



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI TRESORE BALNEARIO
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado



Via Lorenzo Lotto, 15 - 24069 **TRESORE BALNEARIO** (BG) Tel 035/940086 Fax 035/945451
C.F. 95119300168 C.M. BGIC883005 - <https://www.ictrescorebalneario.edu.it> **Cod. U. Ufficio UF9ZD7**
e-mail bgic883005@istruzione.it - pec bgic883005@pec.istruzione.it

Protocollo e data (vedasi segnatura)

Trescore Balneario

- Ai Coordinatori di classe e ai Docenti
 - Ai genitori
 - E.p.c DSGA
- Scuola Secondaria di 1°

OGGETTO: Avvio percorsi formativi e laboratori co-curricolari del progetto PNRR Dispersione e orientamento ¹

Si comunica che a partire dal mese di aprile 2024 e fino al dicembre 2024, la scuola avvierà diversi laboratori co-curricolari, attività al di fuori dell'orario curricolare, afferenti a diverse discipline e tematiche in coerenza con gli obiettivi specifici dell'intervento e a rafforzamento del curricolo scolastico².

In allegato modulo di iscrizione.

Denominazione laboratorio co-curricolare	Ore di corso da erogare minimo-massimo per edizione	Classi destinatarie	Alunni Coinvolti min-max	Esperto/tutor
1-LABORATORIO DI MUSICA DIGITALE "Creare composizioni musicali con gli strumenti digitali a sostegno della creatività e del problem solving" (area linguistico-espressiva-civica) (area matematica)	12 ore 17, 24 aprile; 8,15, 29 Maggio e 5 Giugno 14.15-16.15 <u>in corso</u>	Cl 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti interni: Sara Valente e Serena Belotti
2-BRICK VIDEO STOP MOTION & STORYTELLING "Il modo perfetto per immergersi nel mondo dell'animazione fatta a mano, senza barriere alla creatività: si inventano racconti e storie e si realizzeranno con varie tecniche di animazione. Ad esempio i mattoncini da costruzione prenderanno vita in video divertenti ed originali" (area linguistico-espressiva-civica)	10 ore 9, 16, 23, 30 maggio e 6 giugno 14:15 -16:15	Cl 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Cooperativa Crisalide: Arianna Belotti Rossella Belotti
3-VIDEOGAME CREATOR: CREAZIONE E HACKATON "Videogiochi classici e giochi digitali: alla scoperta di come si creano e di come MODificare quelli che hanno fatto la storia" (area matematico-scientifica)	10 ore 7, 14, 21, 28 maggio e 4 giugno 14:15 - 16:15	Cl 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Cooperativa Crisalide: Fabio Erba Vincenzo Napolitano

¹ Codice identificativo Progetto: M4C1I1.4-2022-981-P 13227 Titolo Progetto: Narrative e biografie personali per il contrasto alla dispersione implicita.

² I laboratori co-curricolari si affiancano a quanto già in atto:

- Percorsi a piccoli gruppi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e ri-motivazione e di accompagnamento ad una maggiore capacità di attenzione e impegno
- Percorsi individuali in attività formativa di mentoring e orientamento, sostegno alle competenze disciplinari, coaching motivazionale.

4. BRICK EDUCATION MATEMATICA E LOGICA, PROBLEM SOLVING (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
5. BRICK BOT CODING E ROBOTICA (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
6. BRICK JOB: ELETTRONICA, IDRAULICA, ROBOTICA (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
7. PROGETTAZIONE: ARCHITETTURA, SPAZIALITÀ, MISURAZIONE E RAPPRESENTAZIONE (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
8. BRICK EDUCATION MATEMATICA E LOGICA, PROBLEM SOLVING (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
9. BRICK BOT CODING E ROBOTICA (area matematico-scientifica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide

10. ORIENTEERING E LABORATORI IN NATURA (area linguistico-espressiva-civica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
11. IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI: CLASSICI, DIGITALI E ANIMATI (area linguistico-espressiva-civica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
12. GAME DESIGNER (area linguistico-espressiva-civica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
13. DISEGNO MANGA (area linguistico-espressiva-civica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
14. ARTE E ARTE DIGITALE: L'AGENDA 2030 (area linguistico-espressiva-civica)	In definizione	CI 1/2/3 Sec. 1°	12-15	Esperti esterni - Cooperativa Crisalide
TOT. erogazione I-II-III edizione	Max 450 ore		168-210	

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

DOTT.SSA RAFFAELLA CHIODINI

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa.

L'originale è firmato digitalmente ed è conservato al Registro Protocollo BGIC883005 di cui all'intestazione

Allegato- Format

ISCRIZIONE LABORATORI CO-CURRICOLARI POMERIDIANI PNRR PROGRAMMATI PER IL PERIODO _____

REGOLAMENTO

- Una volta iscritto, l'alunno ha l'obbligo di frequenza per l'intero periodo. In caso di uscita anticipata, l'alunno dovrà essere prelevato da un genitore o da un suo delegato.
- I laboratori si svolgeranno dalle ore 14.15 alle ore 16.15 (è prevista una breve pausa per il pranzo, di norma sotto la sorveglianza del docente del laboratorio stesso).
- L'alunno può iscriversi a più laboratori.
- Sono ammessi ai laboratori gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado
- Se le iscrizioni ad un laboratorio superano il numero massimo previsto, si procederà con una selezione degli alunni, secondo i seguenti criteri:
 - 1) priorità agli alunni che non sono già iscritti ai corsi pnrr pomeridiani di potenziamento
 - 2) indicazione del CdC
 - 3) rischio di Dispersione Scolastica
- In caso di assenza prevista dell'insegnante, le famiglie saranno avvisate tramite comunicazione scritta sul diario o telefonica e l'alunno potrà svolgere solo orario antimeridiano (verrà comunicata la data della lezione di recupero).

ALUNNO/A _____ CLASSE _____ SEZ. _____

Si iscrive al seguente laboratorio/ri

- ☐ LABORATORIO DI MUSICA DIGITALE - **Seconda edizione**- mese di giugno (12-18 ore)
- ☐ BRICK VIDEO STOP MOTION & STORYTELLING - **Prima edizione**- mese di maggio (10 ore)
- ☐ VIDEOGAME CREATOR: CREAZIONE E HACKATON **Prima edizione**- mese di maggio (10 ore)
- ☐ BRICK VIDEO STOP MOTION & STORYTELLING - **Seconda edizione**- mese di giugno (10 ore)
- ☐ VIDEOGAME CREATOR: CREAZIONE E HACKATON **Seconda edizione**- mese di giugno (10 ore)

Dichiaro di accettare quanto previsto dal presente Regolamento.

Nome e Cognome del Genitore _____

Firma del genitore _____ tel. _____