

Circolare N° 82

Bergamo, 04 dicembre 2024

Ai genitori degli alunni iscritti alla classe 2^AA
Agli alunni iscritti alla classe 2^AA
Scuola Secondaria di I grado "Leonardo da Vinci"

Oggetto: Attività complementare "Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad"

Cari Genitori e Alunni,
 con la presente vi inviamo il programma della seconda attività complementare "Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad" proposta dal Prof. Marco Fortunato.

Nome dell'attività	"Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad"
Descrizione dell'attività	Utilizzare Scratch e code.org come strumento di programmazione. L'intuitiva interfaccia a blocchi dei software consente di imparare a costruire algoritmi utilizzando i concetti base di programmazione che saranno applicati nel campo tecnologico/matematico e artistico. Tinkercad è un software per la progettazione in 3D.
Durata prevista	<ul style="list-style-type: none"> - Mercoledì 04 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00) - Mercoledì 11 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00) - Mercoledì 18 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00) - Mercoledì 08 gennaio (dalle 14.20 alle 16.00) - Mercoledì 15 gennaio (dalle 14.20 alle 16.00)
Docente/i ed esperto/i responsabile/i del progetto	Prof. Marco Fortunato
Obiettivi formativi	- Utilizzare la creatività e le competenze del <i>problem solving</i> per esplorare i concetti base della programmazione e il pensiero computazionale.

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare <i>Scratch</i> per realizzare semplici programmi: creare una storia, animare un'avventura, creare una melodia. - Saper svolgere esercitazioni basate sui videogiochi con Code.org - Utilizzare il piano di lavoro di <i>Tinkercad</i> e le operazioni fondamentali. - Saper disegnare in 3D solidi geometrici e composizioni di solidi, realizzare semplici progetti in tre dimensioni.
<p>Competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie. - Competenza digitale. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

È gradita occasione per porgere cordiali saluti.
La Direzione Didattica