



ISTITUTO COMPRENSIVO  
**"G.GREGORI"**  
di CARPINETI-CASINA  
Scuola Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° Grado  
Via Francesco Crispi, 74 - 42033 CARPINETI (RE)  
Tel. 0522/618418 Fax. 0522/718477



E-mail [REIC826006@istruzione.it](mailto:REIC826006@istruzione.it)

[www.iccarpineticasina.edu.it](http://www.iccarpineticasina.edu.it)

Cod.Fisc. 80016070353

Ai genitori degli alunni di II scuole secondarie

**Oggetto: ATTIVITA' DI ORIENTAMENTO CLASSI SECONDE – introduzione alle discipline STEAM**

L'ente di formazione IFOA organizza, all'interno delle attività di Orientanet - Successo formativo (*Operazione finanziata dalla Regione Emilia Romagna con Rif PA 2019-12601/RER approvata con DGR 1721/2019 del 21/10/2019*) progetto curato dall'ente di formazione stesso, attività di avvicinamento alle discipline STEAM per studenti e studentesse dai 12 ai 19 anni.

Informazioni del progetto al sito: <https://www.orientanet-provincia-re.it/>

Già nel 2019 l'Istituto ha collaborato con IFOA coinvolgendo le studentesse delle classi III in un percorso analogo. Visto l'esito positivo del progetto si è ritenuto di riproporlo, quindi per le prossime settimane si sono organizzati laboratori di coding per tutte le classi II della scuola secondaria. Anticipare di qualche mese questa attività finalizzata all'orientamento permette ai ragazzi di valutare interessi e abilità in maggior tranquillità e non troppo a ridosso della scelta delle scuole superiori.

Considerati i numeri degli alunni l'attività verrà svolta prevedendo 1 laboratorio per ogni classe di Casina e 1 laboratorio in contemporanea per le classi di Carpineti.

Ogni laboratorio della durata di 4 ore è articolato in due incontri di 2 ore.

- classe 2^A Casina - 08/04/2021 dalle 8.00 alle 10.00 e 15/04/2021 dalle 8.00 alle 10.00
- classe 2^B Casina - 22/04/2021 dalle 8.00 alle 10.00 e 29/04/2021 dalle 8.00 alle 10.00
- classi 2^A -2^B Carpineti - 06/05/2021 dalle 8.00 alle 10.00 e 13/05/2021 dalle 8.00 alle 10.00

Inoltre

- ✓ I laboratori possono essere svolti a distanza, sia che i ragazzi siano a casa (ognuno è connesso dal proprio pc) che in aula (i docenti intervengono dalla LIM della classe) utilizzando la piattaforma MEET come per le consuete lezioni in DDI.
- ✓ Il laboratorio prevede l'utilizzo del sito scratch <https://scratch.mit.edu/> quindi non è necessario scaricare nessun programma ma solo disporre della connessione e browser aperto.
- ✓ I docenti inviano ai ragazzi, tramite l'area didattica di aule virtuali, un'immagine che deve poter essere salvata sul PC.
- ✓ Il laboratorio necessita di PC e non è realizzabile su tablet. Chi è sprovvisto di PC a casa lo segnali al docente.

**I genitori devo prendere visione dell'informativa privacy e FFSE , documentazione di progetto, poiché i nominativi degli alunni partecipanti devono essere condivisi con IFOA.**

La referente del progetto è la professoressa Silvia Mailli funzione strumentale orientamento.