

ATTIVITA' FORMATIVE

1. TEATRO

Il corso si svolgerà da **lunedì 7 ottobre 2019** e si concluderà con la rappresentazione dello spettacolo sabato 1 febbraio 2020

- * **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 lunedì 7 ottobre a lunedì 18 maggio 2020

- * **Docenti:** prof. Filippo Elli
- * **Giorno:** lunedì
- prof. Pizzaballa
- * **Quota:** € 200
- * **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- * **Destinatari:** ragazzi/e di Terza orientati al Liceo.

IMPORTANTE: i ragazzi iscritti frequenteranno tre lezioni di prova, prima di iniziare il corso vero e proprio. Ciò consentirà agli stessi di capire se esiste un interesse per la materia e ai docenti di valutare se esistono i prerequisiti che consentano una proficua partecipazione.

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 22 ottobre '19 a giovedì 21 maggio '20. 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:** € 310
- * **Destinatari:** tutti

4. CORSO di SCACCHI

L'attività si svolgerà **a partire da giovedì 14 novembre 2019 a giovedì 21 maggio 2020**.

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.

Corso base con Scratch: Giorno **lunedì** (a partire **dal 7 ottobre al 13 gennaio 2020**)

Corso avanzato con App Inventor: Giorno **lunedì** (a partire **dal 20 gennaio al 6 aprile 2020**)

- * **Orario:** dalle ore 14.50 alle ore 16.30
- * **Quota:** € 90
- * **Destinatari:** tutti

Per aderire alle attività formative occorre selezionarle, collegandosi al portale

<https://sa-mi.registroelettronico.com/preiscrizioni/index.html>

Si potrà aderire alle attività a partire da venerdì 20 settembre e soltanto fino a mercoledì 25 settembre

Chiuse le iscrizioni, verrà comunicata attraverso lo stesso portale l'accettazione e i termini per il pagamento.

Cordiali saluti

Milano, 16 settembre 2019

la Preside