

	<p>MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO ISTITUTO COMPRENSIVO "LUIGI EINAUDI" DI SALE MARASINO (BS) Via Mazzini, 28 - 25057 Sale Marasino (BS) - Tel. 030986208 - Fax 0309820063 bsic87100b@pec.istruzione.it - bsic87100b@istruzione.it C. F. 98149890174 - C. M. BSIC87100B - Codice Univoco per fatturazione elettronica UFJYQL</p>
---	---

ISTITUTO COMPRENSIVO "L. EINAUDI" SALE MARASINO
 Prot. 0007264 del 13/12/2022
 I-8 (Uscita)

**AI GENITORI
 AGLI STUDENTI
 AL SITO WEB
 AGLI ATTI**

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale per "la realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza" - Programma Operativo Complementare (POC) –"Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"2014 - 2020 finanziato con FSE e FDR-Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1,10.2 e 10.3 candidatura n. 1079731 – 33956 del 18.5.2022– Progetto autorizzato dal Ministero dell'Istruzione con nota prot. n. 53714 del 21.6.2022. articolato nelle due sotto azioni:

- Titolo progetto: **"Recupero potenziamento competenze di base"**
Codice: 10.1.1A-FDRPOC-LO-2033-32 (CUP I44C22000300001);
- Titolo progetto: **"Giochiamo con il digitale 2"**
Codice: 10.2.2A-FDRPOC-LO-2022-48(CUP I44C22000290001);

OGGETTO: avviso selezione alunni PON Apprendimento e socialità.

Allegato n. 1 – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Al Dirigente scolastico
 IC "L. Einaudi" – Sale Marasino
 Raffaella prof.ssa Zanardini

Il/La sottoscritto/a _____
 genitore dell'alunno/a _____
 codice fiscale _____ nato/ a _____ il _____ prov. _____
 e residente in _____ via _____
 cap _____ tel/cell. _____ E-mail: _____
 frequentante nell' A.S. 2022/2023 la classe _____ dell'Istituto,
 presa visione del bando per la selezione in oggetto

CHIEDE

che il proprio/a figlio/a sia ammesso a partecipare al/ai seguente/i modulo/i di attività formative in orario pomeridiano previsti dai progetti:

- "Recupero potenziamento competenze di base" -**
Codice: 10.1.1A-FDRPOC-LO-2033-32 (CUP I44C22000300001)
- Titolo progetto: **"Giochiamo con il digitale 2"**-
Codice: 10.2.2A-FDRPOC-LO-2022-48(CUP I44C22000290001)

Titolo progetto: "Recupero potenziamento competenze di base"
Codice progetto: 10.1.1A-FDRPOC-LO-2033-32 - CUP I44C22000300001

Titolo Modulo	Obiettivi e modalità didattiche
<input type="checkbox"/> Lo sport per tutti	La proposta didattica intende favorire, attraverso le pratiche motorie e sportive, il livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia e la percezione dell'altro, In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria , di soffrire insieme , di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta.
<input type="checkbox"/> A scuola di Vela	La proposta didattica intende favorire, attraverso le pratiche motorie e sportive, il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. L'attività intende rafforzare la possibilità per tutti gli adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport d'acqua legato al territorio lacustre.

Titolo progetto: "Giochiamo con il digitale 2"
Codice progetto: 10.2.2A-FDRPOC-LO-2022-48 - CUP I44C22000290001

Titolo Modulo	Obiettivi e modalità didattiche
<input type="checkbox"/> Giochiamo con le parole	Si propone un percorso per sviluppare nello studente le competenze letterarie attraverso gruppi di lettura, esercizi di riscrittura, giochi linguistici , attività di riflessione linguistica in chiave laboratoriale, collaborativa e creativa, utilizzando anche le nuove strategie didattiche.
<input type="checkbox"/> Potenziamento e Recupero della lingua italiana	A partire da temi vicini al mondo emozionale degli studenti, il laboratorio si concentra sulla scrittura, in ambiente digitale, consentendo l'attività collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lavoro, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
<input type="checkbox"/> Giocando imparo l'Inglese	Il modulo propone un corso di potenziamento delle abilità orali riguardo a pronuncia, intonazione, uso della lingua e fluency. Gli obiettivi didattico/formativi sono: - approfondire l'apprendimento della L2 attraverso la produzione e ricezione orale in un contesto di confronto con i pari e con l'insegnante; - acquisire una maggiore spontaneità di espressione orale.

<input type="checkbox"/> Giocare con i numeri	Il modulo propone un percorso che permetta allo studente di: <ul style="list-style-type: none"> - potenziare le competenze matematiche; - utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico; - individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi; - analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi. Nel percorso sono fondamentali il lavoro di gruppo, l'approccio ludico, i momenti di riflessione condivisa, le attività pratiche e l'utilizzo del laboratorio di informatica.
<input type="checkbox"/> Conosciamo il Territorio	Il modulo si propone di offrire ai bambini di "raccontare il proprio territorio"; progettare la scuola come sistema formativo integrato; introdurre gli strumenti e le metodologie di lettura ed analisi del territorio e dell'ambiente; promuovere e valorizzare le risorse naturali del territorio; far prendere consapevolezza dell'importanza del rispetto dell'ambiente e del territorio. Sono previste escursioni, visite sul territorio ed attività laboratoriali
<input type="checkbox"/> Conosciamo il Territorio 2	Il modulo si propone di offrire ai ragazzi di "raccontare il proprio territorio"; progettare la scuola come sistema formativo integrato; introdurre gli strumenti e le metodologie di lettura ed analisi del territorio e dell'ambiente; promuovere e valorizzare le risorse naturali del territorio; far prendere consapevolezza dell'importanza del rispetto dell'ambiente e del territorio. Sono previste escursioni, visite sul territorio ed attività laboratoriali
<input type="checkbox"/> Viva la matematica	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
<input type="checkbox"/> Giochiamo con il Digitale	Coding e scuola primaria: imparare a ragionare giocando e costruendo, attuando una serie di attività per comprendere le basi della programmazione e della robotica educativa. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici, sviluppando il pensiero computazionale attraverso un approccio ludico e creativo.
<input type="checkbox"/> Giochiamo con il Digitale	Coding e scuola primaria: imparare a ragionare giocando e costruendo, attuando una serie di attività per comprendere le basi della programmazione e della robotica educativa. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici, sviluppando il pensiero computazionale attraverso un approccio ludico e creativo.
<input type="checkbox"/> Informatica di base	Conoscenza del linguaggio informatico di base con particolare riferimento agli applicativi office per l'aggiornamento del curriculum. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione.
<input type="checkbox"/> Informatica di base 2	Conoscenza del linguaggio informatico di base con particolare riferimento agli applicativi office per l'aggiornamento del curriculum. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione.

Il sottoscritto:

- a)** dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto, consapevole che le attività formative si terranno in orario extracurriculare;
- b)** si impegna a far frequentare il/la proprio/a figlio/a con regolarità;
- c)** autorizza l'Istituto, ai sensi dell'art. 13 del D. L.vo 196/03, al trattamento dei dati personali quali dichiarati per le finalità istituzionali, per la pubblicizzazione del corso e per la pubblicazione, qualora richiesta, all'albo istituzionale, sul sito e sulla piattaforma del progetto PON;
- d)** autorizza l'Istituto a riprendere immagini filmate o fotografiche relative allo svolgimento delle attività e ad utilizzarle a scopo di documentazione del progetto.

(luogo e data)

(firma)