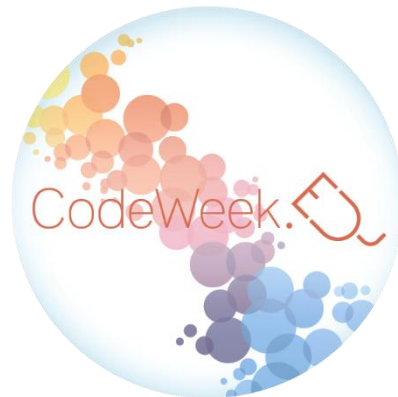
Firma

Da staccare alla consegna e allegare al dolce.

Genitore.....	N. _____
---------------	----------

CodeWeek.

Esempi di grafica ufficiale di Codeweek:



Link: <https://codeweek.eu/toolkits>