



Prot. n. 2410/6-15

Sassari, 27/02/2018

Destinatari
Scuola Primaria
Ai Genitori degli alunni
Al Sito Web della scuola

OGGETTO: Avvio laboratori didattici in orario extrascolastico

1. **FESR-POR Sardegna 2014/2020**- Tutti a Iscol@ Linee B1 e B2
2. **FSE-PON 2014/2020** - “Inclusione sociale e lotta al disagio” Progetto: “Fare, convivere, conoscere...quindi essere!”

Gentili Genitori,

con la presente si comunica che, a decorrere dal 6 Marzo 2018, e fino al termine dell'attività didattica, saranno realizzati in orario extrascolastico N. 8 laboratori didattici e tecnologici destinati agli studenti della scuola primaria, finanziati con i Fondi PON FSE e POR FESR, 2014/2020. I laboratori da realizzare sono i seguenti:

FESR: Fondo Europeo di Sviluppo Regionale – POR: Piano Operativo Regionale: Sardegna – 2014/2020							
N.	Ore	Titolo	Esperti	Tutor	Giornata	Sede	N. Alunni Destinatari
1.	30	B1 - I Piccoli Maghi, Settima edizione	Scuola d'Arte “La volpe bianca”	Ins. Boero Paola	Giovedì h 16,30- 19,00	Via Togliatti	MAX 25 Tutte le classi
2.	60	B2 - Coding	R&M servizi Srl	Ins. Fiori M. Laura	Giovedì h 16,30 - 19,30	Via Oriani	MAX 20 Classi 4 [^] , 5 [^]
FSE: Fondo Sociale Europeo - PON: Piano Operativo Nazionale– 2014/2020							
3.	30	Giochiamo in palestra	Ins. Piu G. Antonio	Ins. Fogli Sabrina	Mercoledì h 16,30 - 18,30	Via Oriani	MAX 25 Classi 1 [^] , 2 [^]
4.	30	Corsi di avviamento alla pratica sportiva	Ins. Piu G. Antonio	Ins. Fogli Sabrina	Venerdì h 16,30 - 18,30	Via Oriani	MAX 25 Classi 3 [^] , 4 [^] , 5 [^]
5.	30	Corsi di strumento musicale	Ins. Maiorani Ombretta	Ins. Doro Simona	Mercoledì h 16,30 - 18,30	Via De Carolis	MAX 25 Classi 4 [^] e 5 [^]
6.	30	Corso di Teatro	Ins. Mura Deianira	Ins. Ledda Silvia	Giovedì h 16,30 - 18,30	Via Oriani	MAX 25 Tutte le classi
7.	30	P4C (Philosophy for children): il testo in gioco	Ins. Cuzzotti Rita	Ins. Scanu Elvira	Mercoledì h 16,30 - 18,30	Via Oriani	MAX 25 Tutte le classi
8.	30	Coding unplugged: giochiamo con il pensiero computazionale	Ins. Derudas David	Ins. Pulina Maria	Lunedì h 16,30 - 18,30	Via Oriani	MAX 25 Classi 1 [^] , 2 [^] , 3 [^]

Procedure di selezione - Gli alunni possono effettuare la propria scelta indicando massimo due preferenze in ordine di priorità, 1[^] e 2[^] scelta. In caso di eccedenza di domande rispetto ai posti disponibili, **si procederà ad estrazione.**

Frequenza - Ai fini della erogazione dei fondi a favore della scuola, i laboratori devono essere frequentati dagli alunni con **assiduità di frequenza, per tutte le ore previste.**

I Genitori interessati alle proposte laboratoriali sono quindi invitati a compilare l'allegata autorizzazione per la partecipazione alle attività laboratoriali del/della proprio/a figlio/a, impegnandosi alla assiduità della frequenza. Si precisa che possono essere indicate massimo due preferenze in ordine di priorità e che, in caso di eccedenza di domande rispetto ai posti disponibili, si procederà ad estrazione.

Si allega pertanto il “**Modulo autorizzativo**” da restituire ai docenti di classe, debitamente compilato, **entro e non oltre il 01/03/2018. Solo per i Laboratori finanziati con il PON, Fondo Sociale Europeo-Piano Operativo Nazionale-2014/2020, i genitori devono compilare anche l'allegata “Scheda anagrafica corsista studente”.**

Visti i tempi strettissimi di avvio dei laboratori, si chiede di attenersi ai tempi indicati. Si ringrazia per la collaborazione e si porgono distinti saluti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. ssa Claudia Capita

Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse



AUTORIZZAZIONE

I sottoscritti sig. _____ e sig.ra _____ genitori/tutori dell'alunno/a _____ iscritto/a e frequentante la classe ____ sez.____, della scuola primaria del plesso di Via _____, chiede di aderire al laboratorio indicato di seguito e si impegna alla frequenza assidua del corso del/della proprio/a figlio/a, ai fini della completa erogazione dei fondi a favore della scuola.

Data ____/____/____

Firma dei genitori _____

INFORMAZIONI SINTETICHE SUI PROGETTI

Indicare 2 preferenze in ordine di priorità. In caso di eccedenza di domande, rispetto ai posti disponibili, si procederà ad estrazione.

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | I PICCOLI MAGHI, SETTIMA EDIZIONE – DESTINATARI TUTTE LE CLASSI
Il progetto nasce dall'immaginazione degli alunni e dalla realizzazione di storie fantastiche a cura degli alunni stessi. Attraverso i laboratori viene messa in pratica la creazione di figure immaginarie e il loro movimento, realizzando danze e coreografie. Nel corso dei laboratori si sceglie di individuare una storia che tutti i bambini possano riconoscere come propria, e contribuire a plasmarla, trasformandola con la fantasia. La magia del teatro coinvolge i bambini a co-progettare lo spettacolo. Prodotto finale: una rappresentazione teatrale. |
| <input type="checkbox"/> | CODING - DESTINATARI CLASSI 4[^] e 5[^]
Il coding è un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente così da risolvere il problema generale pianificando la strategia. Perciò significa pensare come un informatico : in modo algoritmico e a livelli multipli di astrazione. I contenuti di massima: i principi generali della programmazione per linee di codice e definizione di un oggetto programmabile; scrivere il codice e testarlo. La metodologia: approccio training on the job: il partecipante acquisirà le conoscenze generali e operative direttamente, operando. Le attività di massima: i componenti della programmazione, condivisione e pianificazione del progetto; i componenti costitutivi del coding, gli elementi di Input e Output, le funzioni, le variabili, i parametri e le istruzioni; il linguaggio di programmazione; uso del diagramma di flusso: blocchi logici e grafici; scrittura di istruzioni, variabili, parametri e procedure, scrittura delle istruzioni di input e output; scrittura di procedure cicliche (routines). Prodotto finale: produzioni e prove finali. |
| <input type="checkbox"/> | GIOCHIAMO IN PALESTRA - DESTINATARI CLASSI 1[^], 2[^]
Il progetto ha le seguenti finalità didattiche, sportive: sviluppo delle capacità di base; sviluppo della coordinazione oculomanuale; sviluppo della coordinazione spazio-temporale: acquisizione nuove abilità con particolare riguardo agli schemi motori di base; Impostazione gioco di squadra e non. Prodotto finale: esibizioni, percorsi e giochi. |
| <input type="checkbox"/> | CORSO DI AVVIAMENTO ALLA PRATICA SPORTIVA - DESTINATARI CLASSI 3[^], 4[^], 5[^]
Corso di minibasket per lo sviluppo/consolidamento delle capacità coordinative, per lo sviluppo delle capacità condizionali (forza, rapidità, resistenza), per lo sviluppo delle capacità funzionali (mobilità articolare) e per educare all'agonismo: comprensione e rispetto delle regole di gioco e delle sanzioni, rispetto dei compagni e degli avversari (fair play). Conoscere e applicare i fondamentali tecnici della Pallacanestro (palleggio, passaggio, tiro, arresto, difesa, rimbalzo). Prodotto finale: un torneo |
| <input type="checkbox"/> | CORSO DI STRUMENTO MUSICALE - DESTINATARI CLASSI 4[^] e 5[^]
Corsi di strumento musicale e corale per accostare gli alunni all'esperienza musicale attraverso la scoperta delle potenzialità offerte dallo studio di uno strumento musicale, le percussioni e la chitarra, e l'utilizzo della propria voce. Prodotto finale: un concerto di musica d'insieme e corale. |
| <input type="checkbox"/> | CORSO DI TEATRO - DESTINATARI TUTTE LE CLASSI
Il corso permette di sperimentare tecniche di rappresentazione teatrale per offrire ai bambini: un primo approccio all'esperienza teatrale; la possibilità di uscire dal proprio io e diventare "altro da sé"; l'opportunità di percepire la propria corporeità e il rapporto con lo spazio; la frequentazione con l'immaginario; l'opportunità di sviluppare il proprio potenziale espressivo e comunicativo. Prodotto finale: una rappresentazione teatrale. |
| <input type="checkbox"/> | P4C (PHILOSOPHY FOR CHILDREN) - Il testo in gioco - DESTINATARI TUTTE LE CLASSI
Il progetto scaturisce dall'esigenza di creare una motivazione positiva verso la produzione orale e scritta, rinforzando e potenziando le competenze di base, aumentando il desiderio ed il piacere di raccontare e di scrivere. Con il percorso laboratoriale si intendono infatti sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte del raccontare e dello scrivere che possono aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno, incrementando l'originalità linguistica. Gli alunni sono chiamati a dare libero sfogo alla loro fantasia, alla loro immaginazione e alla loro logica fantastica, per dare vita ad un testo e una rappresentazione teatrale. Prodotto finale: un testo creativo e una rappresentazione teatrale. |
| <input type="checkbox"/> | CODING UNPLUGGED - Giochiamo con il pensiero computazionale - DESTINATARI CLASSI 1[^], 2[^] e 3[^]
Il progetto scaturisce dall'esigenza di creare una motivazione positiva verso la matematica, rinforzando e potenziando le competenze di base, attraverso un approccio che mette la programmazione informatica al centro dell'apprendimento stimolando un approccio votato alla risoluzione dei problemi. Il coding, infatti, è un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente, un pezzetto alla volta, così da risolvere il problema generale pianificando la strategia. Perciò significa pensare come un informatico : in modo algoritmico e a livelli multipli di astrazione. Contenuti del progetto: i principi generali della programmazione per linee di codice, definizione di un oggetto programmabile; scrivere il codice e testarlo. La metodologia è quella dell'approccio training on the job: il partecipante acquisirà le conoscenze generali (senso della programmazione) e operative (linguaggio tecnico di scrittura del codice) direttamente, operando. Prodotto finale: un gioco autocostruito. |