



D'AZEGLIO
liceo classico statale

via Parini 8
10121 TORINO



www.liceomassimodazeglio.it
tel. 011540751 / 011547296
c.f. 80090510019 - Cod. Mecc.: TOPC070004
Codice Univoco Ufficio: UFW79N

topc070004@istruzione.it
topc070004@pec.istruzione.it
info@liceomassimodazeglio.it

Circolare personale docente n. 63

Circolare ATA n. 54

Circolare genitori e studenti n. 45

A tutti i Docenti

A tutto il personale ATA

A tutti i Genitori

A tutti gli Studenti

Torino, 8 Novembre 2017

Oggetto: "Impara a creare un'App per il tuo dispositivo mobile" corso di programmazione (coding) di livello 1

Nell'ambito della Valorizzazione delle Eccellenze e grazie al contributo del **Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino**, anche quest'anno il liceo D'Azeglio organizza per i suoi studenti e per il personale in servizio **corsi gratuiti** di Elementi di programmazione (*coding* in inglese).

I corsi si terranno nel Laboratorio di Matematica del piano terra e la docente sarà la dottoressa Desiree Di Prima.

Il corso di livello 1 prevede **6 incontri di due ore** ciascuno in orario **14.30 - 16.30** nei seguenti **venerdì:**

17 novembre 2017

24 novembre 2017

1° dicembre 2017

12 gennaio 2018

19 gennaio 2018

26 gennaio 2018

Il corso di livello 2 (per chi ha già seguito un corso di livello 1 l'anno scorso o quest'anno) si terrà a seguire nei mesi di febbraio-marzo 2018.

Gli studenti e il personale interessato al **corso di livello 1** possono iscriversi inviando una mail a: luca.martinotti@liceomassimodazeglio.it entro **lunedì 13 novembre 2017**.

(Chi ha già seguito il corso l'anno scorso e desidera eventualmente ripetere il corso di livello 1 quest'anno può iscriversi e sarà ammesso se ci saranno posti disponibili)

Di seguito il programma del corso.

Per ulteriori informazioni rivolgersi al prof. Martinotti.

Introduzione alla realizzazione di applicazioni per dispositivi Android con AppInventor 2.0

App Inventor è un ambiente creato al MIT che permette di programmare app per smartphone e tablet Android usando un linguaggio a blocchi simile a quello che si trova nell'ambiente Scratch.

Viene utilizzato per insegnare in modo semplice e accattivante i primi elementi della programmazione.

Durante gli incontri sono presentate le principali caratteristiche prima dell'ambiente Scratch e poi di App Inventor 2.0 e dei loro linguaggi di programmazione a blocchi. Questo consentirà al docente di introdurre:

== l'ambiente Scratch 2.0,

== gli elementi base della programmazione

== l'ambiente App Inventor 2.0 e le sue caratteristiche

Visto il numero limitato di incontri, si potrà offrire una introduzione limitata agli aspetti principali che permetterà tuttavia di arrivare a sviluppare qualche app per dispositivi mobili.

Attualmente App Inventor ha oltre 4.7 milioni di utenti e si calcola che siano state sviluppate intorno ai 14.9 milioni di app.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Chiara Alpestre
*Firma autografa sost. ai sensi
dell'art.3, c.2, D.lgs 39/93*