



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)



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

Tel. 039.9204798 – 039.9209012 Fax 039.9275894  
E-mail Uffici: - LCIC830005@istruzione.it - Sito web: www.comprendivocasatenovo.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:

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