



Circolare N° 96

Bergamo, 18 dicembre 2025

**Ai genitori degli alunni iscritti alle classi 1^B**  
**Agli alunni della classe 1^B**  
**Scuola Secondaria di I grado "Leonardo da Vinci"**

Oggetto: attività complementare "Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad", classe 1B

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

Nome dell'attività	<b>"Coding con Scratch, con code.org e Tinkercad"</b>
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"> <li>- Giovedì 18 Dicembre (dalle 14.30 alle 16.10)</li> <li>- Giovedì 08 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10)</li> <li>- Giovedì 15 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10)</li> <li>- Giovedì 22 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10)</li> <li>- Giovedì 29 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10)</li> </ul>
Docente/i ed esperto/i responsabile/i del progetto	Prof. Marco Fortunato
Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare la creatività e le competenze del problem solving per esplorare i concetti base della programmazione e il pensiero computazionale.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Scratch prevede un approccio orientato agli oggetti (denominati Sprite) ed un linguaggio di programmazione che consente di elaborare storie interattive, giochi e animazioni.</li><li>- Saper svolgere esercitazioni basate sui videogiochi con code.org</li><li>- Utilizzare il piano di lavoro di Tinkercad e le operazioni fondamentali.</li><li>- Saper disegnare in 3D solidi geometrici e composizioni di solidi, realizzare semplici progetti in tre dimensioni.</li></ul>
Competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;</li><li>- Competenza digitale;</li><li>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</li></ul>

È gradita occasione per porgere cordiali saluti.  
La Direzione Didattica