



Ministero dell'Istruzione e del merito
ISTITUTO COMPRENSIVO DI OSIO SOTTO (BG)

Via XXV Aprile - 24046 Osio Sotto
Tel.035/88.12.46 - Fax 035/482.37.32
e-mail: bgic861008@istruzione.it - bgic861008@pec.istruzione.it
Codice fiscale n. 95119430163



Ai tutori degli alunni
delle classi prime e seconde
di scuola Secondaria
anno scolastico 2022-2023

OGGETTO: Progetto PON – FSE n. 33956 Socialità, apprendimenti, accoglienza
10.2.2A Competenze di base, Sotto-azione CITTADINI COMPETENTI
Modulo IMPARIAMO INSIEME IL CODING

Il progetto PON *Impariamo insieme il coding* prevede percorsi didattici e formativi ispirati all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo, individuale ed anche cooperativo. Le attività sono volte a:

- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando le dinamiche del *problem solving* attraverso il pensiero computazionale;
- Sostenere la motivazione allo studio con nuovi percorsi di educazione all'informatica.

Imparare a fare il coding non significa solo “programmare” con il computer, ma anche imparare a organizzare le idee, sviluppare il pensiero logico, critico e creativo.

Il progetto permette di sperimentare, senza paura di sbagliare: nel processo di apprendimento si consolida la consapevolezza che l'errore deve essere accettato come parte integrante dell'apprendimento e del processo educativo, diventando un'opportunità per scoprire nuove idee per arrivare alla soluzione.

La programmazione in coding sarà affrontata sia nel modo ludico, quindi attraverso il gioco, sia nel modo più pratico avvicinandosi alle basi di informatica e sino a porre le basi per l'educazione alla robotica.

Il progetto è gratuito, avrà una durata complessiva di 30 ore e sarà svolto dalla docente di tecnologia Paola Tufariello e dalla docente di matematica e scienze Ancilla Raffaini.

Si riportano di seguito le attività e il relativo calendario:

GIORNO	DATA	ATTIVITÀ	ORE
MERCOLEDÌ	19/04	Presentazione delle attività e conoscenza del gruppo Cosa significa “Coding”? Cos’è un PROBLEMA, come si affronta?	14.00-16.30
MERCOLEDÌ	26/04	Alla ricerca dell’ errore nella quotidianità	14.00-16.30
LUNEDÌ	08/05	Esercizi ludici con programmazione a blocchi	14.00-17.00
MERCOLEDÌ	10/05	Esercizi ludici con programmazione a blocchi	14.00-17.00
LUNEDÌ	15/05	Esercizi ludici su temi ambientali e tecnologico- scientifici	14.00-17.00
MERCOLEDÌ	17/05	Esercizi ludici su temi ambientali e tecnologico- scientifici	14.00-17.00
LUNEDÌ	22/05	Elaborazione di storie interattive	14.00-17.00
MERCOLEDÌ	24/05	Elaborazione di storie interattive	14.00-16.30
LUNEDÌ	29/05	Pensiero computazionale e robotica Lego	14.00-16.30
MERCOLEDÌ	31/05	Pensiero computazionale e robotica Lego	14.00-16.30
LUNEDÌ	05/06	Pensiero computazionale e robotica Lego	14.00-16.30
			TOT. 30 h

La candidatura a partecipare al progetto sopra descritto, allegata alla presente circolare, deve essere compilata, firmata e **restituita entro e non oltre mercoledì 22 marzo al docente coordinatore di classe.**

Nel caso in cui i candidati superassero i posti a **disposizione**, i criteri di scelta saranno i seguenti:

- a) Allievi con PdP redatti dal team docenti sulla base di certificazioni esterne o di valutazione interne che segnalino bisogni educativi speciali
- b) Alunni in situazioni di difficoltà segnalate da enti esterni preposti (Servizi Sociali, ecc.)
- c) Alunni con difficoltà relazionali e/o a rischio dispersione segnalati dal team docenti
- d) Alunni senza particolari problematiche al fine di creare gruppi eterogenei e favorire la capacità di collaborazione

La dirigente scolastica
Mirka Agostinetti

BGIC861008 - A39CD89 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001480 - 16/03/2023 - I.1 - I
BGIC861008 - A39CD89 - CIRCOLARE INTERNA - 0000230 - 16/03/2023 - Circ.Int. - I