

## ATTIVITÀ FORMATIVE

### 1. TEATRO

Il corso si svolgerà da **lunedì 8 ottobre 2018** e si concluderà con la rappresentazione dello spettacolo sabato 2 febbraio 2019

- \* **Insegnante:** sig. William Medini
- \* **Giorno:** lunedì
- \* **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- \* **Quota:** € 180
- \* **Destinatari:** tutti

### 2. CORSO DI LATINO (massimo 60 partecipanti)

L'attività si svolgerà da giovedì 11 ottobre '18 a giovedì 23 maggio '19

- \* **Docente:** prof. Jacopo Giudici
- \* **Giorno:** giovedì
- prof. Filippo Elli
- \* **Quota:** € 200
- \* **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- \* **Destinatari:** ragazzi/e di Terza orientati al Liceo

### 3. CORSO DI INGLESE (attivato con minimo 12 partecipanti)

Il corso si svolgerà una volta alla settimana. Due i pomeriggi: il **martedì per le classi prime**; il **giovedì per le classi seconde e terze**.

I corsi si svolgeranno da martedì 9 ottobre '18 a giovedì 23 maggio '19. Indicato per chi vuole approfondire, attraverso la conversazione, la Lingua Inglese.

- \* **Insegnante:** docente madrelingua
- \* **Giorno:** martedì o giovedì
- \* **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- \* **Quota:** € 320
- \* **Destinatari:** tutti

### 4. CORSO di SCACCHI

L'attività si svolgerà **a partire da giovedì 15 novembre 2018 a giovedì 23 maggio 2019**.

Verrà fornito dall'istruttore, Fabio Fox Gariani, un ebook di scacchi. La scuola metterà a disposizione scacchi, scacchiere ed altro materiale utile al laboratorio.

- \* **Giorno:** giovedì
- \* **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- \* **Quota:** € 40
- \* **Destinatari:** tutti, anche chi non ha mai giocato

### 5. CODING

Imparare a programmare con Scratch e App Inventor: il progetto si propone di introdurre i ragazzi al coding e al pensiero computazionale. Scratch e App Inventor sono ambienti di programmazione basati su un linguaggio di tipo grafico e visuale (a blocchi), caratteristica che li rende uno strumento particolarmente indicato per chi muove i primi passi nel mondo del coding. I ragazzi imparano a programmare costruendo storie interattive, semplici videogiochi personalizzati e contenuti multimediali.

- \* **Giorno:** lunedì (a partire dall' 11 febbraio per 12 incontri)
- \* **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- \* **Quota:** € 90
- \* **Destinatari:** tutti

la Preside

TAGLIANDO DI ISCRIZIONE ALLE ATTIVITÀ

✂-----

Consegnare, entro martedì **25 settembre**, il tagliando nel carrello del terzo piano ed indicare l'attività scelta

**Qualora venisse raggiunto il numero necessario per far partire l'attività, verrà comunicata la data dalla quale ed entro la quale effettuare il pagamento in contabilità**

Cognome..... Nome.....Classe.....

Latino

Corso di Inglese martedì

Teatro

Corso di Inglese giovedì

Scacchi

Coding

Firma di un Genitore.....