



**Istituto Statale di Istruzione Superiore
“LEONARDO DA VINCI”**



I.T.E. “G. Agnelli” 0547-673576 - Liceo “E. Ferrari” 0547-675277
fois00400d@istruzione.it - fois00400d@pec.istruzione.it - www.isiscesenatico.it
Dirigenza e Segreteria Viale dei Mille n° 158 – 47042 Cesenatico (FC) - 0547-675277
C. F. 90028640408 - FOIS00400D

**Circolare n. 473
Cesenatico, 26 febbraio 2025**

LICEO

**Agli studenti del Liceo delle Scienze Umane e alle loro famiglie
Ai proff. F.Pagliarani, D.Gallerani, A.Palma, G.Marrone
All’A.A. Marianna Zicari (ass. RUP)**

Oggetto: Corso “Coding creativo per la didattica” - Orientamento e il tutoraggio per le STEM e il multilinguismo - per il progetto PNRR – Missione 1 - Potenziamento dell'offerta nei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Linea di investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi” della Missione 4 – Componente 1 progetto Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023) M4C1I3.1-2023-1143 – Titolo Competenze STEM e multilinguistiche CUP B24D23001850006

Nell’ambito del progetto collegato all’Intervento A relativo al D.M. 65/2023 (PNRR “Da Vinci STEM+L: Sviluppo di Competenze STEM e Multilinguistiche”), questo Istituto presenta una nuova interessante opportunità: un corso di informatica dedicato all'utilizzo di **Scratch**, un software innovativo che permette di creare animazioni, giochi e storie interattive.

Scratch favorisce l’acquisizione di numerose competenze, tra cui:

- Saper scomporre problemi complessi in passaggi più semplici: un’abilità fondamentale per affrontare qualsiasi sfida, sia a scuola che nella vita.
- Pensare in modo logico e creativo, sviluppando algoritmi e risolvendo sfide di programmazione.
- Collaborare e condividere, lavorando su progetti di gruppo e mostrando le proprie creazioni alla comunità online di Scratch.

La partecipazione a questo corso offre:

- Un’introduzione al mondo della programmazione: in modo giocoso e coinvolgente, senza la necessità di conoscere linguaggi di programmazione complessi.
- Un’opportunità per esprimere la propria creatività: dando vita a progetti unici e personalizzati.
- Conoscere uno strumento usato in migliaia di scuole in tutto il mondo per il suo utilizzo nella didattica.

Il corso, rivolto agli studenti e alle studentesse del Liceo delle Scienze Umane e prevede 14 ore di lezione (7 lezioni di 2 ore ciascuna), è aperto a 15/20 studenti e sarà organizzato presso il laboratorio del Liceo “E.Ferrari” con il seguente calendario:

Lunedì 10 marzo 13:30-15:30	Introduzione e primi passi
Giovedì 13 marzo 13:30-15:30	Movimento e controllo dei personaggi (sprite)
Lunedì 17 marzo 13:30-15:30	Interazione e input dell'utente
Giovedì 20 marzo 13:30-15:30	Progetti creativi: creazione di giochi
Lunedì 24 marzo 13:30-15:30	Progetti creativi: storytelling
Giovedì 27 marzo 13:30-15:30	Progetti creativi: escape room
Lunedì 31 marzo 13:30-15:30	Progetti creativi: escape room

Qualora il numero degli interessati superi i 20 partecipanti, si procederà a redigere una graduatoria tenendo conto dei seguenti criteri di precedenza:

1. studenti iscritti alle classi quinte
2. studenti iscritti alle classi quarte
3. studenti iscritti alle classi terze
4. studenti iscritti alle classi seconde
5. studenti iscritti alle classi prime
6. ordine di iscrizione

Per partecipare al progetto è richiesta l'iscrizione entro giovedì 6 marzo, attraverso la compilazione del seguente [modulo](#). Sarà rilasciato un attestato di frequenza a quanti frequenteranno almeno il 70% del monte ore.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. Massimo Dellavalle
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai
sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs. 39/1993*