

Istituto Comprensivo Massa Martana

Viale Europa, 10 06056 Massa Martana (PG)

Tel. 075889141, Fax: 0758951126

Web: scuolamartana.it - Mail: pgic81400r@istruzione.it



Prot. digitale

Massa Martana, 06/06/2019

**Ai genitori degli alunni delle
classi I, II e III di scuola primaria
Ai genitori degli alunni delle
classi I e II di scuola secondaria**

CIRCOLARE N. 150

OGGETTO: Integrazione informazioni Progetti PON

Gentili genitori, in seguito alla riunione che si è tenuta ieri pomeriggio nei locali della scuola, per non perdere la possibilità di realizzare interessanti percorsi formativi per gli alunni si propone quanto segue:

- Attivare due moduli del PON –Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale rivolti agli alunni di scuola primaria nella giornata **di mercoledì 19 giugno** secondo il seguente orario : ore 9:00-11:00 I Modulo / 11:00-13:00 II Modulo;
- Attivare un modulo del PON-Pensiero computazionale e cittadinanza digitale rivolto agli alunni di scuola secondaria nella giornata di **lunedì 24 giugno** dalle 9:00 alle 11:00

Gli alunni, considerato che sono ancora impegnati con la conclusione dei moduli PON – Competenze di base, dovranno frequentare solo un incontro. Questo unico incontro ci permetterà tuttavia di conservare il finanziamento e di calendarizzare i successivi a partire dal mese di settembre. I moduli di adesione sono presenti nel sito della scuola o possono essere richiesti in formato cartaceo in segreteria. **Le date presenti nei modelli non sono pertanto corrette. Le adesioni sono prorogate al giorno 15 giugno alle ore 13:00.**

Nei due progetti verranno trattati le seguenti tematiche:

PON-FSE –Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico (scuola primaria)

- Minecraft: il modulo prevede l'utilizzo del videogioco a fini didattici, per lo sviluppo del pensiero computazionale e l'acquisizione di competenze per l'*easy coding*, ovvero la programmazione informatica di base. Gli alunni costruiranno dei blocchi per l'edificazione di palazzi o monumenti ispirati al paesaggio storico massetano.

- Storytelling del patrimonio culturale in lingua: questo modulo si pone in continuità con il laboratorio di Minecraft. Sulla base del patrimonio architettonico e paesaggistico individuato per la creazione del videogioco, gli alunni realizzeranno una narrazione del territorio, includendo elementi di patrimonio materiale e immateriale, che potrà diventare sia un "tour virtuale" dei luoghi d'origine sia una storia che vada a integrare e completare il lavoro svolto nel corso del precedente modulo. Lo strumento della lingua inglese consentirà un più efficace sviluppo delle competenze linguistiche, poiché la lingua verrà utilizzata in modo pratico e creativo per la narrazione di una storia.

PON-FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (scuola secondaria)

- Wordpress: il modulo ha come obiettivo l'acquisizione di competenze per la realizzazione di una piattaforma open source Wordpress, utilizzata per la creazione di blog o siti web, per imparare come gestire un blog e come utilizzare i internet e i vari media in modo consapevole.

Mi auguro di poter garantire agli alunni la prosecuzione di questi interessanti laboratori anche per il prossimo anno scolastico.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Dott.ssa Silvana Raggetti

Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2, d.lgs. n.39/1993