

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	“Coding con Scratch, con code.org 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"> - Giovedì 18 Dicembre (dalle 14.30 alle 16.10) - Giovedì 08 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10) - Giovedì 15 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10) - Giovedì 22 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10) - Giovedì 29 Gennaio (dalle 14.30 alle 16.10)
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 della programmazione e il pensiero computazionale.

	<ul style="list-style-type: none">- Scratch prevede 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.
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