

Circolare N° 37

Bergamo, 13 gennaio 2022

**Ai genitori degli alunni iscritti alle classi 2^A e 2^B
Scuola Secondaria di I grado "Leonardo da Vinci"**

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

Cari Genitori,

con la presente vi inviamo il programma della quarta attività complementare "Coding con Scratch, code.org e Tinkercad".

| | |
|--|--|
| Nome dell'attività | Coding con Scratch, 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 | Giovedì 13/1 Giovedì 20/1 Giovedì 27/1 Giovedì 03/2 Giovedì 10/2 |
| Docente/i ed esperto/i responsabile/i del progetto | Prof. Fortunato Marco |
| Obiettivi formativi | Utilizzare la creatività e le competenze del problem solving per esplorare i concetti base della programmazione e il pensiero computazionale. Utilizzare Scratch per realizzare semplici programmi: creare una storia, animare un'avventura, creare una melodia. |

| | |
|---|---|
| | <p>Saper svolgere esercitazioni basate sui videogiochi con Code.org.</p> <p>Utilizzare il piano di lavoro e le operazioni fondamentali di Tinkercad.</p> <p>Saper disegnare in 3D solidi geometrici e composizioni di solidi.</p> |
| 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 in scienze, tecnologie e ingegneria• Competenza digitale• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare |

È gradita occasione per porgere cordiali saluti.
La Direzione Didattica