



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

ISTITUTO TECNICO STATALE "G.G. MARINONI"

Viale Monsignor Nogara, 2 - 33100 UDINE - Tel. 0432-541836 - 542640 Fax 0432-541663

CODICE FISCALE 8 0 0 1 0 6 7 0 3 0 7

<http://www.itgmarinoni.it> e-mail: udtl01000e@istruzione.it pec: udtl01000e@pec.istruzione.it

Con l'Europa, investiamo nel vostro futuro

Circolare interna n.376

Udine, 22/02/2019

Alle Famiglie e agli Studenti
delle classi Prime e Seconde

Oggetto: adesione moduli Progetto 10.2.2A-FdRPOCFR-2018-32. Azioni di orientamento.

Gentili famiglie e studenti,
come vi è già noto la Scuola ha ricevuto finanziamenti europei (PON) per la realizzazione di moduli per lo sviluppo di competenze trasversali e disciplinari. Nell'ambito del progetto PON "Sviluppo computazionale e cittadinanza digitale" l'Istituto propone alle classi Prime e Seconde il Modulo "La programmazione Visuale". Questo progetto si prevede azioni dirette al consolidamento, approfondimento e sviluppo delle competenze digitali attraverso un laboratorio di coding.

MODULO "Programmazione Visuale"	
Periodo e durata	30 ore dal 17 al 28 giugno 2019 - 10 lezioni al mattino, da 3 ore ciascuna. Il modulo consisterà in un laboratorio di Coding: "Progettiamo una App con Scratch"
Destinatari	Studenti delle classi Prime e Seconde dell'A.S. 2018/2019
Contenuti	Il modulo prevede azioni dirette al consolidamento, approfondimento e sviluppo delle competenze digitali sui principi di programmazione e organizzazione visuale dei contenuti. Gli studenti acquisiranno la capacità di progettare e programmare una App con software OpenSource sviluppato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology).
Strumenti	E' previsto l'utilizzo di software liberamente scaricabile da Internet (linguaggio visuale Scratch); uso del laboratorio informatico e possibilità di utilizzare i propri dispositivi mobili avvalendosi della rete Wifi dell'istituto.

Per illustrare i contenuti e le caratteristiche del modulo è previsto un incontro con le famiglie interessate che si terrà **venerdì 1 marzo alle ore 18.00** presso l'Istituto.

ISCRIZIONI

La capienza è di n. 30 studenti max.

Per l'adesione è necessario compilare i moduli (allegati alla presente circolare):

1. domanda di iscrizione;
2. anagrafica e consenso della famiglia (a cui bisogna allegare la Carta di identità di un familiare).

Questi moduli devono essere consegnati compilati **all'Ufficio alunni entro e non oltre sabato 16 marzo p.v..**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Laura Decio

(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art.3, c.2, D.Lgs. 39/93)