



**ISTITUTO COMPRENSIVO**  
**Infanzia – Primaria - Secondaria I° grado**  
**Via Martiri della Libertà n. 10 12033 MORETTA (CN) Tel. e Fax. 0172/94214**  
**E\_mail: [cnic83100e@istruzione.it](mailto:cnic83100e@istruzione.it) Pec: [cnic83100e@pec.istruzione.it](mailto:cnic83100e@pec.istruzione.it)**  
**Sito web: [www.istitutocomprensivomoretta.gov.it](http://www.istitutocomprensivomoretta.gov.it) c.f.: 94033100044**

Prot n.531/4.1.b.

01/02/2019

**OGGETTO:**

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi- Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - sottoazione 10.2.2A Competenze di base.

Avviso pubblico prot. n. AODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa.

Progetto 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154 – CUP: C67I17000590007

**Criteria di selezione degli allievi e iscrizione ai moduli del PON Pensiero computazionale e cittadinanza digitale**

Con la presente si richiede ai genitori di iscrivere gli allievi al/ai laboratorio/i attivati grazie al finanziamento FSE indicato in oggetto, che avranno inizio nella Scuola Secondaria di I° di Moretta a partire da febbraio 2019 e proseguiranno fino a maggio 2019.

I moduli attivati saranno i seguenti:

**CITTADINI DIGITALI**

Il corso verrà articolato intorno alla definizione di “competenza digitale”, partendo da essa e analizzandola nelle sue differenti componenti. Per quanto riguarda la disciplina “informatica” in senso stretto: come funzionano i dispositivi pc/tablet/smartphone (differenza tra sistema operativo e applicazione, backup, memorie di massa esterne - USB,...); cosa si intende per informatica (concetto di elaborazione delle informazioni, parallelismo con nostro cervello); differenze tra software con licenza e software libero. Per quanto riguarda i dati e le informazioni: valutazione autorevolezza dei siti; riconoscimento delle mail “pericolose” (phishing, shoulder surfing, pretexting...); come funzionano i motori di ricerca (algoritmi alla base di Google...). Per quanto riguarda la valenza delle tecnologie: aspetti positivi delle tecnologie (velocizzazione del lavoro, condivisione delle idee, comunicazione istantanea, democraticità delle risorse,...); il WEB buono (tutto ciò di bello e positivo che abbiamo grazie all’avvento di internet). Per quanto riguarda le proprie responsabilità e la legislazione: uso consapevole dei social (cosa/come/quando/perché pubblicare immagini e pensieri); normativa vigente per i responsabili di crimini informatici; tutela della libertà personale e degli altri (cyberbullismo, ...). Obiettivi del modulo: saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove; saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni; sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza; sapere lavorare in gruppo per raggiungere una meta comune o condivisa; imparare a condividere con i compagni; imparare per tentativi e strategie; saper esprimere le proprie idee ai compagni; imparare a padroneggiare la complessità; acquisire la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci. Metodologie e strumenti: utilizzo piattaforma Google Drive; apprendimento cooperativo tra pari e attività di laboratorio in modalità costruttivista nell’ambiente degli Atelier Creativi della scuola.

Verifica e valutazione: la valutazione degli allievi potrà basarsi ad esempio sulla creazione di un blog, oppure sulla progettazione di mini-conferenze rivolte ad altri studenti e/o ai genitori, o ancora sulla creazione di un gioco basato sulle regole di buon comportamento sul web; saranno utilizzati sondaggi di gradimento nelle varie fasi.

**Saranno previsti n. 15 incontri per un totale di 30 ore da febbraio a maggio**

**GLI ATTREZZI DEL MUSICISTA**

Il laboratorio ha il duplice obiettivo di avvicinare i ragazzi alla musica d’insieme e pratica orchestrale studiando le tecniche base di arrangiamento e, in una seconda fase, la sperimentazione della registrazione digitale in studio per la realizzazione dell’inno della Scuola. Dopo una prima verifica del livello musicale di partenza dei ragazzi sul proprio strumento, le partiture verranno adattate in base all’organico strumentale in fase laboratoriale mediante l’utilizzo di software di videoscrittura musicale. Seguirà lo studio delle parti dell’inno a sezioni orchestrali e successivamente con prove d’insieme di tutta l’orchestra. I ragazzi saranno, quindi, pronti per affrontare l’esperienza di studio di registrazione, imparando ad utilizzare software dedicati e apprendendo le tecniche specifiche per la ripresa audio

professionale. L'inno della scuola verrà quindi suonato e registrato dai ragazzi, sia nelle parti "live" che nelle sequenze programmate in digitale. Seguirà l'editing audio post-ripresa con finalizzazione di mastering per la realizzazione del supporto digitale contenente l'audio del brano interamente realizzato in laboratorio. Gli obiettivi didattico/formativi che si prefigge questo modulo sono i seguenti:

- Sviluppare la capacità di lavorare in modo collaborativo alla realizzazione di un progetto condiviso.
- Imparare a svolgere un'attività didattica che preveda l'acquisizione di competenze teoriche utilizzabili concretamente.
- Sviluppare il senso critico e la capacità di analizzare i risultati del proprio lavoro
- Conoscere e utilizzare alcuni software e tecnologie innovative per realizzare attività e utilizzare strumenti finalizzati alla produzione, elaborazione e registrazione del suono e della musica.

I contenuti del modulo sono stati selezionati e saranno realizzati in raccordo con le attività svolte nelle ore di Musica. Questo per far sì che il progetto non risulti un'esperienza fine a se stessa ma costituisca un'occasione di approfondimento e rielaborazione di contenuti già presenti nella programmazione didattica. Gli alunni verranno quindi avvicinati alla conoscenza e all'utilizzo di software musicali quali Muscores (per realizzare spartiti) e Audacity (per registrare ed editare tracce audio). I risultati attesi consistono essenzialmente nel raggiungimento di una maggiore consapevolezza dei processi logici-cognitivi presenti in qualsiasi attività didattica; un maggior grado di coinvolgimento ed interessamento nello svolgimento di attività che non si limitino ad una fruizione passiva della musica ma li coinvolgano direttamente nella progettazione e realizzazione di esperienze musicali significative. La metodologia prevalente sarà di tipo laboratoriale, con alcune lezioni dedicate alla conoscenza teorico-pratica dei software e delle attrezzature utilizzate. Verrà inoltre creata una classe virtuale (sulla piattaforma Google Classroom) per condividere materiali, documentare esperienze, inviare e ricevere feedback dagli alunni, effettuare sondaggi per monitorare l'andamento del progetto durante le varie fasi di realizzazione. Le modalità di verifica saranno basate sulla valutazione oggettiva (ma anche soggettiva) dei lavori realizzati dagli alunni, dall'impegno dimostrato e dal loro grado di coinvolgimento nelle varie fasi del progetto.

**Saranno previsti n. 12 incontri per un totale di 30 ore da febbraio a maggio**

Gli allievi interessati a partecipare a tali iniziative saranno selezionati secondo alcuni criteri:

**Modulo CITTADINI DIGITALI:**

1. Gli alunni dovranno assicurare la disponibilità a partecipare per l'intera durata del corso
2. Sapere utilizzare strumenti informatici e avere un profilo su almeno un social
3. Avere ottenuto un giudizio di comportamento positivo al termine del primo quadrimestre
4. Essere un allievo della classe seconda o della classe terza

**Modulo GLI ATTREZZI DEL MUSICISTA:**

1. Alunni con valutazione di pratica strumentale scolastica (flauto dolce) adeguata, da valutare in specifica audizione
2. Alunni con esperienza e pratica musicale su uno strumento diverso dal flauto dolce, da valutare in specifica audizione
3. Gli alunni dovranno assicurare la disponibilità a partecipare per l'intera durata del corso
4. Avere ottenuto un giudizio di comportamento positivo al termine del primo quadrimestre
5. Il laboratorio è rivolto ai ragazzi di tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado di Moretta e di Scarnafigi.



**Si precisa che i genitori firmando il modulo di iscrizione si impegnano a garantire la frequenza costante degli alunni per l'intera durata delle attività proposte. La mancata frequenza degli alunni, infatti, potrebbe portare alla cancellazione del laboratorio, causando un disagio notevole sia in termini di costi che di gestione**

I SOTTOSCRITTI \_\_\_\_\_ E \_\_\_\_\_ GENITORI DELL' ALUNNO/A \_\_\_\_\_ FREQUENTANTE LA SEZIONE \_\_\_\_\_ DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° DI MORETTA

**CHIEDONO L'ISCRIZIONE**  **NON DESIDERANO ISCRIVERE**

IL / LA PROPRIO/A FIGLIO/A AL:

- CITTADINI DIGITALI**  
 **GLI ATTREZZI DEL MUSICISTA**

FIRMA

\_\_\_\_\_