



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
**ISTITUTO COMPRESIVO  
STATALE di VALMOREA**  
Via Roma, 636 – 22070 VALMOREA (CO)  
tel. 031806290 C.F. 80012680130  
e-mail: [COIC82600Q@istruzione.it](mailto:COIC82600Q@istruzione.it) PEC: [COIC82600Q@pec.istruzione.it](mailto:COIC82600Q@pec.istruzione.it)  
sito web: [www.icvalmorea.edu.it](http://www.icvalmorea.edu.it)



Scuola Primaria ALBIOLO	Scuola Primaria D. Alighieri BINAGO	Scuola Primaria E. Bernasconi SOLBIATE con CAGNO	Scuola Primaria Don C. Gnocchi SOLBIATE con CAGNO
Scuola Primaria RODERO	Scuola Primaria B. Munari VALMOREA	Scuola Secondaria 1° F.lli Cervi BINAGO	Scuola Secondaria 1° G. da Milano VALMOREA

Valmorea, 6 febbraio 2023

- Ai **GENITORI** e agli **ALUNNI** delle Scuole Secondarie "F.lli Cervi" di BINAGO e "G. da Milano" di VALMOREA
- Ai **DOCENTI** delle Scuole Secondarie "F.lli Cervi" di BINAGO e "G. da Milano" di VALMOREA

**CIRCOLARE n.94 a.s. 2022-2023**

**Oggetto: AVVIO CORSO - Programma Operativo Complementare (POC) – Robot che passione!**

In riferimento alla Circ. n.65 a.s. 2022-2023 si comunica che secondo il calendario che segue verrà attivato un corso pomeridiano in orario extracurricolare denominato **ROBOT CHE PASSIONE!**

**Docente Esperto conduttore del corso: Stefania Parise**

**Docente Tutor a supporto delle attività: Ilaria Casartelli**

#### **Programma del corso**

Il corso ha come obiettivo lo sviluppo del pensiero computazionale, il Coding e la robotica educativa.

Il Coding corrisponde in italiano alla parola "programmare"; parliamo di un approccio che mette la programmazione al centro di un percorso dove l'apprendimento percorre strade nuove, abbatte le barriere dell'informatica e stimola un approccio votato alla risoluzione dei problemi.

Con il coding i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale, l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi e non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere.

Verrà pertanto introdotto Scratch, un software caratterizzato da una programmazione a blocchi visuali che incastrandosi forniscono delle informazioni a degli oggetti (Sprite) che devono eseguirle. L'idea di questo software è che, mentre i ragazzi creano dei giochi, delle animazioni o delle storie interattive, apprendano inconsapevolmente anche importanti concetti di calcolo matematico, imparino a ragionare in modo sistematico e a pensare in modo creativo, infine, a lavorare in gruppo.

Successivamente, si passerà alla robotica educativa, che utilizza la stessa programmazione a blocchi: tablet ed app andranno ad interagire con oggetti concreti costruiti con dei kit Lego.

### Sede del corso

Scuola Secondaria di Primo Grado "F.lli Cervi" di BINAGO

### Destinatari del corso

Alunni di tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado

### Calendario del corso (totale 30 ore)

Il corso si svolgerà secondo le date e gli orari sotto riportati:

<b>Date</b>	
Venerdì 3 marzo	14:30 - 16:30
Sabato 4 marzo	8:30 – 12:30
Venerdì 10 marzo	14:30 - 16:30
Sabato 11 marzo	8:30 – 12:30
Venerdì 17 marzo	14:30 - 16:30
Sabato 18 marzo	8:30 – 12:30
Venerdì 24 marzo	14:30 - 16:30
Sabato 25 marzo	8:30 – 12:30
Venerdì 31 marzo	14:30 - 16:30
Sabato 1 aprile	8:30 – 12:30

### Numero minimo/massimo di partecipanti al corso

Numero minimo: 15 alunni.

Numero massimo: 30 alunni

### Servizio mensa

Il corso prevede il servizio mensa gratuito per gli alunni che si iscriveranno.

### Iscrizione al corso

Per iscriversi al corso occorre compilare il modulo reperibile al seguente link entro lunedì 13 febbraio 2023.

<https://forms.gle/U3c8K1pwi6k6rW45A>

**La partecipazione al corso è volontaria e gratuita, ma, una volta accolta l'iscrizione, risulta obbligatoria la frequenza. La graduatoria terrà conto della data di iscrizione.**

II DIRIGENTE SCOLASTICO

*Dott. Massimiliano Branchini*

*Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs.  
n. 39/1993*