



Circolare N° 83

Bergamo, 02 dicembre 2025

Ai genitori degli alunni iscritti alle classi 2^A
Agli alunni della classe 2^A
Scuola Secondaria di I grado "Leonardo da Vinci"

Oggetto: attività complementare "Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad", classe 2A

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

Nome dell'attività	Coding con Scratch, con <u>code.org</u> e Tinkercad
Descrizione dell'attività	Utilizzare Scratch e <u>code.org</u> 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 03 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00)- Mercoledì 10 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00)- Mercoledì 17 dicembre (dalle 14.20 alle 16.00)- Mercoledì 07 gennaio (dalle 14.20 alle 16.00)- Mercoledì 14 gennaio (dalle 14.20 alle 16.00)
Docente/i ed esperto/i responsabile/i del progetto	Prof. Marco Fortunato
Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none">- 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">- Utilizzare Scratch 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 Tinkercad e le operazioni fondamentali.- Saper disegnare in 3D solidi geometrici e composizioni di solidi, realizzare semplici progetti in tre dimensioni.
Competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea.	<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