



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"AUGUSTA BAGIENNORUM"
BENE VAGIENNA
Viale Rimembranza, 2
12041 BENE VAGIENNA CN

C.F. 92013930042

Tel.0172 654118- 654301- segreteria@icbenevagienna.edu.it
cnic80700n@istruzione.it
cnic80700n@pec.istruzione.it

Prot. n. e data (vedi segnatura)

Alla c.a.

Docenti interessati
Docenti Referenti
LORO SEDI

SITO WEB

OGGETTO: Avvio modulo – "Coding in squadra"– Secondaria 1° gr. Trinità

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'istruzione e del merito dell' 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – "Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni" (c.d. Piano Estate), seconda "finestra" temporale
(nota prot. n. 84533 del 27 maggio 2025)

Si comunicano i dati inseriti in **piattaforma PN20212027**:

Titolo del Progetto **"A summer adventure"**

Codice progetto **A4.A - ESO4.6.A4.A-FSEPNPI-2025-422**

C.U.P. **D24D25002440007**

ATTIVAZIONE MODULO

Intervento di tutoraggio e formazione percorsi formativi e laboratoriali educativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità svolti al di fuori dell'orario curricolare e rivolti ad alunni/e DELLE CLASSI 1° E 2° delle Scuole secondarie di 1° grado dell'I.C. Augusta Bagienorum.

Codice 147912	Coding in squadra: sviluppare il pensiero computazionale con Lego SPIKE Prime	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Formatore Domenico Alessio Ricci: 30h	Tutor Noemi Burdisso: 30
------------------	---	--	--	--------------------------------

Obiettivi:

L'obiettivo principale è allenare la capacità di affrontare i problemi in modo analitico, creativo e strutturato: scomporre, progettare, testare, correggere in un modo coinvolgente, ludico e cooperativo, grazie all'integrazione di due ingredienti chiave: la collaborazione tra pari e la gamification.

Metodologia: Cooperative learning - Peer to peer – EAS – Tinkering - Didattica laboratoriale - CBL

Strumenti: Notebook – Chromebook – Lim - Arredi Scolastici - Materiale di facile consumo - IA

Tipologia: IN PRESENZA

Data inizio: 11/06/2026

Data fine: 18/06/2026

Orario: 08.30 – 13.30

Durata modulo (ore): 30

Partecipanti: n. 17 alunni/e classi seconde – Secondaria 1° gr. Trinità

Registro: come da lettere di incarico.

Si ricorda che la rilevazione dell'attività deve essere effettuata contestualmente il giorno stesso in cui viene svolta e le firme in entrata ed uscita dei formatori (Esperto e Tutor) devono essere apposte sul sistema informativo <https://pn20212027.istruzione.it/> rispettivamente entro 30 minuti dall'inizio e dalla fine dell'attività formativa.

Qualunque rilevazione che non rispetti questa tempistica richiederà l'inserimento di un giustificativo a firma del Dirigente Scolastico che dovrà essere caricato a sistema entro sette giorni dalla data di svolgimento dell'attività (giornata compresa) ai fini del completamento della rilevazione e della rimborsabilità dell'attività; tali dichiarazioni saranno oggetto di valutazione in fase di controllo di primo livello.

Oltre il settimo giorno, la rilevazione dovrà comunque essere registrata ma l'attività non sarà considerata valida ai fini del rimborso.

Qualora il numero dei partecipanti scenda, per tutte le attività di due giornate consecutive, al di sotto del numero minimo stabilito di 9 allievi/e si dovrà sospendere immediatamente il modulo e inserire la “chiusura anticipata” nella specifica sezione della piattaforma SIF 2127.

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Lorella SARTIRANO
Documento firmato digitalmente