



Prot. n. 2412/6-15

Sassari, 27/02/2018

Destinatari

**Scuola secondaria di 1° grado
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: “Scuola aperta: oltre la visione comune”

Gentili Genitori,

con la presente si comunica che, a decorrere dal 06/03/2018, e fino al termine dell’attività didattica, presso la sede di Via Mastino, saranno realizzati in orario extrascolastico N. 9 laboratori didattici e tecnologici destinati agli studenti della scuola secondaria di 1° grado, finanziati con i Fondi PON FSE e POR FESR, 2014/2020. I laboratori da realizzare sono i seguenti:

Fondo Europeo di Sviluppo Regionale - Piano Operativo Regionale: Sardegna – 2014/2020						
N.	Ore	Titolo	Esperti	Tutor	Giornata	N. Alunni
1.	30	*B1 - Gli scacchi: un gioco per crescere	Alfiere Bianco s.r.l. di Paulesu Sebastiano	Ins. Cocco Martina	Mercoledì h 14,30 - 16,30	MAX 25
2.	60	*B2 - Droni e territorio	DTR di Federico Porcedda	Ins. Pinna Claudia	Martedì h 14,30 - 17,30	MAX 20
Fondo Sociale Europeo - Piano Operativo Nazionale– 2014/2020						
3.	30	Unica dipendenza sport	Deprado Rossella	Mulas Caterina	Lunedì e Giovedì h 17,00/18,30	MAX 25
4.	30	*Prendi la palla al balzo	Cossu Patrizia	Deiosso Alessandra	Martedì e Giovedì h 14,15/16,45	MAX 25
5.	30	Diamo voce a chi voce non ha	Puglia Carla	Arca Antonello	Lunedì h 16,00/18,00	MAX 25
6.	30	*Dal gioiello sardo sino a noi	Oggiano M. Domenica	Usai Irene	Lunedì h 14,15/17,15	MAX 25
7.	30	*Open source in tasca	Leggieri Danilo	Deprado Rossella	Martedì h 14,15/17,15	MAX 25
8.	30	Parole in ...scena Dall’analisi testuale...allo spettacolo	Sau Mariangela	Campus Immacolata	Venerdì h 15,00/17,00	MAX 25
9.	30	*Innovazione matematica: coding plugged e pensiero computazionale	Deprado Rossella	Pinna Claudia	Giovedì h 14,15/16,15	MAX 25

* N.B. Nei corsi in cui è indicato un asterisco, gli studenti possono consumare il loro pasto a scuola, prima dell’avvio del laboratorio.

Procedure di selezione - Gli studenti 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 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 quindi il **“Modulo autorizzativo”** da restituire al coordinatore di classe, debitamente compilato, **entro e non oltre il 01/03/2018. N.B. 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’Amm. digitale



AUTORIZZAZIONE

I sottoscritti sig. _____ e sig.ra _____ genitori/tutori dell'alunno _____ iscritto e frequentante la classe ____ sez.____, della scuola secondaria di 1° grado del plesso di Via _____, chiede di aderire al laboratorio indicato di seguito e si impegnano alla frequenza 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.

- GLI SCACCHI: UN GIOCO PER CRESCERE** - Attività di avviamento al gioco degli scacchi, pratica del gioco in classe e sul WEB, piccoli tornei in classe individuali, per gruppi e a squadre, somministrazione di pre e post test agli alunni per l'osservazione delle ricadute sull'apprendimento logico matematico e sui processi metacognitivi. Coinvolgimento dei familiari, condivisione di un'attività facile da realizzarsi a casa con i loro figli. Prodotto finale: torneo finale delle famiglie, partecipazione ai campionati studenteschi di scacchi, rilascio dei diplomi di partecipazione agli alunni.
- DRONI E TERRITORIO** - Presentazione del progetto -Introduzione sul drone e sul suo utilizzo - montaggio e smontaggio del Drone - legislazione in materia di utilizzo dei droni e della diffusione del materiale fotografico - Fotografia digitale e post produzione - Introduzione sulle applicazioni di geolocalizzazione e sulla fotogrammetria - Analisi del quadro storico urbanistico dell'area - Grafica e allestimento mostra - Prodotto finale: seminario, mostra dei prodotti realizzati, realizzazione Pagina Web e opuscolo.
- UNICA DIPENDENZA SPORT** - Il progetto ha le seguenti finalità didattiche e sportive: sviluppo delle capacità di base; sviluppo della coordinazione oculomanuale; sviluppo della coordinazione spazio-temporale; acquisizione di nuove abilità con particolare riguardo agli schemi motori di base propri del Volley; impostazione del gioco di squadra e relative regole. Prodotto finale: un torneo.
- PRENDI LA PALLA AL BALZO** - Corso di pallacanestro per lo sviluppo/consolidamento capacità coordinative, lo sviluppo capacità condizionali (forza, rapidità, resistenza), lo sviluppo capacità funzionali (mobilità articolare), e per educare all'agonismo : comprensione e rispetto delle regole di gioco e delle sanzioni, rispettare i compagni e gli avversari (fair play). Conoscere e applicare i fondamentali tecnici della Pallacanestro (palleggio, passaggio, tiro, arresto, difesa, rimbalzo). Prodotto finale: un torneo.
- DIAMO VOCE A CHI VOCE NON HA** - Il progetto presenta una veste pluridisciplinare, poiché le attività necessarie per la sua realizzazione rientrano anche nel potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni. Prodotto finale: messa in scena di un musical.
- DAL GIOIELLO SARDO SINO A NOI** - Saper lavorare attorno ad un progetto comune; realizzare un progetto visibile come coronamento di un percorso di lavoro; sviluppare la creatività, la fantasia e l'immaginazione; recuperare la conoscenza delle tradizioni della Sardegna; progettare e realizzare un oggetto; adottare un metodo di lavoro ordinato e preciso; stimolare la creatività; potenziare gli aspetti sensoriali e cognitivi, l'emozionalità e la socialità. Prodotto finale: produzione di elaborati e mostra.
- OPEN SOURCE IN TASCIA**- Conoscere la filosofia del software libero ed individuare le modalità di applicazione del software libero; utilizzare consapevolmente strumenti informatici gratuiti e didatticamente validi; trovare i collegamenti del software libero disponibile con il curricolo; conoscere gli elementi di base degli applicativi più noti, come LibreOffice e il browser Mozilla Firefox, e di quelli con valenza didattica. Prodotto finale: collezione di applicazioni portatili gestite da un menù.
- PAROLE IN ...SCENA - Dall'analisi testuale...allo spettacolo** - Il progetto scaturisce dall'esigenza di creare una motivazione positiva verso l'analisi testuale per la successiva 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. Gli studenti sono chiamati a dare libero sfogo alla loro fantasia per dare vita ad un testo e ad una rappresentazione teatrale. Prodotto finale: creazione di un testo creativo e una rappresentazione teatrale.
- INNOVAZIONE MATEMATICA - Coding plugged e pensiero computazionale** - Avviare alla consapevolezza e alla padronanza del calcolo; affrontare i problemi in modo creativo; tradurre in termini matematici problemi tratti dalla realtà; condurre gradualmente alla verifica della validità delle intuizioni e delle congetture con ragionamenti sempre più organizzati e strutturati; sollecitare ad esprimersi e comunicare utilizzando un linguaggio specifico via via più chiaro e preciso, avvalendosi anche di simboli e rappresentazioni grafiche. Il corso verrà svolto in modalità flipped classroom, con l'utilizzo sistematico delle TIC e con altre modalità alternative alla mera lezione frontale. Prodotto finale: realizzazione di videogiochi.