



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Liceo Scientifico Statale "R. Donatelli"

COMUNICAZIONE N° 052
[COM_052_Programma Arduino]

Terni, li 5 ottobre 2016

Agli studenti delle classi:
1 C, 1E, 1A1, 1B1
2 C, 2E, 2 A1, 2B1
Ai genitori
Al Sito

OGGETTO: Imparare a programmare Arduino (Corso di 6 ore).

Dal 15 al 23 ottobre 2016 si svolge la settimana europea della programmazione, Europe Code Week, arrivata alla quarta edizione. Nel corso della settimana si svolgeranno migliaia di eventi in ogni parte d'Europa per offrire a giovani e giovanissimi l'opportunità di iniziare a programmare!

La nostra scuola offre a **20 studenti del biennio Liceo Scientifico e Linguistico** (I C, I E, I A1, I B1, II C, II E, II A1, II B1) l'opportunità di seguire un corso introduttivo per l'uso di **Arduino** programmato con **Scratch**, tenuto dagli insegnanti Ceravolo Anna e Calvani Marco. La durata del corso è di sei ore secondo il seguente calendario:

Lunedì	17 ottobre	dalle 15:00 alle 17:00
Mercoledì	19 ottobre	dalle 15:00 alle 17:00
Venerdì	21 ottobre	dalle 15:00 alle 17:00.

Gli insegnanti di Matematica delle classi sono pregati di raccogliere le iscrizioni e comunicarle ai docenti referenti entro il **12 Ottobre 2016**.

Glossario:

Arduino: una scheda elettronica di piccole dimensioni con un microcontrollore ATmega, sviluppata da alcuni membri dell'Interaction Design Institute di Ivrea, ideata come strumento hardware per la prototipazione rapida e per scopi hobbistici, didattici e professionali.

Scratch: è un linguaggio di programmazione e il suo ambiente di sviluppo e d'autore sono gratuiti. Il linguaggio, ispirato alla teoria costruzionista dell'apprendimento e progettato per l'insegnamento della programmazione tramite primitive visive, è adatto a studenti, insegnanti e genitori, ed utilizzabile per progetti pedagogici e di intrattenimento che spaziano dalla matematica alla scienza, consentendo la realizzazione di simulazioni, visualizzazione di esperimenti, animazioni, musica, arte interattiva, e semplici giochi.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO D.P.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Luciana Leonelli
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993*