



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 Pec: cnic83100e@pec.istruzione.it
Sito web: www.istitutocomprensivomoretta.gov.it c.f.: 94033100044

Prot n.5588/4.1.b.

23/10/2019

OGGETTO:

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l’apprendimento» 2014-2020” Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – 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. AOODGEFID/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: C67117000590007

Criteria di selezione degli allievi e iscrizione al modulo del PON Avventura nel mondo del coding

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 Primaria di Scarnafigi a partire da novembre 2019 e proseguiranno fino a marzo 2020.

Il modulo attivato sarà il seguente:

AVVENTURA NEL MONDO DEL CODING

I bambini impareranno a scomporre i problemi grandi in problemi piccoli, a cercare modelli, a creare piani passo dopo passo e a pensare.

Si partirà dalle storie tratte dal libro: “Hello Ruby” di Linda Liukas della Erikson, il libro suddiviso in 10 capitoli, parla di una breve storia ambientata nel mondo di Ruby, una bambina che pressapoco ha la stessa età degli alunni coinvolti nel progetto. Ogni lettura è associata ad una serie di esercizi basati sul gioco e sulla creatività.

In un secondo momento si utilizzeranno i giochi che il libro offre on line e si passerà ad utilizzare Scratch che permette lo sviluppo di programmi in modo semplice. Con l’utilizzo di Scratch si creeranno storie interattive per poi condividere i programmi realizzati attraverso il Web. Si utilizzeranno i robot della Lego da programmare, partendo prima però dai mattoncini normali e dalla costruzione di oggetti di vario tipo.

Il progetto verrà attuato al pomeriggio al di fuori dell’orario scolastico.

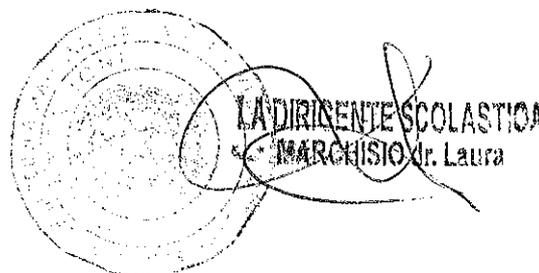
Verifica e valutazione: la prima verifica avverrà a metà modulo e verterà in un quiz on line con domande a risposta chiusa. A fine anno i bambini dovranno eseguire un lavoro a piccoli gruppi e creare una breve storia, che verrà pubblicata sul Web. Verrà considerata valida se conterrà dei fumetti, se avrà una linea logica, se saranno utilizzati degli sprite con il disegno e tratti da internet e se i personaggi utilizzati effettueranno dei movimenti.

Saranno previsti n. 12 incontri per un totale di 30 ore da novembre 2019 a marzo 2020

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

Modulo AVVENTURA NEL MONDO DEL CODING

1. Disponibilità a partecipare in modo continuativo alle attività previste;
2. Interesse verso il modulo;
3. Attitudine alla matematica;
4. Capacità logiche e attentive;
5. Adeguate abilità di problem solving relativamente all’età



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:

AVVENTURA NEL MONDO DEL CODING

FIRMA
