

	<p style="text-align: center;">Istituto Comprensivo Foligno 1 Scuole dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado</p> <p style="text-align: center;">Sede Legale: 06034 FOLIGNO (Pg) – Via Santa Caterina n. 4</p> <p style="text-align: center;">C.F.91046190541 – C.M. PGIC86100A - Tel. e Fax: 0742-350374 Email: pgic86100a@istruzione.it P.E.C.: pgic86100a@pec.istruzione.it Sito web: www.foligno1.edu.it</p>	
---	---	---

Circ. n.: vedi segnatura

Ai docenti di Scuola Primaria S.Caterina

Ai genitori degli alunni Scuola Primaria
Plessi Borroni /S. Caterina

Alla Dsga
Al Personale ATA –Amministrativo

OGGETTO: Percorsi formativi PNRR Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)
- Comunicazione alle famiglie

Si comunica alle famiglie degli alunni che nei giorni 19-26 ottobre e 9-16 novembre sarà attivato un percorso formativo di seguito indicati facenti parte del Progetto PNRR "Creatività digitale" Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali

I genitori interessati ad iscrivere i propri figli al modulo formativo indicato sono invitati a compilare il format al seguente link:

<https://forms.gle/BMT2ygX8PmH7dApPA>

dal 4 all'8 ottobre (entro e non oltre le ore 12)

N.B. non saranno prese in considerazione domande inviate oltre i termini di cui sopra.

Si precisa che il numero max di iscrizioni consentito per ogni percorso formativo è di 15 alunni, mentre il numero minimo è di 9 alunni. Al di sotto di tale numero minimo il corso non potrà essere considerato valido ed il modulo formativo sarà annullato.

PRIMARIA					
<u>FARE UNA X SOLO SU L' MODULO CHE INTERESSA</u>	Percorsi formativi	N moduli	periodo	Plesso interessato	Numero massimo di alunni
	Painteraction	N. 1 Percorso Classi seconde	19-26 ottobre e 9 novembre dalle 9/13 16 novembre dalle ore 9 alle ore 12	S. Caterina	15

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Prof.ssa Grazia Maria Cecconi
Firma autografa sostituita mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 del
D.lgs. 39/1993



N.B.

- 1 Saranno ammesse/i solo le alunne/gli alunni delle classi II della Scuola Primaria**
- 2 Non saranno prese in considerazione domande oltre i termini specificati**

Criteri di individuazione e accoglimento delle richieste di iscrizione

- **Ordine di arrivo delle richieste (farà fede la data di arrivo)**
- **uguale numero di alunni e di alunne**
- **non avere partecipato a precedenti percorsi formativi relativi al progetto PNRR "Creatività digitale"**

I moduli sono totalmente gratuiti.

DESCRIZIONE DEL PERCORSO

PAINTERACTION: PITTURA IN AZIONE-EMOZIONE

Il laboratorio si propone di ricercare nuove vie tra la tecnologia e le attività creative che possano insieme esprimere il potenziale di ogni bambino e sostenere la relazione con l'altro, utilizzando le loro molteplici sfaccettature.

L'esperienza laboratoriale, si colloca in un'area di attività, quella espressivo-creativa, che non ha i limiti dei codici linguistici, offre un percorso prezioso capace di promuovere l'inclusione, avvicinare i bambini all'uso di un modello di interazione tra i partecipanti del gruppo basato sull'utilizzo di diverse applicazioni creative in grado di stimolare i bambini in maniera multisensoriale, portandoli a muoversi generando colori e suoni. La tecnologia sarà affiancata dalle attività creative favorendo il coinvolgimento totale del bambino, sviluppando la coordinazione oculo-manuale e il senso estetico. I bambini saranno portati a maturare la capacità di cogliere come occasione e trasformare in opportunità i momenti difficili della vita, a dividerli e lasciare che, al di là delle difficoltà, possano maturare, fiorire, divenire motivo del camminare insieme e nel relazionarsi.

CON PAINTERACTION, MUOVENDOSI O EMETTENDO DEI SUONI

Nello schermo si iniziano a generare scie luminose, o bolle di sapone; il suono di una vocale fa uscire, vicino alla bocca di chi lo emette, una cascata della lettera corrispondente, o una scia di colore e luce. Si può anche decidere di disegnare con il solo movimento della mano e di cancellare, si può giocare con una palla virtuale, che esiste solo nello schermo, eppure che risponde ai calci e rimbalza contro l'immagine del corpo.

Utilizzando entrambi gli strumenti si può sostituire allo sfondo della stanza un'immagine, che sia una famosa opera d'arte o un proprio disegno, in cui fanno capolino le immagini reali di coloro che si muovono davanti allo schermo.

Un singolo elemento dell'immagine scelta può diventare il proprio avatar, che si può incarnare e animare. La persona quindi, in tempo reale, diventa per esempio una farfalla che vola nello schermo animata dai propri movimenti, o un veliero che naviga in uno scenario marino.

Sede Legale: 06034 FOLIGNO (Pg) – Via Santa Caterina n. 4
C.F. 91046190541 – C.M. PGIC86100A - Tel. e Fax: 0742-350374

Email: pgic86100a@istruzione.it P.E.C.: pgic86100a@pec.istruzione.it Sito web: www.foligno1.gov.it