



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

ISTITUTO COMPRENSIVO "BRIGATA SASSARI" - SASSARI

Allegato alla Circolare 258, Prot. n. 1567 /1-1 del 31/01/2020

**Scuola Secondaria di 1° grado
Ai Genitori degli alunni**

**OGGETTO: FSE-PON 2014/2020: Avvio laboratori didattici in orario extrascolastico - Scuola Secondaria
"Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale"
"Potenziamento delle Competenze di Base in Chiave Innovativa, a Supporto dell'Offerta Formativa" - 2a
Edizione**

Gentili Genitori,

con la presente si comunica che, a decorrere dal mese di febbraio p.v., e fino al termine dell'attività didattica, saranno realizzati in orario extrascolastico **N. 9 laboratori didattici e tecnologici** destinati agli alunni della Scuola secondaria di 1° grado, finanziati a valere sui Fondi PON FSE, 2014/2020. I laboratori da realizzare sono i seguenti:

Ore	Titolo	Esperti	Tutor	Giornata	Alunni
30	Sarà più magico il flauto o la penna?	Inss. Sabino S.- Puglia C.	Inss. Sabino S.- Puglia C.	Mercoledì 14,00/16,00	20
30	Codifichiamo il pensiero matematico	Ins. Deprado Rossella	Ins. Pinna Claudia	Venerdì 14,00/16,00	20
30	Geometria creativa con la stampa 3D	Esperto esterno	Ins. Piliu Francesca	Lunedì 14,00/16,30	20
30	Sviluppiamo il pensiero logico-matematico con la robotica educativa	Ins. Deprado Rossella	Ins. Pinna Claudia	Venerdì 16,00/18,00	20
30	Con le mani in pasta	Ins. Pinna Claudia	Ins. Deprado Rossella	da Marzo - Giovedì 14,00/18,00	20
30	Botanica ed entomologia nel territorio seconda edizione	Ins. Pinna Claudia	Ins. Deprado Rossella	Giovedì 14,00/17,00	20
30	Role play per imparare l'inglese	Ins. Pinna Maria Teresa	Ins. Farina Carla	Mercoledì 14,00/16,00	20
30	Creatività in tre dimensioni	Esperto esterno	Ins. Demuro Pier Paolo	Mercoledì 14,00/16,30	20
30	Coding e Robotica	Ins. Derudas David	Ins. Cocco Martina	Mercoledì 14,00/16,30	20

I Genitori interessati alle proposte laboratoriali sono invitati a compilare il form on line, consultabile al link <http://www.icbrigatasassari.edu.it/laboratori-pon-infanzia-primaria-secondaria-2019-2020>, entro e non oltre il 09/02/2020, seguendo le istruzioni che forniscono indicazioni anche sulle procedure di selezione e scelta delle domande. Gli uffici di segreteria sono disponibili ad offrire assistenza per la stampa e la compilazione della domanda e relativi allegati.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott. ssa Claudia Capita

INFORMAZIONI SINTETICHE SUI PROGETTI

Sarà più magico il flauto o la penna? - Il modulo prevede la riscrittura, in chiavi originali, moderne e divertenti, che si prestino a drammatizzazioni e rappresentazioni teatrali, dell'opera "il flauto magico". Con le opere prodotte verranno realizzati ebook fruibili dalla comunità scolastica e cortometraggi delle attività drammatizzate.
Codifichiamo il pensiero matematico - Con la realizzazione del progetto si intende promuovere un ripensamento delle metodologie di insegnamento che consenta l'evoluzione dinamica dell'intero sistema e lo sviluppo di una mentalità in grado di consentire alla popolazione scolastica un costante adeguamento dei modelli di sviluppo delle conoscenze, delle competenze e delle abilità.
Geometria creativa con la stampa 3D - Con la realizzazione del progetto si intende promuovere un ripensamento delle metodologie di insegnamento che consenta l'evoluzione dinamica dell'intero sistema e lo sviluppo di una mentalità in grado di consentire alla popolazione scolastica un costante adeguamento dei modelli di sviluppo delle conoscenze, delle competenze e delle abilità.
Sviluppiamo il pensiero logico-matematico con la robotica educativa - Con la realizzazione del progetto si intende promuovere un ripensamento delle metodologie di insegnamento che consenta l'evoluzione dinamica dell'intero sistema e lo sviluppo di una mentalità in grado di consentire alla popolazione scolastica un costante adeguamento dei modelli di sviluppo delle conoscenze, delle competenze e delle abilità.
Con le mani in pasta - Con il progetto si intendono creare i presupposti per il radicamento di una cultura gastronomica della propria regione di appartenenza. Si intende quindi sostenere l'acquisizione della capacità di realizzazione di semplici prodotti agroalimentari, partendo da quelli tipici del territorio di appartenenza.
Botanica ed entomologia nel territorio seconda edizione - Il progetto viene proposto per guidare gli allievi alla scoperta, alla conoscenza e al rispetto delle specie botaniche ed entomologiche che popolano il quartiere in cui è sita la scuola, al fine di distinguere le specie utili da quelle nocive, conoscere gli utilizzi e le potenzialità delle specie utili, attuare adeguate misure di tutela personale ed ambientale verso quelle nocive, e guidare alla salvaguardia di eventuali specie rare.
Role play per imparare l'inglese - Il modulo propone di incrementare le competenze in lingua inglese degli allievi tramite il Role Play. Il Roleplay formativo, o gioco di ruolo, è una tecnica simulativa che richiede ai partecipanti di svolgere, per un tempo limitato, il ruolo di "attori", di rappresentare cioè alcuni ruoli in interazione tra loro, mentre altri partecipanti fungono da "osservatori" dei contenuti e dei processi che la rappresentazione manifesta.
Creatività in tre dimensioni - Le attività proposte sono orientate allo sviluppo e all'applicazione sistematica del pensiero computazionale. L'utilizzo dei supporti informatici necessari favorirà inoltre l'acquisizione di competenze in ambito digitale. Il coding applicato alla stampa 3D renderà più visibile il risultato e l'eventuale errore, risultando un'attività estremamente stimolante.
Coding e Robotica - Le attività proposte sono orientate allo sviluppo e all'applicazione sistematica del pensiero computazionale. Il coding applicato alla robotica renderà più visibile il risultato e l'eventuale errore, risultando un'attività estremamente stimolante. Si partirà dalla progettazione del robot, passando per la scelta dei componenti, l'assemblaggio e la successiva programmazione. Tramite il learning by doing e il rapid prototyping gli allievi dovranno ottenere un robot capace di svolgere compiti definiti in un ambiente noto.