

Al Genitori

Ai Docenti

OGGETTO: Richiesta autorizzazione per intervento personale esterno alla scuola

L'XI Istituto Comprensivo "Gravitelli" di Messina in partenariato con Consorzio Sol.Co Rete di Imprese sociali Siciliane (Soggetto Responsabile), Comune di Messina, Congregazione Dei Padri Rogazionisti Del Cuore Di Gesu', Istituto Istruzione Superiore Verona Trento, Movimento Cristiano Lavoratori, TikvÀ Economie Territoriali Inclusive coop soc., Università degli Studi di Messina promuovono il progetto 2020-EDS-00300 "Matman, Matwoman e RobIn. Matematica e Robotica Inclusiva per nuovi supereroi", finanziato dall'Agenzia Coesione Sociale. Progettato per agire nella IV circoscrizione di Messina, in particolare nel quartiere di Gravitelli, è un percorso di prevenzione e intervento di contrasto alle povertà educative e di potenziamento delle abilità e dei talenti, le passioni dei bambini, per una crescita consapevole, armonica, con attenzione ai bimbi con BES, accompagnando le famiglie all'interno di una comunità educante orientata al welfare di prossimità. Saranno realizzati itinerari laboratoriali che appassioneranno i bambini attraverso tecnologia, arte, logica e bellezza in un processo dove la scuola di "quartiere" si riscopre cuore pulsante del territorio.

Per tale ragione l'XI Istituto Comprensivo "Gravitelli", sede delle attività, vi chiede di voler autorizzare il personale esterno, qualificato e munito di apposito cartellino di riconoscimento, ad avere accesso all'Istituto e a poter lavorare coinvolgendo i vostri ragazzi.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Domizia Arrigo



Agenzia per la
Coesione Territoriale

FSC

Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione

Progetto **2020-EDS-00300** "Matman, Matwoman e RobIn. Matematica e Robotica Inclusiva per nuovi supereroi",
CUP E41I22000300008

*Al Dirigente Scolastico
Dell'XI Comprensivo "Gravitelli"
Messina*

CONSENSO INFORMATO

Autorizzazione per intervento personale estraneo alla scuola

I sottoscritti
genitori e/o affidatari dell'alunno/a nato a
..... il della classe
della Scuola

Autorizzano

L'Università degli Studi di Messina alla somministrazione di specifici questionari atti a indagare alcune variabili cognitive ed emotive che potrebbero influenzare il successo scolastico e il benessere degli studenti, in linea con le finalità del progetto. Saranno utilizzati, quali strumenti di indagine, diverse tipologie di test. Tutte le informazioni raccolte saranno trattate nel rispetto della normativa italiana sulla tutela dei dati personali (D.lgs.196/2003) e dell'art. 9 del Codice Deontologico degli Psicologi italiani. I dati personali saranno trattati con tutti i criteri che realizzano la **massima riservatezza** e utilizzati **unicamente a fini della ricerca** medesima. Ogni partecipante ha, in ogni momento, facoltà di esercitare i diritti secondo il D. Lgs. 101/2018 (adeguamento Codice protezione dati personali D. lgs. 196/2003 alle disposizioni del Regolamento UE 2016/679) e dell'art. 9 del Codice Deontologico degli Psicologi italiani. I dati, globalmente raccolti, saranno oggetto di elaborazione statistica e, sempre in forma **assolutamente anonima**, potranno essere inseriti in pubblicazioni, congressi, convegni o seminari scientifici. Il trattamento dei dati è avviato solo con la sottoscrizione di tale consenso.

DICHIARANO ALTRESI'

- ☐ di concedere volontariamente l'adesione di nostro/a figlio/a al progetto in qualità di partecipante;
- ☐ di essere a conoscenza degli obiettivi e delle finalità di tale progetto;
- ☐ di essere a conoscenza che i dati ricavati, nell'assoluto anonimato, saranno trattati esclusivamente per le finalità del progetto;
- ☐ di essere consapevoli che il proprio figlio ha la possibilità di potersi ritirare in qualsiasi fase dello studio.

Data _____

Firma del genitore _____





Progetto **2020-EDS-00300** "Matman, Matwoman e RobIn. Matematica e Robotica Inclusiva per nuovi supereroi",
CUP E41I22000300008

Il/la sottoscritt____, data l'impossibilità di ottenere la firma congiunta di entrambi i genitori, consapevole delle conseguenze amministrative e penali per chi rilasci dichiarazioni non corrispondenti a verità, ai sensi del DPR 445/2000, dichiara di aver effettuato la scelta in osservanza delle disposizioni sulla responsabilità genitoriale di cui agli artt. 316, 337 ter e 337 quater del codice civile, che richiedono il consenso di entrambi i genitori.

Data _____

Firma del genitore _____

DICHIARANO ALTRESI'

Di autorizzare il/la proprio Figlio/a _____ a prendere parte alle attività laboratoriali previste durante gli anni scolastici 2022/23; 2023/24; 2024/25;

☐ **Laboratorio d'Arte:** Laboratorio didattico museale sulla vita e sulle opere degli artisti Messinesi. Il progetto educativo è mirato a far conoscere il Museo ai destinatari del progetto. Il laboratorio narra la storia degli artisti messinesi, nati o vissuti nella città. Attraverso la realizzazione di visite guidate, far vivere la conoscenza e la consapevolezza della grandezza artistica dei personaggi, associata alla visione delle collezioni museali per creare i contenuti del cortometraggio (Antonello da Messina, Caravaggio, Polidoro da Caravaggio, Filippo Juvarra).

☐ **Laboratorio di coding:** Il percorso mira ad avviare ad una conoscenza generale sul coding privilegiando il pensiero computazionale come strumento metodologico-didattico atto ad aiutare gli studenti ad apprendere un nuovo modo di sperimentare il mondo e a sviluppare competenze trasversali.

Le ore di attività in presenza, parte frontali, parte laboratoriali, in un'ottica di didattica digitale integrata sono funzionali a introdurre gli strumenti di base e a sviluppare attività in grado di creare soluzioni formative innovative e stimolanti per l'apprendimento.

I bambini sviluppano l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi attraverso la programmazione di base.

Attraverso il coding imparano non solo il pensiero computazionale, ma a sviluppare la creatività, gli aspetti collaborativi e sociali e l'utilizzo della tecnologia come strumento per esprimere se stessi.

Attraverso attività di ludo-coding, in modalità unplugged e multimediale, gli insegnanti implementano la logica e il pensiero computazionale in forma giocosa, rendendo la scuola un ambiente di apprendimento stimolante. Il percorso, prestando attenzione ai processi cognitivi del singolo alunno, mira dunque ad avviare ad una conoscenza generale sul coding e sulla robotica educativa, privilegiando il pensiero computazionale come strumento metodologico-



didattico atto ad aiutare gli studenti ad apprendere un nuovo modo di sperimentare il mondo e a sviluppare competenze trasversali. Gli alunni sotto la guida degli insegnanti, che cureranno l'accessibilità dei contenuti con l'adeguamento di codici e modalità, svilupperanno semplici esperienze di coding utilizzando i percorsi proposti dalla piattaforma Programma il Futuro, con le risorse disponibili

□ **Laboratorio Teatro/danza:** Imparare a conoscere il proprio corpo, le emozioni e le sensazioni permette di migliorare il proprio "vocabolario motorio". La comunicazione corporea si amplia e i movimenti diventano fluidi e più controllati. I bambini ascoltano e percepiscono i propri ritmi interni migliorano le proprie emozioni e scoprono una nuova capacità di per produrre immagini col corpo. Favorisce l'utilizzo del corpo come mezzo d'espressione sullo spazio teatrale e il movimento scenico. Insegna ai ragazzi a saper stare su un palcoscenico riempiendo lo spazio circostante tramite i movimenti del corpo permette di migliorare la psicomotricità del ragazzo, la percezione del proprio corpo e l'autocontrollo delle proprie emozioni, non solo sullo spazio scenico, ma nella vita di tutti i giorni.

□ **Laboratorio di Tecnologie digitali:** Il laboratorio insegna l'utilizzo di tecniche di Clay-animation per associare attività manuali ad attività di realizzazione di file multimediali. La fase di modellazione e manipolazione della plastilina consente di approfondire lo studio delle storie correlate, nonché di migliorare ed allenare la motricità fine delle dita. Gli studenti per fabbricare digitalmente i modellini parlanti utilizzeranno la tecnica di animazione Clay-animation (tecnica cinematografica della plastilina animata) e la tecnica stop motion "passo uno" ottenendo un cortometraggio L'output è la realizzazione di cortometraggi animati sulla vita artistica di famosi artisti messinesi o vissuti a Messina quali Antonello da Messina, Filippo Juvarra, Caravaggio, Polidoro da Caravaggio

□ **Laboratorio Potenziamento Matematico e Gaming:** Sviluppa e consolida capacità logico-matematiche attraverso l'applicazione corretta del metodo ipotetico-deduttivo preparando ai laboratori tecnologici; contrasta la demotivazione apprendendo al meglio, nel rispetto di tempi e potenzialità. E' integrato dalle attività di Gamification per associare lo studio al gioco. I bambini entrano in competizione tra di loro perché più risolvono problemi e quesiti e più l'avatar si potenzia, come un super eroe. Accompagnamento allo sviluppo di pratiche e strumenti di gaming ed educazione digitale. Giochi di logica e matematica per bambini con accesso tramite abilitazione su piattaforma digitale con creazione di avatar dinamico.

□ **Laboratorio di Robotica:** Il progetto prevede un percorso di apprendimento attraverso dispositivi informatici prima e poi attraverso robot che facciano acquisire ai destinatari le capacità di programmazione di base.



Agenzia per la
Coesione Territoriale

FSC

Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione

Progetto **2020-EDS-00300** "Matman, Matwoman e RobIn. Matematica e Robotica Inclusiva per nuovi supereroi",
CUP E41I22000300008

Si prevede di offrire nel corso dei due anni una diversificazione delle esperienze laboratoriali ma di lasciare la base degli apprendimenti graduale nel corso delle settimane. E' previsto l'utilizzo di kit didattici di programmazione e Digital Device quali Lego Mindstorms, Micro:bit; Halocode, Nao

□ **Laboratorio di Potenziamento Cognitivo Feuerstein:** Il Programma di Arricchimento Strumentale (PAS) di Feuerstein è strutturato su una serie di esercizi realizzabili tramite carta e matita che non richiedono nessuna conoscenza scolastica particolare. Il programma di arricchimento non lavora sui contenuti specifici ma sui processi che sono necessari per imparare i contenuti specifici. Il Metodo si focalizza su come utilizzare la mente e sulle strategie per farlo in modo efficace: in questo modo, una volta che si è imparato a usare una strategia cognitiva per risolvere un problema, questa può essere utilizzata in altri ambiti.

DICHIARAZIONE LIBERATORIA DI RESPONSABILITA' IMMAGINI

Sono a conoscenza che le attività potrebbero essere oggetto di servizi fotografici e giornalistici, filmati radio-televisivi, video-registrazioni e pertanto autorizziamo l'effettuazione dei suddetti servizi, in qualunque forma si renda necessaria per la promozione delle attività del progetto 2020-EDS-00300 "Matman, Matwoman e RobIn. Matematica e Robotica Inclusiva per nuovi supereroi".

La presente autorizzazione viene concessa in piena libertà ed autonomia, senza condizioni o riserve e a titolo completamente gratuito.

Lì, _____

Il/La Dichiarante, _____

(firma leggibile e per esteso)

Ai sensi degli art. 1341 e 1342 del codice civile il sottoscritto dichiara di aver letto attentamente e di approvare specificamente il testo del documento.

Data _____

Firma del genitore _____

(firma leggibile e per esteso)

