



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE FOLIGNO 5

Via Don Angelo Messini, 5 - 06034 Belfiore di Foligno (PG) – Tel. e fax 0742 660071
C.F.: 82001380540 – C.M. PGIC83100E

www.icfoligno5.edu.it email: pgic83100e@istruzione.it – pgic83100e@pec.istruzione.it



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



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

Prot. vedi signature

Foligno, 25/09/2019

Ai genitori degli alunni
Sc. sec. di I gr. N. Alunno
IC FOLIGNO 5

OGGETTO: Iscrizioni al Modulo *Creare esperienze di edutainment sulla Quintana in Minecraft* del Progetto PON FSE Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico 10.2.5C-FSEPON-UM-2018-1
CUP: G69H17000220001

Gentili genitori,

si rende noto che, dalla data odierna, sono aperte le iscrizioni al percorso formativo ***Creare esperienze di edutainment sulla Quintana in Minecraft*** del progetto in oggetto, con capofila il Liceo Scientifico ed attuato nell'ambito della programmazione 2014-2020 del Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" – "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico".

Il laboratorio prevede il coinvolgimento di 15 alunni della scuola secondaria di I grado ed ha una durata di 30 ore.

MODULO	<i>Creare esperienze di edutainment sulla Quintana in Minecraft</i>
Destinatari	Alunni scuola secondaria di I grado
Descrizione	Gli incontri sono organizzati in tre fasi: • insegnamento frontale per la creazione delle competenze tecniche di base per l'uso della piattaforma tecnologica (Minecraft); • brainstorming e collaborative learning per l'individuazione e l'approfondimento dei contenuti culturali ed educativi da trasmettere attraverso il gioco; • lavoro di gruppo per la creazione dell'ambiente di gioco all'interno di Minecraft. Gli studenti saranno chiamati a co-creare una riproduzione di Foligno all'interno della piattaforma di gioco internazionale Minecraft, sfruttandone le funzionalità per la modellazione di oggetti digitali e la loro programmazione a fini interattivi. Il percorso formativo coinvolgerà gli studenti in un processo di osservazione e analisi della propria città e dei suoi simboli culturali al fine di riprodurli fedelmente all'interno del mondo virtuale di Minecraft in una maniera però che risulti facilmente fruibile da studenti delle elementari e delle medie. La riproduzione fedele passa per la comprensione profonda non solo della struttura materiale di un manufatto di valenza storica o artistica, ma anche del suo significato per la comunità che lo conserva e lo tramanda.
Sede di svolgimento	Scuola secondaria di I grado Belfiore
Periodo di svolgimento	Ottobre-dicembre 2019
Durata	30 ore

Il laboratorio si svolgerà in orario pomeridiano, indicativamente il lunedì dalle ore 14:30 alle 17:30, presso la Scuola Secondaria di I grado di Belfiore (il calendario può subire variazioni).



La frequenza al corso è gratuita; chi si iscrive però è tenuto a frequentare costantemente le lezioni.

La domanda di iscrizione, corredata di tutta la documentazione richiesta, dovrà essere presentata entro e non oltre **il 2 ottobre 2019** esclusivamente tramite uno dei seguenti mezzi:

- consegna a mano in Segreteria Didattica, presso la sede centrale dell'Istituto, via Don Angelo Messini n. 5, Foligno fraz. Belfiore (PG) (fa fede la data del numero di protocollo della scuola);
- e-mail all'indirizzo pgic83100e@istruzione.it con oggetto "Iscrizione Modulo Minecraft".

La domanda di iscrizione deve essere accompagnata dalla seguente documentazione richiesta dall'Autorità di Gestione dei PON:

- consenso al trattamento dei dati, firmato da entrambi i genitori/tutori e corredato dei documenti di identità dei genitori/tutori;
- scheda anagrafica studente;
- fotocopia del codice fiscale/tessera sanitaria dell'alunno/a;
- fotocopia di un documento di identità dell'alunno/a (se in possesso).

In caso di eccedenza nel numero delle iscrizioni, si farà riferimento all'ordine di arrivo delle domande di partecipazione.

Certi che l'iniziativa sia gradita, si sollecitano gli interessati ad iscrivere quanto prima i propri figli.

Il Dirigente Scolastico
Dott. Alessia Marini

Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2, D.lgs. n. 39/93