



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FSE



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



ISTITUTO
SCOLASTICO
COMPRESIVO
NARDI
PORTO SAN GIORGIO

Scuola a Indirizzo Musicale

@ apic82300c@istruzione.it - apic82300c@pec.istruzione.it

www.iscnardi.gov.it - Cod. Fisc. 81005080445

Sede: Viale dei Pini, 49 - ☎ 0734/676024 📠 0734/673335

63822 - 📍 Porto San Giorgio (FM)



Modulo istanza partecipazione (Allegato 1)

Al Dirigente Scolastico
I.C. NARDI
PORTO SAN GIORGIO

OGGETTO: domanda di partecipazione al percorso formativo dell'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", avviso Prot. 2669 del 03/03/2017. **Progetto codice 10.2.2A-FDRPOC-MA-2018-73 LIBRINAP CUP: C67I17000650007**

Il/La sottoscritto/a _____

genitore dell'alunno/a _____

nato/a a _____ il _____ prov. _____ COD. FISC. _____

residente in _____ via _____ n. _____

cap _____ tel./ cell. _____ e mail _____

CHIEDE

di far partecipare il/la proprio/a figlio/a al modulo previsto di 30 ore in orario extrascolastico del progetto "**Librinap**", presso la scuola secondaria di I grado – viale DEI PINI, 49.

Il progetto vuole costituire un percorso avvincente, realizzato in modo innovativo. L'idea è di sviluppare un laboratorio in cui poter fornire ai ragazzi le competenze e le conoscenze necessarie per realizzare un'APP per android, partendo dalle conoscenze di base del pensiero computazionale e dei linguaggi di programmazione visuale. L'APP verrà realizzata per raccogliere le recensioni dei libri letti sia dagli alunni ma anche dai genitori e insegnanti. Gli elementi multimediali saranno realizzati dagli alunni partecipanti attivi al progetto.

TITOLO DEL MODULO	OBIETTIVI DEL MODULO	SCELTA
SmartBook (per gli alunni delle classi 1 [^] e 2 [^] scuola sec. I grado)	Agli studenti verrà chiesto di progettare e realizzare un'APP. per raccogliere le recensioni dei libri letti sia dagli alunni ma anche dai genitori e insegnanti.	
Un libro in gioco (per gli alunni delle classi 4 [^] e 5 [^] scuola Primaria)	Un libro in gioco! Un laboratorio che coniuga la promozione alla lettura e lo sviluppo delle competenze digitali attraverso l'innovazione didattica. Gli studenti sceglieranno un libro letto e sulla base della storia narrata progetteranno e realizzeranno un videogioco.	

Poiché il corso in oggetto è a numero programmato e alla fine dello stesso verrà rilasciato un attestato di partecipazione soltanto a coloro che non abbiano superato il 25% delle assenze, in caso di accettazione della domanda, il/la sottoscritto/a si impegna a garantire la frequenza del/la proprio/a figlio/a per l'intera durata del corso.

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 679/2016, il/la sottoscritto/a autorizza l'istituto all'utilizzo e al trattamento dei dati personali quali dichiarati per le finalità istituzionali, la pubblicizzazione del corso e la pubblicazione sul sito web.

Data

Firma

genitore 1 _____

genitore 2 _____