

Classe in visita	Docente accompagnatore classe in visita	AULA	Titolo	Docente d'aula	Orario
1 CAT A	Don	F.0.06b	Mostra_performance immersiva "La Scuola Altra"	Croatto Ofelia	10.10 - 10.50
1 CMB A	Moret	F.0.06a	Smartphone, App e sensori. Scopri con noi la fisica!	Cettolo Valentina	11.00 - 11.30
1 CMB A	Moret	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	11.30 - 12.00
1 CMB B	Sostituta/o di Polo	A.2.2	Advanced Scratch Python for Gaming Funny Escape	Pantanali	10.30 - 11.00
1 INT A	Someda	Sala Riunioni	Gaming e Storie con Scratch. Ti raccontiamo come fare! Sfide informatiche: quanto ne sai di programmazione? Pagine Web	Musarra	09.30 - 10.00
1 INT A	Elefante	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	10.00 - 10.30
1 INT A	Zamparo	F.0.15	LaboratoriAmo: vieni a giocare con la matematica!	Antonella Mereu	12.00 - 12.30
1 INT A	Elefante	A.2.12	Peer tutoring for speaking activities based on Cambridge certifications	Liva Barbara	10.30 - 11.00
1 INT C	Vivan	Sala Riunioni	Gaming e Storie con Scratch. Ti raccontiamo come fare! Sfide informatiche: quanto ne sai di programmazione? Pagine Web	Musarra	09.00 - 09.30
1 INT C	Corso	A.2.12	War poets	Liva Barbara	11.00 - 11.30
1 INT C	Corso	F.0.06a	Gaming e Storie con Scratch. Ti raccontiamo come fare!	Cettolo Valentina	11.30 - 12.00
1 LSA B	Mossini	HANGAR	Progetti e idee della sezione AER	Fasano	09.00 - 09.30
1 LSA B	Mossini	A.2.12	Malignani Talks	Liva Barbara	10.00 - 10.30
1 LSA B	Mossini	F.0.15	Gaming e Storie Epiche con Scratch.Vieni a conoscere i nostri eroi! Sensori e Riflessi, quanto sei veloce?	Cettolo Valentina	10.30 - 11.00
1 LSA B	Mossini	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	11.00 - 11.30
1 LSA C	Crucil	E.S.02 E.S.03	Musica tra libri, digitale e altre stranezze	Donnini Squadrito Giuliano	11.00 - 12.00
1 LSA E	Blandino	F.0.15	Inventori di App! Ti raccontiamo come fare!	Brocato Maria Concetta	09.00 - 09.30
1 LSA E	Raffaele	F.0.15	LaboratoriAmo: vieni a giocare con la matematica!	Antonella Mereu	12.30 - 13.00
1 LSA E	Blandino	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	09.30 - 10.00
1 LSM A	Sostituta/o di Brocato	F.0.06.B	Mostra_performance immersiva "La Scuola Altra"	Croatto Ofelia	09.15 - 9.55
2 CMB A	Scrazzolo	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	09.30 - 10.00
2 CMB B	Florit	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	10.30 - 11.00
2 CMB C	Scrazzolo	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	11.30 - 12.00
2 CMB C	Moret	B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	10.00 - 11.30
2 EEA B	Sostituta/a di Liva	F.0.06a	Cosa hanno in comune sensori, Arduino, stampa 3D e Fibonacci?	Palmarin Alessia	09.00 - 09.30
2 EEA B	Sostituta/o di Liva	F.0.15	Inventori di App! Ti raccontiamo come fare!	Brocato Maria Concetta	09.30 - 10.00
2 EEA B	Rodaro	F.0.15	Smartphone, App e sensori. Scopri con noi la fisica! Sensori e Riflessi, quanto sei veloce?	Cettolo Valentina	10.00 - 10.30
2 EEA B	Biasco + Rodaro	B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	10.30 - 12.00
2 INT A	Rodaro/Zamparo	E.S.02 E.S.03	Musica tra libri, digitale e altre stranezze	Donnini Squadrito	10.00 - 11.00

Classe in visita	Docente accompagnatore classe in visita	AULA	Titolo	Docente d'aula	Orario
2 INT A	Someda	A.2.2	Advanced Scratch Python for Gaming Funny Escape	Pantanali	11.00 - 11.30
2 INT A	Someda	A.2.11	L'automa del parcheggio Funny Escape	Dereani	11.30 - 12.00
2 INT A	Crucil	B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	14.30 - 16.00
2 INT C	Casagrande	A.2.2	Advanced Scratch Python for Gaming Funny Escape	Pantanali	10.00 - 10.30
2 LSA B	Pantanali	F.0.06a	Conosci la crittografia? Risolvi con noi una Escape Room digitale!	Palmarin Alessia	10.00 - 10.30
2 LSA B	Pantanali	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	10.30 - 11.00
2 LSA B	Favaro	F.0.06.B	Mostra_performance immersiva "La Scuola Altra"	Croatto Ofelia	12.10 - 12.50
2 LSA D	Sostituto/a di Dereani	F.0.15	GeoReferenziAmo! Vieni a conoscere Trieste! Sensori e Riflessi, quanto sei veloce?	Brocato Maria Concetta	11.00 - 11.30
2 LSA D	Sostituto/a di Dereani	F.0.15	Gaming e Storie Epiche con Scratch.Vieni a conoscere i nostri eroi! Sensori e Riflessi, quanto sei veloce?	Brocato Maria Concetta	11.30 - 12.00
2 MME A	Disnan	B.0.05	Giochiamo con le Escape Room progettate dalla 1 INT B e/o con una attività Desmos	Sanna	09.00 - 09.30
2 MME A	Disnan	HANGAR	Progetti e idee della sezione AER	Fasano	09.30 - 10.00
2 MME B	Iop	A.2.11	Thriller e simpatiche escape room programmando in C++	Dereani	10.00 - 10.30
3 AER A	Tomasini	E.S.02 E.S.03	Musica tra libri, digitale e altre stranezze	Domini Squadrito	09.00 - 10.00
3 AUT A	Squadrito	A.2.12	Debate	Liva Barbara	09.00 - 09.30
3 CBA A	Zanchetta	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	10.00 - 10.30
3 CBA B	Sostituto/a di Polo	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	11.00 - 11.30
3 CBA B	Sostituto/a di Polo	A.2.12	The Millennials meet the Middleages	Liva Barbara	11.30 - 12.00
3 LSA A	Gubian	A.2.11	Fruitful Funny Data mining	Dereani	11.00 - 11.30
3 LSA A	Gubian	A.2.2	Advanced Scratch Python for Gaming Funny Escape	Pantanali	11.30 - 12.00
3 LSA A	Brocato	F.0.06a	GeoReferenziAmo! Vieni a conoscere Trieste!	Brocato Maria Concetta	12.00 - 12.30
3 LSA B	Casagrande	A.2.11	L'automa del parcheggio Funny Escape	Dereani	10.30 - 11.00
3 LSA C	Pantanali Eva	Atrio	Idee in Azione/Impresa in Azione	Polo Renato	09.00 - 09.30
3 LSA C	Pantanali E	F.0.06a	Cosa hanno in comune sensori, Arduino, stampa 3D e Fibonacci?	Palmarin Alessia	09.30 - 10.00
3 LSA C	Palmarin	F.0.06.B	Mostra_performance immersiva "La Scuola Altra" (Diretta streaming Partecipazione 7^ Festival Sviluppo Sostenibile)	Croatto Ofelia	11.15 - 11.55
3 LSA D	Casagrande	B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	11.00 - 12.30
3 LSA D	Casagrande	A.2.11	Thriller e simpatiche escape room programmando in C++	Dereani	09.30 - 10.00
3 MEC B	Sbrizzai Elena	F.0.06a	Conosci la crittografia? Risolvi con noi una Escape Room digitale!	Palmarin Alessia	10.30 - 11.00
3 MEC B	Iop + Visentini	B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	11.30 - 13.00
3 TEL B	Pedretti	Sala Riunioni	Gaming e Storie con Scratch. Ti raccontiamo come fare! Sfide informatiche: quanto ne sai di programmazione? Pagine Web	Musarra	10.00 - 10.45
4 LSA C	Sostituto/a di Croatto	A.2.11	Thriller e simpatiche escape room programmando in C++	Dereani	09.00 - 09.30

Classe in visita	Docente accompagnatore classe in visita	AULA	Titolo	Docente d'aula	Orario
4 LSA C	Sostituta/o di Croatto	A.2.12	Malignani Talks	Liva Barbara	09.30 - 10.00
Iscrizione personale dello studente tramite Form	//	F.0.20	Routine MLTV e dibattito Ashoka	Tomasini Bongiorno Ciganotto	09.00 - 11.00
Iscrizione personale dello studente tramite Form	//	F.0.20	Routine MLTV e dibattito Ashoka	Tomasini Bongiorno Ciganotto	11.00 - 13.00
		E.S.02 E.S.03	Musica tra libri, digitale e altre stranezze	Donnini Squadrito	12.00 - 13.00
		B.0 angolo F.0	Escape Room in presenza - Lucchetti e porte da aprire per scoprire il Medioevo	Toso Marzia	15.00 - 16.30