



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Statale di Casatenovo

Via San Giacomo, 20 – 23880 Casatenovo (LC)

Tel. 039.9204798 – 039.9209012 Fax 039.9275894

E-mail Uffici: - LCIC830005@istruzione.it - Sito web: www.comprensivocasatenovo.gov.it

Cod. Mec. LCIC830005 - CF 94033460133

Casatenovo, 5 dicembre 2018

GENITORI ALUNNI SCUOLA PRIMARIA
ATTI - SITO WEB

**Oggetto: Iscrizione ai corsi dei Moduli previsti dal Progetto PON “Digital and Creative School”
10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-109.**

Gent.mi Genitori,

come già comunicato in precedenza attraverso il sito istituzionale, nel corrente anno scolastico è stato autorizzato (con nota MIUR prot. n. AOODGEFID Prot. 25954 del 26 settembre 2018) l'attuazione del progetto PON “**Digital and creative school**” 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-109, avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, prot. 2669 del 03/03/2017.

Il progetto prevede la tenuta di tre corsi (moduli) da svolgersi entro il 31 agosto 2019; il progetto approvato dal MIUR in data 26 settembre 2018, Prot. n. AOODGEFID/25954, è prioritariamente rivolto alle studentesse e agli studenti con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale.

Al momento saranno attivati i seguenti moduli:

Titolo e tipologia del modulo	DESTINATARI Classi
Un, due, tre...CODING - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale (prima e seconda scuola primaria)	<i>Scuola primaria – Classi prime seconde</i>
Un, due ,tre ... SCRATCH - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<i>Scuola primaria – Classi terza, quarta e quinta</i>

Ogni gruppo sarà formato da almeno 20 alunni.

I Consigli di Interclasse, in base alle richieste delle famiglie e alle caratteristiche su esposte, proporranno al Dirigente i nominativi degli alunni da inviare ai corsi dei singoli moduli.

A partire dal mese di gennaio 2019, verranno avviati i moduli formativi relativi alle discipline sopra indicate , ciascuno di 30 ore.

Modulo: Un, due, tre...CODING

Il modulo **Un, due, tre...CODING** prevede di introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. In particolare verranno trattati i seguenti concetti:

- oggetti programmabili;
- algoritmo;
- programmazione visuale a blocchi;
- esecuzione di sequenze di istruzioni elementari;
- esecuzione ripetuta di istruzioni;
- esecuzione condizionata di istruzioni;
- definizione e uso di procedure;
- definizione e uso di variabili e parametri;
- verifica e correzione del codice;
- riuso del codice;
- programma;
- dal Coding alle app a scuola.

Il pensiero computazionale permette di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della creatività. Ha il pregio di essere intuitivo e coinvolgente. Non mette l'accento solo sulla tecnologia ma soprattutto sul pensiero. Il coding è una pratica che può essere applicata con successo a qualsiasi disciplina.

Prevede le seguenti attività:

- Giochi di esplorazione dell'ambiente. Attività Unplugged;
- Giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, muovere giocattoli /oggetti sulle scacchiere (tappeto a scacchiera, CodyRoby, CodyWay);
- Robots a scelta del docente tra Bee Bot , Cubetto, Dot e Dash , Lego WEDO;
- Lezioni tradizionali e Unplugged di Programma il futuro;
- Gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim);
- Dal Coding alla Pixel Art

Modulo: Un due, tre...SCRATCH

Il moduli **Un due, tre...SCRATCH** prevede di introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. In particolare verranno trattati i seguenti concetti:

- oggetti programmabili;
- algoritmo;
- programmazione visuale a blocchi;
- esecuzione di sequenze di istruzioni elementari;
- esecuzione ripetuta di istruzioni;
- esecuzione condizionata di istruzioni;
- definizione e uso di procedure;
- definizione e uso di variabili e parametri;
- verifica e correzione del codice;
- riuso del codice;
- programma;
- dal Coding alle app a scuola.

Il pensiero computazionale permette di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della creatività. Ha il pregio di essere intuitivo e coinvolgente. Non mette l'accento solo sulla tecnologia ma soprattutto sul pensiero. Il coding è una pratica che può essere applicata con successo a qualsiasi disciplina.

Prevede le seguenti attività:

- il pensiero computazionale in pratica;
- Il linguaggio delle cose: inventare oggetti “smart”;
- lezioni tradizionali e Unplugged di Programma il futuro;
- Attività scelte dal docente tra : l’ora del codice , Minecraft , il labirinto e l’artista ;
- Attività scelte dal docente tratte da : Code.org (Corso rapido e corsi 1e 2) ;
- conoscere le caratteristiche dell’ambiente editor Scratch ;
- Creare e condividere con Scratch;
- Storytelling, grafica computerizzata: costruzione di libri digitali utilizzando i disegni dei bambini e i dialoghi e le interazione tra personaggi per le animazioni, uso del suono;
- Gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim);
- Lego Mindstorm;
- Dal Coding alla Pixel Art;
- Edugames;
- Gamification .

I percorsi formativi della durata di **2 ore ciascuno**, si terranno:

- il sabato mattina dalle ore **8:30 alle ore 10:30 e dalle 10.30 alle 12.30**

Al termine del corso **NON è previsto il servizio di trasporto** e pertanto, i genitori dovranno provvedere autonomamente, o tramite deleghe, al ritiro dei propri figli.

Per gli alunni che ne fanno richiesta e che vengono ammessi ai percorsi formativi, **la frequenza ai corsi è obbligatoria**: eventuali assenze dovranno essere giustificate.

La richiesta di partecipazione dei propri figli ai corsi deve essere inoltrata compilando i moduli in allegato.

Il professor Luigi Capraro sarà a disposizione per il ritiro dei moduli nelle seguenti giornate:

lunedì 10 dicembre 2018 dalle 11.10 alle 12.00,

martedì 11 e 18 dicembre dalle 11.10 alle 13.30

giovedì 6, 13 e 20 dicembre dalle 12.10 alle 13.30

I modelli dovranno essere compilati in tutte le loro parti e completi degli allegati, in caso contrario non verranno ritirati.

Confidando in una ampia adesione alle iniziative formative proposte dal Comprensivo, si porgono cordiali saluti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(dott. ssa Beretta Anna Maria)