



Unione Europea \* Ministero Istruzione Università Ricerca \* Regione Sicilia \* Distretto Scolastico n. 1

## Istituto di Istruzione Secondaria Superiore Statale “Don Michele Arena”

<b>I.T.E.T. “Don Michele Arena”</b> Amministrazione, Finanza e Marketing Sistemi Informativi Aziendali – Turismo Nautico: Conduzione del mezzo navale Corso Serale “A.F.M.”	<b>I.P.S.C.T. “S. Friscia”</b> Servizi Commerciali Odontotecnico CTRH – CTS Sede coordinata a Menfi	<b>I.P.S.I.A. “A. Miraglia”</b> Manutenzione Assistenza Tecnica Perito Industriale: Automazione Servizi Socio Sanitari Enogastronomico (Casa Circondariale)
---	---	---

Via V. Nenni, 4 - ☎0925/22510 - Fax 0925/24247 == Via Giotto, 20 - ☎0925/85365 - Fax 0925/85366  
Corso A. Miraglia, 13 - ☎0925/22239 - Fax 0925/23410 == Via Eta, 12 (92016 Menfi) - ☎ / Fax 0925/74214  
E-Mail: agis01600n@istruzione.it – agis01600n@pec.istruzione.it - URL: www.iissarena.gov.it - C.F. 92002960844

**92019 SCIACCA (AG)**

Sciacca 28 novembre 2016

Circolare N. 185

Ai Docenti Informatica  
Ai Docenti Matematica  
Ai Docenti interessati  
Al Prof. Filippo Ricotta, A.D.  
Al Team dell’Innovazione  
Al Prof. Giuseppe Marchetta  
**Loro Sedi**

Al sito WEB

**Oggetto:** Indicazioni operative per l’iniziativa “Programma il Futuro”: Settimana Internazionale dell’Ora del Codice (5-11 dicembre 2016) - *Il pensiero computazionale* a scuola.

In riferimento alla Circolare MIUR Prot. n. 10844 del 27 settembre 2016, e alla riunione del 11 novembre u.s., nel corrente A.S. 2016/2017, per la terza annualità, continua la diffusione del *pensiero computazionale* nelle scuole italiane con l’iniziativa “Programma il futuro” del MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica –, che fornisce alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell’informatica attraverso la programmazione (*coding*), usando applicazioni di facile utilizzo e che non richiedono un’abilità avanzata nell’uso del computer.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il “*pensiero computazionale*”, che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco.

Per partecipare all’iniziativa il MIUR, in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica), ha reso disponibili una serie di lezioni interattive e non.

Gli strumenti disponibili sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia non essendo necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica.

La principale novità di quest’anno è data dalla disponibilità di materiale didattico indirizzato in modo specifico alle scuole secondarie di secondo grado.

Le modalità di partecipazione sono due:

1. **La modalità base di partecipazione, denominata "L'Ora del Codice", consiste nel far svolgere agli studenti un'ora di avviamento al "pensiero computazionale".** Quest'anno sono possibili ancora più scelte con ben 11 diversi percorsi da un'ora ciascuno;
2. La modalità di partecipazione più avanzata consiste invece nello svolgere, nel resto dell'anno scolastico, un percorso più approfondito, che sviluppa i temi del "pensiero computazionale" con ulteriori lezioni distribuite su 4 corsi regolari e 1 corso rapido, da fruire a seconda dell'età e del livello di esperienza degli studenti.

Entrambe le modalità possono essere fruite sia con *lezioni tecnologiche*, mediante l'uso di computer e connessione a internet, sia con *lezioni tradizionali*.

Al termine delle attività, la scuola potrà rilasciare ad ogni alunno un **attestato personalizzato** del percorso svolto.

### **Come partecipare all'iniziativa.**

Il docente referente dell'iniziativa è il prof. Giuseppe Marchetta che avrà il compito di supportare le attività dei docenti coinvolti sia per le iscrizioni sia per le operazioni da svolgere successivamente.

I docenti coinvolti sono gli insegnanti di informatica, di matematica e tutti quelli interessati a partecipare all'iniziativa.

Le classi coinvolte nella modalità di partecipazione 1) - **un'ora di avviamento al "pensiero computazionale"** - saranno nell'ordine: le terze, le quarte, le quinte, il biennio; mentre per la modalità di partecipazione 2) - **svolgere nel resto dell'anno scolastico un percorso più approfondito** - saranno nell'ordine: le terze e le quarte.

Ciascun docente, responsabile di una classe (o più), dovrà iscriversi alla seguente pagina <http://programmalfuturo.it/registrati> indicando il proprio indirizzo di posta elettronica istituzionale (*nome.cognome@istruzione.it*), mentre potrà trovare le indicazioni operative alla seguente pagina <http://programmalfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti/>.

I passi successivi all'iscrizione sono:

- Creazione della classe;
- Inserimento di studenti nella classe (*tipo di accesso "parola" o "word"*);
- Accesso degli studenti alle lezioni;
- Inizio delle attività;
- Attestati di svolgimento.

All'indirizzo internet <http://programmalfuturo.it/> sono disponibili **pagine di aiuto (FAQ), forum di discussione, tutorial video e altro materiale didattico di supporto**, e sarà anche possibile prendere contatto con il gruppo di coordinamento del progetto per ricevere assistenza.

I docenti coinvolti si rapportheranno con il Team dell'Innovazione Digitale, Proff.sse Bono Giovanna, Titone Alice - per l'ITET e IPSCT -, e Tornetta Sandra - per l'IPSIA - a cui faranno pervenire **entro il 30 novembre 2016** le adesioni e le classi interessate, evidenziando quelle che proseguiranno il percorso formativo nel resto dell'anno scolastico.

Le attività saranno svolte durante la Settimana Internazionale dell'Ora del Codice (5-11 dicembre 2016) in particolare nei **giorni 9 e 10 dicembre 2016** dalle 8.00 alle 13.00, stante la concomitanza del referendum, **in quelle date tutte le aule di informatica e i carrelli dei Tablet saranno a disposizione solamente delle classi interessate all'iniziativa.**

L'Animatore Digitale prof. Ricotta Filippo coordinerà tutte le attività ed insieme al docente referente, al Team e ai Fiduciari predisporrà i calendari di utilizzo delle risorse digitali per le date indicate.

Si raccomanda la massima puntualità.

Grazie per la collaborazione.



Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Gabriella Bruccoleri