

Circolare N° 123A

Bergamo, 11 febbraio 2025

Ai genitori degli alunni iscritti alla classe 1^A
Agli alunni della classe 1^A
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 quinta 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"> - Giovedì 13 Febbraio (dalle 14.20 alle 16.00) - Giovedì 20 Febbraio (dalle 14.20 alle 16.00) - Giovedì 27 Febbraio (dalle 14.20 alle 16.00) - Giovedì 06 Marzo (dalle 14.20 alle 16.00) - Giovedì 13 Marzo (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 problem solving per esplorare i concetti base

	<p>della programmazione e il pensiero computazionale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendere un approccio orientato agli oggetti (denominati Sprite) ed un linguaggio di programmazione che consente di elaborare storie interattive, giochi e animazioni; - Saper svolgere esercitazioni basate sui videogiochi con Code.org; - Utilizzare il piano di lavoro di Tinkercad 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