


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

ISTITUTO COMPRENSIVO "L. EINAUDI" SALE MARASINO

Prot. 0000657 del 03/02/2023

IV-5 (Uscita)

Agli atti
al sito web
ai genitori degli alunni
delle Scuole Primarie dell'IC
"L. Einaudi" di Sale Marasino

046 CIRCOLARE N. 046
OGGETTO: Avvio Modulo 10.2.2A- Giochiamo con il digitale, del PON "Apprendimento e Socialità". Informativa

Come già comunicato in precedenza, con Circolare nr.40, l'Istituto Comprensivo di Sale Marasino ha ricevuto un finanziamento per la realizzazione di **attività extracurricolari** indicate nel progetto: PON- "Apprendimento e socialità", costituito da 13 moduli volti a sostenere **il recupero e il potenziamento delle competenze di base** degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado.

Nello specifico, a partire dal mese di febbraio 2023, prenderanno avvio i moduli sotto indicati, secondo il calendario PON stabilito dai docenti individuati con la funzione di Tutor ed Esperto.

Tipologia modulo	Titolo	Ordine di Scuola	Esperto	Tutor	Sede
Competenza Digitale	Giochiamo con il digitale 2	Primaria	Donati Gianluigi	Mondini Francesca	Marone
Competenza Digitale	Giochiamo con il digitale 1	Primaria	Mondini Francesca	Donati Gianluigi	Sulzano

Calendario: "Giochiamo con il digitale 2" - Sede PRIMARIA MARONE

Gruppo 1: Classi 1^a-2^a-3^a primaria

Data	Orario	Durata
Giovedì 23-02-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 09-03-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 23-03-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 13-04-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 27-04-2023	13,00-16,00	3,00 h

Gruppo 2: Classi 4^a, 5^a primaria

Data	Orario	Durata
Giovedì 02-03-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 16-03-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 30-03-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 20-04-2023	13,00-16,00	3,00 h
Giovedì 04-05-2023	13,00-16,00	3,00 h

CALENDARIO MODULO: “Giochiamo con il digitale 1” Sede Sulzano

Gruppo 1: Classi 4^a, 5^a primaria - **dalle ore 8,00 alle ore 10,00**

Gruppo 2: Classi 1^a-2^a-3^a primaria - **dalle ore 10,00 alle ore 12,00**
tranne l'ultima lezione.

Data	Orario	Durata
Lunedì 12-06-2023	08,00-1200	4,00 h
Martedì 13-06-2023	08,00-1200	4,00 h
Mercoledì 14-06-2023	08,00-12,00	4,00 h
Giovedì 15-06-2023	08,00-12,00	4,00 h
Venerdì 16-06-2023	08,00-12,00	4,00 h
Lunedì 19-06-2023	08,00-12,00	4,00 h
Martedì 20-06-2023	08,00-12,00	4,00 h
Mercoledì 21-06-2023	08,00-10,00	2,00 h

Obiettivi del Modulo:

- Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi
- Approcciarsi ad un uso consapevole delle TIC
- Il coding nella scuola primaria: educare i ragazzi al pensiero computazionale attraverso un approccio costruttivo, partecipativo, ludico e creativo.

I ragazzi che partecipano al corso sperimenteranno un approccio al pensiero computazionale utilizzando Scratch o Scratch Jr. Oltre a questi, i più grandi sperimenteranno la robotica applicativa.

Partecipanti:

Ad ogni modulo potranno accedere un minimo di 20 studenti, in caso di numero elevato i criteri di selezione saranno individuati dai docenti in virtù della tipologia e degli obiettivi del modulo PON;

Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre giovedì 9 febbraio 2023, compilando il modulo di preiscrizione allegato, in cui verrà data la possibilità di scegliere uno dei due moduli, da consegnare all'insegnante coordinatore di classe.

Successivamente verrà consegnata tutta la documentazione necessaria per partecipare alle attività.

Una volta effettuata l'iscrizione, la frequenza risulta essere obbligatoria; a conclusione dell'attività verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Per ulteriori informazioni, ci si potrà rivolgere al docente Tutor/Esperto indicato in tabella.

Certa della vostra collaborazione, è gradita l'occasione per porgere distinti saluti.

Il Dirigente Scolastico
Raffaella prof.ssa Zanardini
(Documento firmato digitalmente)