

- **Oggetto:** Progetto Etwinning (Corso di formazione FUTURALAB e Con la MAGIC Dir. Luigi Martano e formatrice Stefania Altieri)
- **Data ricezione email:** 23/10/2020 14:18
- **Mittenti:** Lucia Sorrentino - Gest. doc. - Email: lucia.sorrentino@icacquasparta.edu.it
- **Indirizzi nel campo email 'A':** i.c. acquasparta <tric81400c@istruzione.it>
- **Indirizzi nel campo email 'CC':**
- **Indirizzo nel campo 'Rispondi A':** Lucia Sorrentino <lucia.sorrentino@icacquasparta.edu.it>

Allegati

File originale	Bacheca digitale?	Far firmare a	Firmato da	File firmato	File segnato
ba8213b5e_opt.jpg	SI			NO	NO
b776a1e5e_opt.jpg	SI			NO	NO

Testo email

EGREGIA DIRIGENTE,

ATTUALMENTE STO FREQUENTANDO UN CORSO DI CODING E STORYTELLING FORMATIVO con la MAGIC dir. Luigi Martano e la formatrice Stefania Altieri e contemporaneamente con la FUTURA LAB Prof.ssa Gambacorta di Orvieto) sulle potenzialità dell'Etwinning ERASMUS.

Nel percorso TWinspace sto partecipando ad un progetto CODING E STORYTELLING. In questo progetto ho la possibilità di partecipare con altre scuola del territorio e internazionali proponendo delle attività che ho fatto con il mio alunno e di conseguenza rivolto all'intero gruppo classe. In modo particolare la realizzazione di un PIXELART il Pulcino che si collega alle attività di una favola "La favola del Pulcino" e a seguire vengono proposti giochi di orientamento con il personaggio "il pulcino che percorre un labirinto". Video della storia e un collegamento interdisciplinare nella classificazione degli animali.

Il lavoro che verrà pubblicato, è in assenza di qualsiasi immagine conducibile a bambini , è solo focalizzato sul lavoro effettuato come da immagini che allego. In questo progetto partecipa la classe IV della scuola Primaria "AB SABIN" di San Gemini Ic ACQUASPARTA con la possibilità di ricevere un premio o una certificazione.

Chiedo la possibilità come docente della classe IV e per la didattica inclusiva rappresentante dell' I.C. ACQUASPARTA a poter effettuare queste attività.

Nella pagina introduttiva sono gli obiettivi del progetto:

Coding e storytelling

Raccontiamo storie attraverso il coding e la programmazione.

Questo progetto si pone come obiettivo primario quello di sviluppare il pensiero computazionale e la creatività. Integrando il coding nelle materie scolastiche, si possono progettare ampi spazi dedicati alla fantasia e al gioco. Intendiamo, così,

sviluppare competenze relazionali e cognitive con attività strutturate di coding online, ma anche con esperienze libere di coding unplugged e robotica educativa, per fare in modo che gli studenti apprendano divertendosi.

La ringrazio in anticipo per l'attenzione cordialità

Lucia Sorrentino