

**Al Dirigente Scolastico
 dell' I.C. Dozza Imolese Castel Guelfo
 Piazza Della Loggia 2
 40060 Toscanella di Dozza – Dozza (Bo)
boic84400c@pec.istruzione.it**

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-18
CUP: C48H19000010007

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.
 Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020“Asse I -Istruzione – Fondo sociale di Rotazione. In coerenza con asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo specifico 10.2- Azione 10.2.2. sotto-azione 10.2.2A “ Competenze di Base”. Titolo del progetto: Pensiero computazionale e cittadinanza digitale - Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-18 - CUP: C48H19000010007 –

Avviso interno selezione Allievi Scuola **Primaria**

Il sottoscritto genitore/tutore

Nato a (Prov.....) il

residente a (Prov.)

in via/piazza..... n. CAP

TelefonoCell. e-mail

E

Il sottoscritto genitore/tutore

Nato a(Prov.....) il

residente a (Prov.....)

in via/piazza..... n. CAP

Telefono Cell. e-mail

presa visione dell’Avviso di selezione ALUNNI per il progetto Codice identificativo progetto:
 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-18 - **CUP: C48H19000010007**

CHIEDONO

che il/la proprio/a figlio/a nato ail

residente a (Prov

in via/piazza n. CAP

iscritto/a alla classe sez.

sia ammesso/a partecipare ai sotto indicati moduli formativi (barrare i moduli che interessano) previsti dal bando indicato in oggetto:

10.2.2°- FdrPOC- EM-2018-18	Titolo Modulo	Durata/ore	Sede scolastica per la realizzazione modulo	Alunni
<input type="checkbox"/>	Let's Coding: Introduzione al Pensiero Computazionale	30 ore da espletare dal 7/06/2021 al 11/06/2021	I.C. Dozza imolese Castel Guelfo	Max n. 20 Alunni 1° 2° 3° anno primaria
<input type="checkbox"/>	Summer Coding Camp: Invento, Crea e Impara con la Tecnologia	30 ore da espletare dal 7/06/2021 al 11/06/2021	I.C. Dozza imolese Castel Guelfo	Max n. 20 Alunni 3° 4° 5° anno primaria

Descrizione Moduli:

1° modulo: Let's Coding: Introduzione al Pensiero Computazionale

Nella prima parte di questo laboratorio gli studenti verranno introdotti ai principi del pensiero computazionale tramite attività unplugged, che non implica l'utilizzo di un computer/tablet (es. programmazione su carta a quadretti). Progressivamente a queste si alterneranno attività con robot educativi (come Doc, Codey Rocky, ecc.), tramite i quali gli studenti potranno programmare per superare sfide, vincere gare, fare storytelling e altro ancora.

I bambini potranno così divertirsi e nello stesso tempo consolidare e sviluppare ulteriormente le competenze legate al coding.

Nella seconda parte gli studenti utilizzeranno il tablet/pc per programmare con l'applicazione "Scratch Junior" o "Scratch 2" per creare storie animate, interattive o semplici videogiochi.

2° modulo: SUMMER CODING CAMP: INVENTA, CREA E IMPARA CON LA TECNOLOGIA

Nella prima parte di questo laboratorio gli studenti verranno introdotti ai principi del pensiero computazionale tramite il linguaggio di programmazione visuale a blocchi Scratch/Makeblock. Potranno utilizzare questo strumento per creare videogames, animazioni, storie interattive, progetti artistici o musicali... e tanto altro!

Le attività con Scratch/Makeblock al computer verranno alternate ad attività unplugged propedeutiche allo sviluppo del pensiero computazionale. Si tratta di giochi/attività che non implicano l'utilizzo di un computer (es. programmazione su carta a quadretti) e che mostrano agli studenti come il pensiero computazionale possa essere utilizzato anche al di fuori dello schermo.

Nella seconda parte di questo laboratorio gli studenti potranno sperimentare la vera e propria programmazione di robot (Codey Rocky) con percorsi che uniscono il pensiero computazionale al quello dello storytelling. I partecipanti saranno guidati in attività ludico-ricreative per realizzare un percorso di gioco dove anche le capacità manipolative avranno un ruolo fondamentale. Se ci sarà il tempo verrà presentato anche il Makey Makey, una scheda elettronica che consente di trasformare con facilità qualsiasi oggetto conduttore in uno strumento di input per il computer, collegandolo ad esso grazie alla realizzazione di un corretto circuito elettrico.

I sottoscritti dichiarano di aver preso visione dell'avviso e di accettarne il contenuto.

In caso di partecipazione il sottoscritto si impegna a far frequentare il/la proprio/a figlio/a con costanza ed impegno, consapevole che per l'amministrazione, nel caso di assenza reiterata e superiore al 25% delle ore previste dell'allievo, incorre alla sospensione immediata del corso e la perdita dei finanziamenti.

Si precisa che l'I.C. Dozza Imolese Castel Guelfo, depositario dei dati personali, potrà, a richiesta, fornire all'autorità competente del MIUR le informazioni necessarie per le attività di monitoraggio e valutazione del processo formativo a cui è ammesso l'allievo/a.

I sottoscritti avendo ricevuto l'informazione sul trattamento dei dati personali loro e del/della proprio/a figlio/a autorizzano questo Istituto al loro trattamento solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto.

Data, _____

Firma Genitori _____

TUTELA DELLA PRIVACY - Il titolare del trattamento dei dati, nella persona del D.S., informa che, ai sensi e per gli effetti del D.Lgs. n.196/2003 e successive integrazioni e modificazioni ai sensi del Regolamento Europeo 2016/679, come recepito dal Decreto Legge 101/2018, i dati raccolti verranno trattati solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto e per la rendicontazione all'Autorità di gestione delle azioni attivate per la sua realizzazione e che i dati personali da Lei forniti ovvero altrimenti acquisiti nell'ambito della nostra attività formativa, serviranno esclusivamente per la normale esecuzione del Modulo formativo a cui suo/a figlio/a si iscrive.