



I.C. 70 MARINO - SANTA ROSA

Via Luigi Volpicella 372/G – Nuovo Rione Santa Rosa - 80147 Napoli
Tel. 0815963764 - Fax. 0815962878
Codice meccanografico NAIC8FR003 - Codice fiscale 95186630638
e-mail: naic8fr003@istruzione.it – pec: naic8fr003@pec.istruzione.it
sito web: www.ic70marinosantarosa.edu.it



Napoli, 12/02/2021

Circolare interna n. 75

Ai Docenti della scuola dell'infanzia, primaria e
secondaria
All' Equipe formativa territoriale Anna Pietra Ferraro
All' Animatore Digitale Alessandra Pascucci
Al Team Digitale Liberata Sannino, Veronica Ciobbo,
Maria Scielzo
Al Direttore sga
All' Albo – Sito web

Oggetto: progetto MAKER CHALLENGE.

Gentili docenti, si comunica che in data 27/02/2020, il nostro Istituto ha sottoscritto una dichiarazione di impegno con riferimento all'Avviso PNSD n. 20769 del 21-06-2019 – Avviso pubblico per la raccolta di manifestazioni di interesse e idee progettuali da parte delle istituzioni scolastiche per la realizzazione di azioni di potenziamento delle competenze degli studenti attraverso metodologie didattiche innovative azioni #15, #17, #19, #20, #21 del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Il progetto è stato approvato e sarà realizzato in rete con:

- IC "Don Milani" di Caltanissetta (scuola capofila)
- Scuola secondaria di primo Grado "Carducci" San Cataldo
- ICS "Michelangelo Buonarroti" – Palermo
- ICS 70 Marino Santa Rosa -Napoli

Il progetto

Il progetto MAKER CHALLENGE è inquadrato nell'ambito di più settori, come il Making, il Coding, l'IoT, la creatività ad ampio raggio, espressa attraverso lo Storytelling e il Tinkering.

La Challenge, è stata progettata per gli alunni della Secondaria di I° grado, per gli alunni della Primaria e per l'Infanzia. La missione è quella di coinvolgere gli studenti in compiti che portano loro ad imparare mentre stanno cercando di raggiungere lo scopo predefinito o meta (goal) da raggiungere e che costituisce anche la motivazione per lo studente per apprendere. Con il termine "Challenge" si è dato al progetto un aspetto agonistico. Il progetto prevede l'esclusivo utilizzo di tecnologie Open source.

Gli alunni

Costruiscono prototipi con materiale facilmente reperibile come cartone, legno, polistirene, materiale elettrico o mattoncini LEGO. Animano i loro prototipi con schede elettroniche presenti in Istituto (Arduino, Touch Board, mattoncini Lego) o utilizzano le loro acquistate con spese irrisorie tramite internet. Danno vita ai loro prototipi attraverso l'ambiente di programmazione gratuito Scratch che consente la realizzazione di simulazioni,

visualizzazione di esperimenti, animazioni, musica, arte interattiva e semplici giochi. Programmano la piattaforma open IDE di Arduino con linguaggio Wiring. Hanno libero accesso alla Suite Apache OpenOffice, che permette di realizzare presentazioni multimediali efficaci attraverso l'app Impress dotata di strumenti come diapositive, clip, animazioni, disegni, diagrammi secondo standard internazionali. Realizzano clip sia con i devices presenti a scuola e sia con i loro (BYOD).

Articolazione

Mercoledì 10 febbraio si è svolta una call dove gli organizzatori hanno fornito alcune indicazioni:

Destinatari – Un gruppo minimo di 10 alunni; è preferibile la partecipazione di una sola classe per garantire la tracciabilità.

Incontri – Sono previste n. 24 ore; sarebbe opportuno articolare le ore in 8 incontri di 3 ore anche il sabato mattina

Conduttori – E' prevista anche la partecipazione di 1 esperto esterno + 1 tutor interno; ma è preferibile individuare 1 o 2 docenti interni.

Tempi – La scadenza è il 30 maggio, termine entro cui occorre anche consegnare la rendicontazione economica.

Importo – 3.000,00 euro.

Il nostro Istituto ha già partecipato ad alcune iniziative e progetti simili, come il Pon, Scuola Viva, concorso Enel, Pinocchio, Scuola in sicurezza etc. Sarebbe opportuno - nonostante il periodo dell'emergenza Covid-19 - riallacciare i nodi con la didattica "sperimentale" e riprendersi il ruolo di docente "esploratore" di nuovi metodi, strategie e creazioni.

Come sapete, il sabato mattina è in fase di svolgimento il progetto **FA.C.E.**, con ampia visibilità data dai mezzi di comunicazione. Occorre stabilire anche le procedure per riprendere **Scuola Viva 4**. In attesa della convocazione del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto (sedi in cui saranno definite le modalità di svolgimento delle attività progettuali extra-curricolari), si invitano i docenti interessati al progetto **MAKER CHALLENGE** a conoscere gli aspetti didattici cliccando il link sotto indicato e a contattare l'Animatore Digitale che è stata indicata come referente alle altre scuole:

<https://docs.google.com/document/d/19sIHJYoEOVhIQctINPpkCFFeXNGbdj4brXKeBpSgAJA/edit?usp=sharing>

Il Dirigente Scolastico
Gaetano Marchesano